

**ЕЙДРИЪН УЕЙН, РОБЪРТ
БЛОНД
ВАРВАРСКИЯТ БОГ**

chitanka.info

И дойде денят, в който древните предания и предсказанията на ясновидците се сбъднаха...

Старият свят се огъна под яростта и бясната омраза на безбройните пълчища варвари, прииждащи като морски талази от дивите северни гори, безбрежните степи на Изтока и жарките южни пустини.

... И бликна кръв, кръвта на хилядите бойци, и напои плодородните поля...

... Но тогава Боговете ни изпратиха спасението.

Един човек...

Един герой...



ПРАВИЛА НА ИГРАТА



ОСНОВЕН ПРИНЦИП

В тази книга често се налага да изпробваш късмета си. Стойността му се измерва с едно произволно число от 1 до 12, което се определя чрез посочване наслуки в [таблицата в края на книгата](#) (или по какъвто и да е друг начин — карти, зарове и др. — стига да отговаря на условието). В повечето случаи това число се нарича Шанс.



НИВО НА ЖИВОТ

Първото, което трябва да определиш, преди да започнеш играта, е броят на жизнените си точки. Прибави **Шанс** към 50 и запиши сбора на съответното място в **дневника**.

По време на играта броят на жизнените точки ще намалява и ще се увеличава, но няма да може да надхвърля първоначалната си стойност, както и горната граница на съответното ниво на живот (вж. таблицата). Ако броят на жизнените точки падне до нула (IV ниво), играта приключва.

Ниво на живот	Граници	Бонус
I ниво (здрав)	от 62 до 41 точки	+5 точки
II ниво (ранен)	от 40 до 16 точки	+3 точки
III ниво (осакатен)	от 15 до 1 точки	+1 точка
IV ниво (убит)	0 точки	—

УМЕНИЯ

В тази книга разполагаш с Умения, на които съответства дадена числова стойност, изменяща се спрямо Нивото на живот (вж. таблицата).

Умение ръкопашен бой	за Умение за бой с хладни оръжия	Точност	Ловкост
I ниво — 1 т.	I ниво — 2 т.	I ниво — 3 т.	I ниво — 4 т.
II ниво — 0 т.	II ниво — 1 т.	II ниво — 2 т.	II ниво — 2 т.
III ниво — 0 т.	III ниво — 0 т.	III ниво — 0 т.	III ниво — 0 т.

СИЛА

Силата ти не е постоянно число. За всяка битка тя е различна и се получава от числовата стойност на Ниво на живот и Уменията ти в дадения момент.

Пример: Силата ти се получава от Ниво на живот и Умение за бой с хладни оръжия. Ако в момента се намиращ във II ниво (ранен), събираш 3 точки от Ниво на живот с 1 от Умения за бой с хладни оръжия, Силата ти за тази битка е 4.

ПРАВИЛА НА БИТКИТЕ

Всеки от противниците ти има Сила и известен брой жизнени точки. За да нанесеш удар, трябва да посочиш едно произволно число от таблицата и да го прибавиш към Силата си. Ако сборът е по-голям от Силата на противника, броят на жизнените му точки намалява с две. Ако е по-малък — твоите намаляват с две. Ако е равен и двамата губите по една жизнена точка. Битката продължава, докато някой изчерпи жизнените си точки.

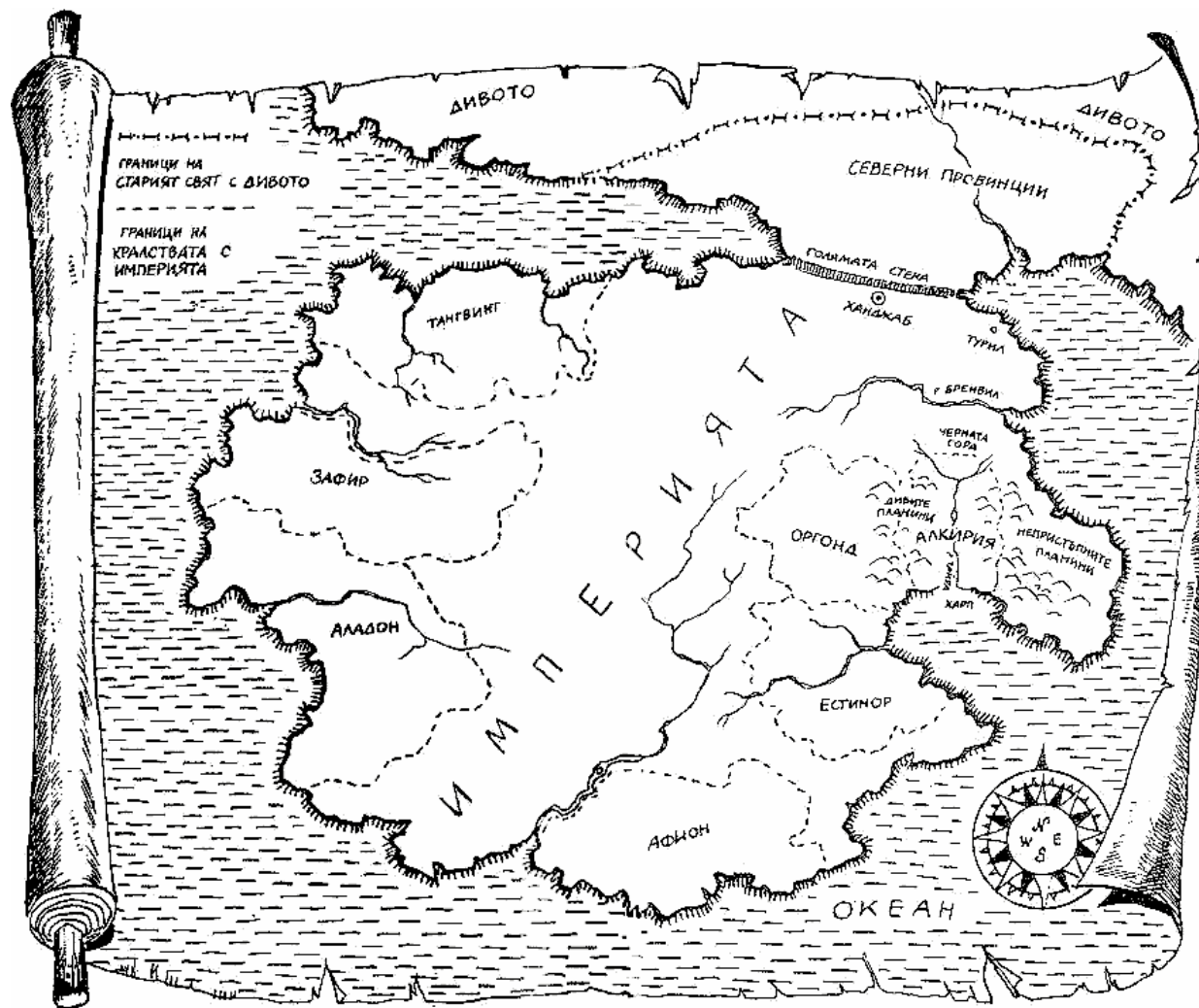
Пример: Сила на противника — 12, жизнени точки — 6. Твоята сила е 7.

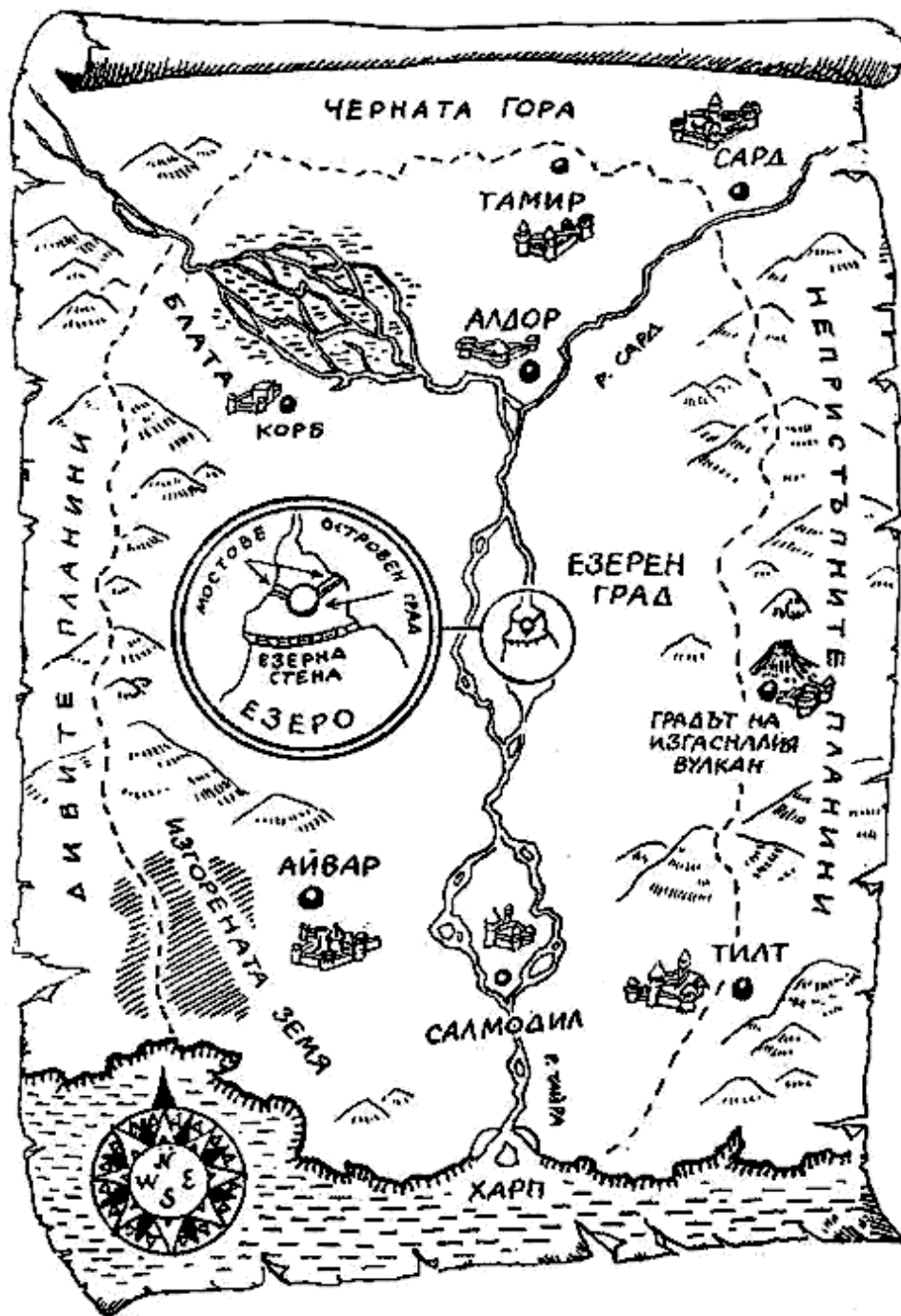
Посочваш числото 8. Събираш го със силата си. Сборът — 15 — е по-голям от силата на противника. Жизнените му точки остават четири.

Посочваш числото 2. Сборът — 9 — е по-малък от противниковата сила — губиш 2 точки.

Посочваш 5. Сборът — 12 — е равен на Силата на противника. И двамата губите по една точка и т.н.

КАРТИ





Мини на 1.

ЕПІЗОДИ

1

Кърваво зарево изгрява над Ханджаб и обагря в пурпур улиците на града и нощта наоколо, разсейвайки тъмнината.

Но изгревът е далече.

Приготовленията в казармената част на Елитния имперски легион, приютена в Централния дворец, са към края си. Войниците край теб с мрачни лица стягат оръжията си. Поемаш дълбоко въздух и го изпускаш постепенно, концентриран върху чувствата си. Когато вдишваш отново, съзнанието ти е чисто — никакъв страх, никакво колебание. Няма място за отстъпление. Ако загубите тази битка, целият свят е загубен.

Отеква тръбният, зоващ звук на бойния рог. Време е. Войниците се строят и тръгват в бърз ход. Оставаш най-отзад. Колоната потъва в лепкавия мрак на подземията, разпръскван на места от трепкащата светлина на факлите, наредени по влажните каменни стени.

Мини на [7](#).

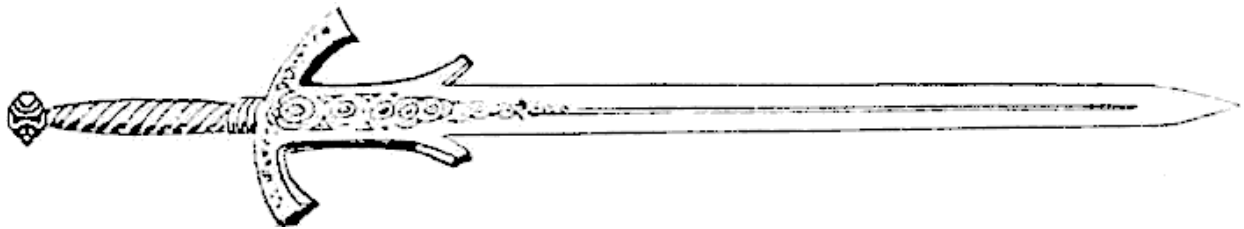
Оставаш, приклепнал в сенките. Той преминава покрай теб и звукът от стъпките му заглъхва през площада. Вече си готов да го последваш, когато иззад ъгъла излиза цяла група въоръжени до зъби стражи и се отдалечава в същата посока. Едва ли ще има друг удобен случай. Ще трябва да влезеш в някоя къща — **187**.

Или да опиташ да проникнеш в храма — **173**.

Разбира се, може да се откажеш и да си тръгнеш — **6**.

След няколко тъмни коридора спирате пред дебела, обкована в желязо врата. Жрецът повдига ръка и тя се разтваря с тихо скърцане. Прекрачваш прага и попадаш в огромна слабо осветена каменна зала. Покрай дългите стени са наредени стотици прашни рафтове и купища сандъци.

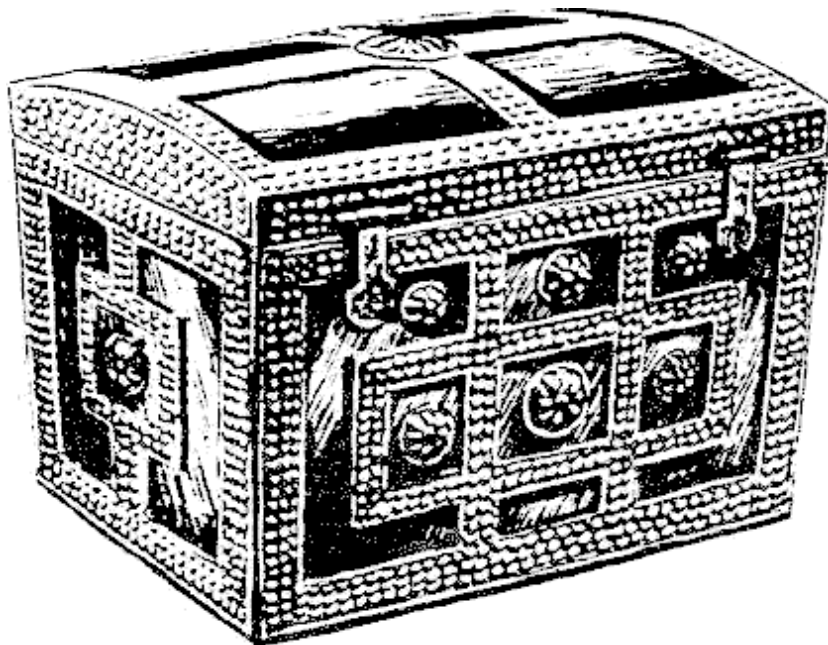
— За да изпълниш мисията, ще ти трябва нещо повече от късмет, момчето ми. Тук можеш да намериш всичко, което ти е необходимо. Тръгваш покрай един от рафтовете, отрупан с оръжия, и преди да стигнеш до края, вече си направил избора си: дълъг, масивен меч, орнаментирана дръжка във формата на змия и голям боен нож със зъбци по обратната страна на острието.



Препасваш меча и пристягаш с ремъци калъфа на ножа към долната част на крака си. Скоро сменяш почти изцяло облеклото си — броня върху рамената и част от гърдите и гърба, кожи и метални шипове по ръцете и краката и дълъг, черен, извезан по ръбовете плащ. Няма да ти е излишна и пълната кесия, която прибираш — пет диаманта, десет рубина и двадесет опала (1 диамант е приблизително равен на 5 рубина или 25 опала).



Преди да продължиш, посочи едно число от таблицата и прибави към него 6. Сборът показва колко предмета още можеш да вземеш от залата.



Спираш пред огромен меднообкован сандък и повдигаш с мъка капака. Вълшебното му съдържание спира дъха ти:

1. Ефирна роса — шишенце с прозрачна течност. След като я изпиеш, за известно време ставаш по-лек от въздуха.



2. Огнено семе — кристална сфера с няколко светещи семена в нея. Ако се разбие, те покълват светкавично и разцъфват в изпепеляващи пламъци.

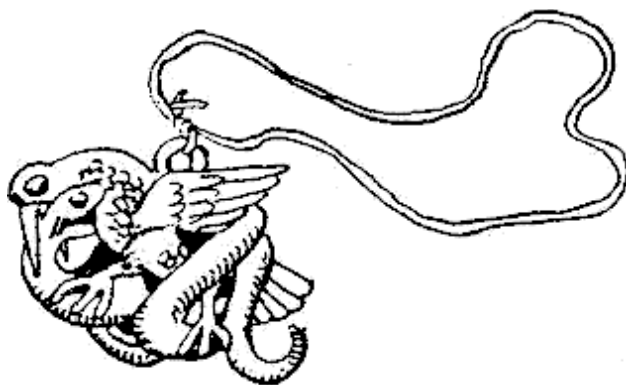


3. Змийска жлъчка — малка стъкленица с червеникава течност — изключително бързодействаща и смъртоносна отрова.

Можеш да я употребиш и без да се споменава в текста: ако преди битката намажеш острието на меча си с нея, още първият удар ще погуби противника ти.



4. Магически медальон — сребърно изображение на магически символ. Ако го поставиш на врата на някого, ще можеш да разчетеш мислите му.



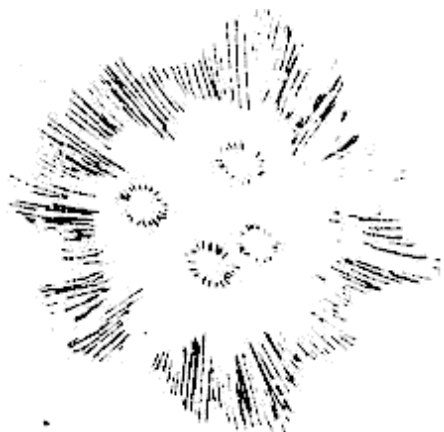
5. Гранитен прах — кожена кесийка със сивкав едрозърнест пясък. Превръща в камък всичко, до което се докосне. Употребата му, дори и без да е споменат в текста, ще те отърве от един противник.



6. Саламандрова кожа — зеленикава гъста течност, за която не е сигурно дали е приготвена от кожата на саламандър, но е сигурно, че ако я намажеш по тялото си, ще те предпази и от най-свирепия огън.



7. Вълшебно сияние — употребявано от Върховния жрец; синкава светлина, следваща движенията ти. Изключително полезно в тъмнината.



8. Невидим прах — самият прах е видим, но прави невидимо всичко, до което се докосне.



9. Лековит балсам — мътна тъмножълтеникава течност. Ще те спаси и от най-тежките рани. Можеш да го използваш, без да е споменат в текста, за да възвърнеш изгубените точки от една битка.

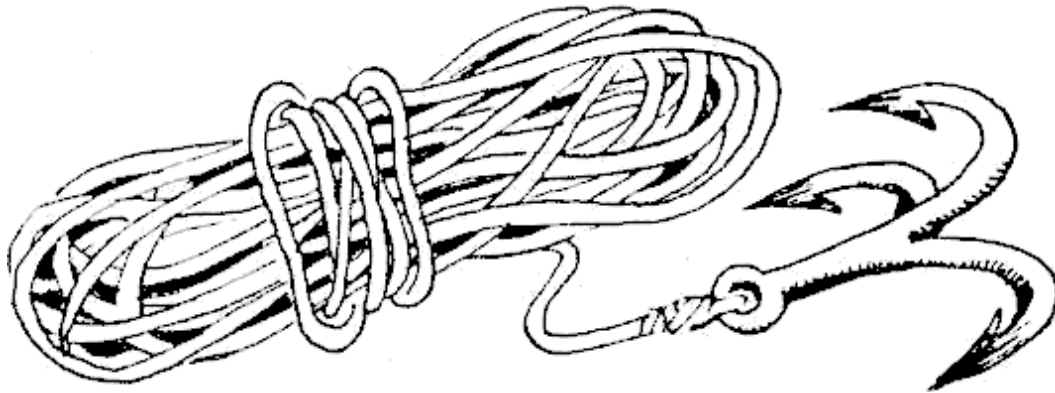


Всички предмети дотук могат да се използват само по веднъж. Ако желаеш, можеш да вземеш два или повече от един вид, стига да не превишиш определения общ брой. Същото важи и за следващите ти придобивки.

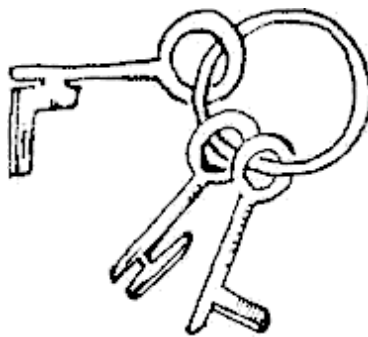
Ако си направил избора си, можеш да отвориш следващия сандък.

1. Въже — 30 метра дълго, тънко и здраво, с разклонена метална кука в единия край.

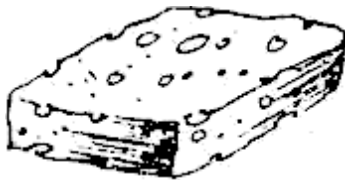
Многократна употреба, освен ако в текста не е споменато унищожаването или изгубването му.



2. Шперц — уникално приспособление, чрез което дори неопитен в „занаята“ човек като теб би могъл да се справи с всяка ключалка.



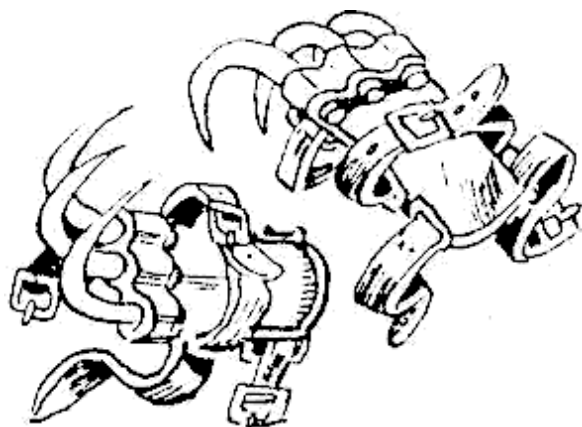
3. Засищащ сухар — парче изсушен хляб, приготвен от много рядко зърнено растение. Равнява се на два цели хляба.



4. Димна завеса — малко метално топче, което след удар избухва в гъсти кълба бял дим.



5. Котки — метални куки, прикрепящи се с ремъци към ръцете и краката. С тяхна помощ може да се изкачи почти всяка стена. Многократна употреба.

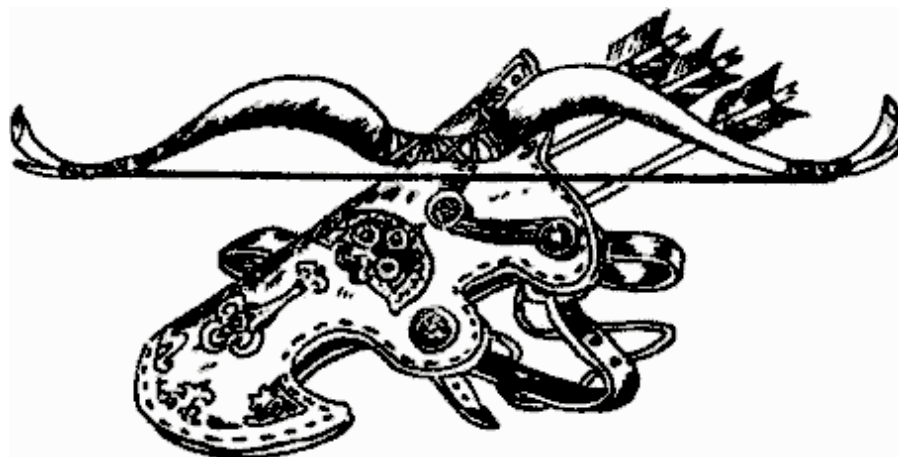


6. Противоотрова — изключително полезно нещо.

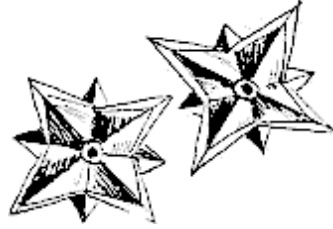


Накрая погледът ти се спира на една част от стената, окичена с метателни оръжия. Вниманието ти привличат три от тях:

1. Тангвински лък с три стрели.

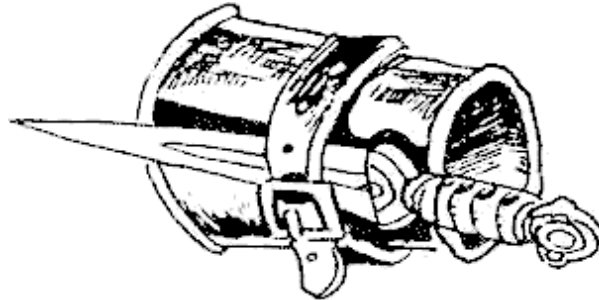


2. Два шурикена.



3. Нож за хвърляне — малко двуостро ножче, прикрепено към ръката ти. Ако ремъкът, който го придържа, се отхлаби, е достатъчно едно рязко движение, за да се изстреля оръжието в желаната посока.

Можеш да го използваш и без да е споменат в текста, за да убиеш един от противниците си (ако е човек).



Завършваш дългото избиране. Това като че ли ще ти е достатъчно.

Прибираш придобивките си в една здрава кожена походна торба и се отправяш към вратата, където те чака жрецът, проследил с интерес избора ти.

Мини на [509](#).

С въздишка посягаш към кесията си, изваждаш едно малко опалче и го пускаш в шепата му. Той се обръща, свива ръце на фуния и извиква:

— Пусни го, Тоб! Плати си!

Войникът от другата страна на моста кимва и се прибира в барачката си.

Преминаваш по моста в лек тръс и продължаваш надолу покрай брега на езерото към Западната порта.

Мини на [583](#).

— Богът на Злото... — успяваш да промълвиш.

— Ще ти разкажа това, което трябва да знаеш... — жрецът спира за момент, поглежда те внимателно и започва: — Някога Гуор е бил един от Седемте повелителя. Някога... Преди да се превърне във властелин на Мрака. Срещу нарастващата му черна мощ се изправили останалите шест. Битката продължила с векове, но накрая Гуор бил победен и осъден на вечно заточение. Душата му била вселена в скала. Проклятието ще тегне над нея, докато Гуор намери своя народ — хората, които ще вярват в него и ще изпълнят повелите му...

— Варварите — отронва се от устните ти.

— Точно така. Но това би било невъзможно, докато е в плен на скалата. Омагьосан кръг.

— Тогава как...

— Преди повече от десет века черните магьосници откриват душата му и опитват да я освободят. Ако Гуор отново стане бог, то те биха се превърнали в полубогове. Но без да се изпълни условието на Шестимата, това е невъзможно.

— И те тръгват да търсят народа на Гуор...

— Преди това построяват около скалата огромен храм, изпълнен с магически клопки.

— Но от какво трябва да се пази Богът на мрака?!

— От Бялата магия на Древните. Докато проклятието тегне над него, той е беззащитен.

— Но нали Древният град е изгорен от Небесния огън?

— Това става по-късно. И може би ти е интересно как и защо Центърът на древната цивилизация, толкова по-развита от нашата, е бил унищожен за няколко мига?... Боговете пазят ревниво тайните си, момчето ми. Белите жреци, дръзнали да надникнат отвъд границите на Земното, докарали смърт и унищожение на хората и земите си. Но Бялата магия е все още там, сред обгорените руини на Древния град.

— Как Черните магьосници са успели да посветят варварите във вярата на Злото?

— Не особено трудно, тъй като тя и без това е близка на характерите им. Пророците на Гуор били избивани, изгаряни на клада и накрая прогонени от Стария свят. Тогава намерили прием и убежище отвъд Голямата стена. След дълги години странствания Дивото било кръстосано от край до край. Всички варварски племена приели вярата в Гуор и основната повеля: след хиляда години всички да се вдигнат като един, да прегазят Стария свят и да намерят своя бог.

— Но това става сега! Къде е заточен Гуор?

— В Алкирия. Малкото южно кралство, изолирано от останалия свят.

— Но там някъде е и Древният град...

— Не е случайност. Сигурно вече си разбрал какво трябва да направиш, момчето ми...

Кимваш неуверено.

— Трябва да отидеш в Алкирия, да откриеш храма на Гуор и да го унищожиш с Бялата магия. Това ще ги лиши от вяра и цел. Тогава лесно ще ги победим.

— А какво... какво ще стане, ако не успея? Или ако не искам да опитам.

— Ще умреш...

Трепваш.

— ... заедно с мен и всички останали. Отбраната на Стената няма да издържи повече от две седмици. След това Ханджаб ще бъде прегазен и нищо повече няма да спре варварите по пътя към техния бог. А щом стигнат до него... Това ще е краят на света. Никой не ще устои на възраждащата се черна мощ на Злото.

Разбираш или по-скоро усещаш страшната реалност, която лъха от думите му.

— Приемам — казваш твърдо. — Ако трябва да изгубя живота си, поне ще си струва.

Жрецът се усмихва уморено и се обръща. Внезапна мисъл минава през ума ти.

— Последен въпрос!

Той те поглежда отново.

— Защо точно аз?

Гласът му е леденосериозен, както преди:

— Ти си Избаният. В деня на раждането ти имаше десетки знамения.

Кимваш впечатлен.

— А сега ще се срещнеш с един свой познат.

Мини на **609**.

„Вече мога да си тръгвам“ — решаваш. Излизането от Забранения град се оказва далеч по-лесно от влизането. На портата преминаваш без проблеми.

— Тъкмо я отваряхме, господине — казва учтиво стражът.

„Я колко са вежливи, когато излизаш отвътре.“

— Приятен ден, господине.

— Сбогом.

В ранното утро се отправяш към „Златен звън“. Сивата светлина на изток вече разпръсва мрака. Тук-там ранобудни работници или позакъснели крадци обикалят улиците.

В странноприемницата всички спят. Масивните дървени маси и подът в пустата трапезария са старателно избърсани. Качваш се в стаята си и полягаш за кратка, но дълбока почивка. Изострените ти сетива ще те събудят и при най-лекия шум.

Мини на [346](#).

Никой не очакваше това. Макар всички да знаеха древните предания, никой не вярваше в тях. Никой не можеше да повярва, че Старият свят — могъщ и самоуверен, ще бъде заплашен от няколкото диви племена отвъд Голямата стена.

До деня, в който безчислените варварски пълчища, събрани от всички краища на Дивото, се стовариха върху цивилизацията като юмрук на Божия гняв. Северните провинции бяха прегазени за два дни. Легионите, изпратени да спрат нашествието, също. Отличното въоръжение и военното изкуство отстъпиха пред дивата ярост, с която варварите се хвърляха в бой с Имперската армия. Умираха с хиляди, но хилядите се заменяха с милиони, а войските биваха изклани. Жестокият поход бе спрял едва при Голямата стена — някога граница с Дивото — с общите усилия на Имперските легиони и армиите на кралствата, обединили се пред надвисналата опасност. Но и това не бе за дълго. Бесните атаки по цялото протежение на стената продължиха и скоро стана ясно, че отбраната няма да издържи. Вече се хвърляха в бой последните останали войски. И Елитният Имперски Легион, войник от който си и ти...

Разпръсваш с усилие рояка мисли и ускоряваш крачка, за да настигнеш останалите, избързали напред, когато внезапно попадаш в хватката на две необикновено силни ръце — едната стисва твоите през кръста, а другата задушаваш вика ти. Залиташ към стената, но удар не последва. Камъкът като че се огъва под тежестта ти и те пропуска през себе си. В следващия миг разбираш, че сте минали през въртяща се плоча, а в момента сте в някакъв тайник отвъд стената. Мракът е пълен. За момент спираш да буйстваш и с изненада установяваш, че ръцете отхлабват хватката си. Още миг и си свободен. Усещаш тялото на похитителя пред себе си. Сега е моментът да действаш.

Ще извадиш меч си и ще се опиташ да го съсечеш, преди да те е сграбчил отново — на [224](#).

Или ще изчакаш — на [495](#).

8

Отбиваш неочаквано бързите и подли удари, но една сложна комбинация, завършена с дръжката на пиката, те праща във водата обезоръжен. Докато се опитваш да се хванеш някъде, силен удар в главата погубва живота ти. Като в просъница усещаш съпротивляващото се тяло, което потъва надолу... към мрака на Дъното.

Мисията ти завършва дотук.

Градът се извисява в цялото си каменно великолепие. От запад се вижда единствено Островът — огромен къс гранит в средата на езерото, и възвишаващият се в центъра му Обелиск — каменна сграда, дебела като къща в основата си и остра като върха на меч 50 крачки понагоре.

Горният град, разположен върху Острова, е свързан със сушата с голям каменен мост.

Мини на [583](#).

Другият страж явно здраво е заспал. Щом чува шума, той вдига глава и в мътните му очи проблясва страх, преди да обезвредиш с един точен удар и него. Оглеждаш се, убеждавайки се, че няма зрители, и завличаш двете тела в сенките. Връщаш се при портата и я разглеждаш. Здрава и заключена. Ако имаш Шперц, можеш да я отключиш и да влезеш в забранения град — на [378](#).

Ако нямаш, мини на [643](#).

Мракът в горичката е още по-гъст, но почвата под краката ти е по-суха. Кората на дърветата, които предпазливо докосваш, не е хлъзгава от влага, а най-неочаквано от мрака изниква нещо голямо и белезникаво, грапаво и сухо. Внимателно прилякаш до него и смъкваш раницата от гърба си.

Бавно я претършуваш, търсейки нещо, с което да осветиш наоколо, когато луната надниква иззад облаците, заливайки с бледа призрачна светлина блатата, горичката и къщата пред теб.

Мини на **616**.

Замахваш отчаяно от горе надолу, но той отстъпва встрани и веригата с трясък се убива около меча ти. Дръжката се изплъзва от пръстите ти и с ловко движение мъжагата запраца оръжието през вратата навън. Шиповете засвистяват пред лицето ти.

Отстъпваш назад сред хилещи се мъже, които ти подлагат крак и те блъскат. Вратата се трясва зад гърба ти, увисвайки на едната си панта.

Вдигаш меча си, прибиращ го в ножницата и успокояваш самолюбието си, и се отправяш:

„При Уири“ — 525.

Без обяд към центъра на Харп — 199.

Свистящото острие се забива право в окото на калмара. Възторжените викове на екипажа приветстват оттеглянето на чудовището в морските дълбини.

Ти успя! Моряците почти те боготворят, а дори в жълтите злобни очи на варварите съзираш воинско уважение.

Мини на **301**.

Бързото ти спускане е подпомогнато от отслабващата магическа сила, която угасва щом докосваш земята. Тъкмо навреме. Надзирателят изтропва край ръба, спира и изважда огромна, дрънчаща връзка ключове. Решетката се повдига и той се надвесва в светлината на факлите...

Началник-стражата подвиква злобно:

— Хей, новият! Одеве забравих нещо. Предай всичките си лични вещи.

Това е краят.

Не е трудно да принудят затворен в дупка да стори каквото и да било.

Ти се провали.

Но все пак няма да изгниееш в тъмницата. Ще намериш смъртта си след десетина дни, когато варварските пълчища нахлуят в Корб.

Бунтарят се пробужда у теб.

— Няма да платя — казваш.

— Ще платиш — отвръща той.

Наежваш се и предизвикателно слагаш ръка на меча.

Пазачът на моста се спуска към теб, развъртял боздугана.

Измъкваш със звън острието от ножницата и двамата започвате яростно да си разменяте удари.

Ти си по-добрият и след малко мъжагата е повален на моста с опрян в гърлото му меч.

— А сега ще мина — казваш.

— Няма да минеш — отвръща той.

Нещо тежко те удря в гърба. Тромаво се обръщаш. Зад теб стоят двама мъже в черно, а от барачката и сградата към теб са се втурнали още десетина, въоръжени до зъби.

Мини на [602](#).

Изправяш се с отегчена въздишка, оставяш раницата до Слим и завързваш единия ремък за ботуша му. Надяваш се, че ще се събуди, ако започнат да го дърпат. За по-сигурно я засипваш с талаш.

Оглеждаш се. Надясно, на север, започват квартали с рибарски къщи, пръснати по огромния пясъчен плаж. Тук-там се виждат опънати мрежи и хора, които работят нещо по тях. Наляво почти няма къщи на брега, затова пък в морето се вдават каменни вълноломи и дървени кейове, осяени със складове и работилници. Точно пред теб е централната част на Турил със стотиците дюкяни и пазара, откъдето дойдохте. Накъде ще тръгнеш?

Надясно — **140**.

Наляво — **339**.

Напред — **611**.

Прикриваш се зад схлупената къщичка и притаяваш дъх в очакване. След минута при кладенеца идва младо момиче, понесло кобилица с два медни съда, подрънкващи при крачките ѝ. Мислено се укоряваш за излишната боязливост и изскачаш от укритието си, подвиквайки поздрав. Но... Твърде прибързано!

Стреснатото момиче хвърля с писък менците и побягва като кошута. Жалко!

Ще трябва да се простиш с мечтата си за храна и топли сухи дрехи.

След мимолетната почивка отново поемаш по прашния път, защото не ти се иска да пренощуваш на открито, а Корб е наблизо.

Мини на **761**.

В праха на пътя са опънати две въжета и благодарение на тях малкият ви отряд е спрял успешно. Не знаеш от кого. Нито защо.

Тежко се изправяш, измъквайки меча си, и откриваш, че Слим вече е сторил същото. Барт е вдигнал заплашително боздугана си, а другият войник в момента става, накуцвайки.

Търсещият ти поглед открива Чад на хълма, препускащ нагоре в обратна посока.

„Подлец — мислиш учудено. — Страхливец.“

— Предател! — извиква бясно Слим и хваща ножа си за хвърляне. Нечия стрела го изпреварва, събаряйки Чад от коня, пронизан в гърба.

За момент четиримата стоите, вдигнали оръжията си. Слим отваря уста, за да каже нещо и в същия миг отвсякъде заваляват стрели — бързи, точни и смъртоносни.

Мини на [145](#).

Плъзвате се безшумно в трепкащите сенки, хвърляни от факлите по влажните каменни стени. Стълбите водят нагоре към коридор, който завършва Т-образно, разклонявайки се вляво и вдясно.

— Наляво са килиите с другите затворници — прошепва старчето, — а изходът е вдясно.



Оставяш го да води. Изкачвате още едни стълби, продължавате по друг коридор и когато мислиш, че никога няма да се измъкнете, бледа утринна светлина, промъкнала се в тъмничния мрак, ти подсказва, че свободата е близо.

В миг и двамата замръзват, когато между сводовете отекват груби пиянски гласове и дрънчене на пътя. Двама стражи са се разположили в преддверието и редуват хвърлянето на зарове с големи глътки вино от каните в краката си. През решетките на заключената врата виждаш още двама, отдали се на същите занимания на каменните стъпала пред входа на тъмницата. Алебардите им лежат забравени.

Ако имаш Невидим прах, мини на **51**.

Ако нямаш, ще се наложи да си проправяш път с бой — **309**.

Спираш устрема на нападателите, обръщайки тежката маса върху тях и се хвърляш към изхода, но в следващия миг подложен крак те просва по очи. Съпротивляваш се отчаяно на яките войници, но след малко си здраво овързан.

Началник-стражата тържествуващо приближава и навира тлъстото си лице в твоето.

— Мислеше да ме изиграеш, а!

Лошият му дъх почти те задушава.

— Ще гниеш в тъмницата до края на живота си! — изревава той.

Нямаш какво да кажеш.

Мини на **498**.

Наистина нищо по-лесно от това. Ръката ти е силна и сигурна. Ножът полита, превъртайки се във въздуха и се забива в едрата мишена. В следващия миг падаш тежко на прашния под. Без да поглеждаш повече натам, рязко се обръщаш по гръб, мъчейки се да докопаш меча си. Към теб в момента лети един от другите двама, насочил нож към гърлото ти.

„Проклет да си“ — ругаеш, докато отчаяно издърпваш острието. „Късно е“ — пробягва през ума ти, но в същия момент мощно изпратена стрела пробива рамото на нападателя ти и го отхвърля встрани. Пронизваш падащото тяло, после се плъзваш на крака и скачаш към другия, който се оглежда, стиснал ножа си.

Прибави **Шанса** към точките от Ловкост и Умение за бой с хладни оръжия. Ако сборът е по-голям от 8, мини на **729**.

Ако е по-малък или равен на това число, прехвърли се на **455**.

Задъхано се оглеждаш. Стрелите престават да се сипят, но тренираното ти съзнание вече е сигурно за това откъде са изстреляни.

— Чакай тук — казва задъхано Слим, скача и се доближава до края на самотната скала, която стърчи край пътя. Хората с лъковете са от другата страна, зад купчините храсти. Зад скалата са завързани краищата на двете въжета, които сега лежат в мрака, изпълнили задачата си.

— Вземам левия — отсича Слим.

Кимваш. „Откъде пък е сигурен, че са двама.“

— Стреляй, когато ти кажа — добавя.

— Добре.

Ако имаш Лък и стрели, Нож за хвърляне или Шурикен, сега е моментът да ги използваш.

Мини на [523](#).

Яростно подсичаш краката на втория и го изритваш през перилата. Изкачваш се по скърцащите стълби на горния етаж. Предпазливо поглеждаш в първата стая. Освен изпочупени мебели, вътре няма нищо. От втората се чуват женски писъци, сред които различаваш:

— Помогнете! Помощ! Ах, гад! — на това място чуваш мъжки рев. Бързо! Ще трябва да помогнеш на жълтокожата!

Как ще влезеш в стаята: спокойно — мини на **83**.

Или с ритник — на **419**.

Час по-късно срещу един диамант те освобождават под гаранция и те предупреждават да не напускаш града.

— Как не — съчувствено се заканва Слим — още тази вечер ще го напус... ох!

Разтърквайки челюстта си, той се отдръпва.

Ти го ругаеш с най-отбрани изрази.

— О — клати глава той — не отстъпваш на турилски моряк.

Започва да се смее и не ти остава нищо друго, освен да се присъединиш към него.

— И все пак, глупако — казваш, кикотейки се — защо ме гледаше така и ми кимна?

Той те поглежда учудено и се засмива още по-гръмко.

— Не гледах теб. Гледах нещо, което си заслужава. Такова момиче не си виждал, повярвай ми...

... Тя ми се усмихна, а аз ѝ кимнах — завършва той триумфално половин час по-късно. Лежите на сянка сред меките купчини талаш в един пристанищен хангар.

— А сега ще подремна — обявява той.

Мини на **430**.

Ровиш в торбата си, докато момичето и жената те гледат с надежда. Изваждаш малкото шишенце с жълто-кафява мътна течност и го изливаш в устата му. Човекът се закашля и отваря очи. Раните по тялото му се свиват и изчезват, а на главата му скоро остава само малък белег.

— Магьосник! — Двете жени се отдръпват от теб. Подаваш му ръка и той става на крака.

— Благодаря ти — казва дрезгаво — не знам как го направи, но ми спаси живота.

Обръщаш се. Мъжът казва нещо на техния език, жената му отвърща отрицателно и той извиква ядосано. Детето се разплаква.

— Чакай, чужденце — подвиква той. Спираш. Мъжът те настига и пъхва в ръката ти някаква мъничка черна статуетка на орел. — Вземи това. Последното ценно нещо, което имаме. Не го продавай, моля те.

Кимваш за сбогом и излизаш, прибирайки орлето. Детето те настига на вратата и плачейки казва:

— Остани с нас, моля те. Поне за малко.

Мини на [572](#).

Намираш градския пазар и след кратък оглед на изложените за продан коне, се сдобиваш с едър, масивен жребец, предъкващ флегматично. Цената — 2 рублина и 2 опала — е дори ниска за Салмодил.

Сега вече можеш да тръгнеш:

На изток към Тилт — **756**.

Или на запад към Айвар — **613**.

— Ти си учен човек, нали?

Той скромно свежда очи:

— Чета книги, а в тях има огромна мъдрост.

— Чел ли си за Гуор?

Старецът трепва.

— Каж ми какво знаеш за него.

— Предания — казва неохотно той — в деня, когато го открият, щял да се въздигне отново... Всъщност насам се носят слухове, че някаква орда наистина е тръгнала към Стената.

— Някаква орда? О, Богове! Дотук вербовчиците на армиите явно не са достигнали.

— Но... през ръцете ми мина един от Черните скрижали...

— Поглеждаш го неразбиращо и той добавя — редактиран препис, разбира се.

— И? — казваш с интерес.

— Там пише за теб — казва лукаво старчето.

— Какво?

— Пратеникът, който трябва да унищожи Гуор.

Ръката ти машинално стисва меча. Старчето забелязва движението ти.

— Няма смисъл, приятелю. Мога да ти помогна. Много малко хора знаят това, което аз научих по случайност.

Гледаш го подозрително.

— Гуор е на платото — започва старецът и веднага пояснява — има само едно плато — в Непристъпните планини, недалеч от морето. Не можеш да минеш направо — склоновете са наистина непристъпни. Трябва да заобиколиш през Тилт.

Не можеш да повярваш, че намери нужните сведения, но радостта ти се помрачава от някакво подозрение, свило се дълбоко в душата ти.

— С друго не мога да ти помогна, момко... но ще се моля за теб.

Сбогуваш се и се отправяш в търсене на странноприемница.

Мини на [660](#).

Шперцът потъва плавно и безшумно в ключалката. Жалко, че вече не можеш да го извадиш. Леко завъртане и тя изщраква — свободен си. Повдигаш решетката, хващаш се за каменния ръб и се изтегляш горе. След миг и старчето подава рошавата си глава и изскача навън.

— Благодаря ти, странниче! Няма да съжаляваш, че ме спаси!

Надяваш се да е така.

Сваляш Котките, прибираш ги в раницата и затваряш решетката.

— Да тръгваме — прошепваш и решително изваждаш меча си. Старчето измъква със същото изражение малко двуостро ножче и отвръща на учудения ти поглед със скромна усмивка.

Мини на **19**.

Капитанът слиза, разчорлен и страшен, в трюмовете. Оттам чуваш ритмичните удари на барабана и мощните му викове:

— Гребете! Давай! Давай!

Варварите явно разбират, че така спасяват и себе си, защото с неопикуема енергия се залавят за работа. След първите десет удара се установява ритъм и засилените гребла успяват да се противопоставят на блъскащите отвсякъде вълни. Корабът набира скорост и постепенно бурята остава назад.

Бягате от стихията целия дълъг и сив ден и когато късно вечерта галерата ловко завива на запад, за да влезе в Южния залив, се измъквате от злокобната сянка на облака. Залязващото слънце грейва отведнъж, голямо и алено, и корабът кротко спира върху вълните. Ще продължите към Харп утре.

Мини на [577](#).

След като претърсваш всички сенки, си убеден, че нещо ви е подлъгало и двамата. Присядаш на стола бавно и леко, и в ума ти пробягва мисълта, че всъщност те е страх, да не би да е зает от някого. Разтърсваш яростно глава и вдигаш чашата към устните си. Празна е.

С разтуптяно сърце отново хващаш меча си. Отскачаш назад с неволен вик, когато чашата се плъзва до ръба на масата и се разбива със звън на каменния под. Нещо с кикотене се отдалечава оттам и този път го виждаш — размазан прозрачен силует, гърчещ се и подскачащ, който се отправя към вратата.

„А, не“ — успяваш да си помислиш и се втурваш към него, мощно размахвайки оръжието. Острието свисти през силуета като през въздух и отвратителното кикотене продължава.

Вратата със скърцане се отваря и се затръшва отново.

Предпазливо я достигаш, плъзгайки гръб по стената, рязко я отваряш и изскачаш навън.

Мини на [121](#).

— Приемам — честността го изисква.

Теглиш пръв надвесен над клечките и дълбоко умислен. Морякът не играе.

„Ха-ха — мислиш си, — излъгах го.“

Минава доста време. Без да вдигаш глава, великодушно казваш:

— Ти си на ход.

Кръвта те изненадва: на пръски върху сандъка, на който си седнал. Сепнато поглеждаш нагоре. Морякът ти отвръща със стъклен безразличен поглед. От гърлото му стърчи дълга черна стрела.

С ругатни се хвърляш на дъното на шлепа. Запълзяваш напред към носа, а около теб свистят десетки черни стрели.

Мини на [713](#).

Ориентираш се по звездното небе и се отправяш уверено към Айвар. Нощта в Изгорената земя е по-приятна от деня, макар и леденостудена.

След два часа бърз вървеж първите къщи на града изникват, белейки се в тъмното.

Намираш странноприемницата, в която остави коня си и събуждаш момчето слуга, което е много учудено да те види жив.

Плащаш един опал за грижите за животното и отказвайки любезната покана да пренощуваш в Айвар, препускаш към покрайнините.

Каменистата пустиня лежи пред теб, окъпана в бледите лунни лъчи.

Накъде ще поемеш?

Към Харп — **152**.

Към Салмодил — **747**.

Към Тилт — **40**.

С два скока доближаваш Слим и се хвърляш към нападателя му с протегнат меч. Острието попада в рамото и варваринът пада встрани. Скачаш върху него. Разчорлената коса открива лице на жена. В очите ѝ има животински блясък. Не се поколебаваш и за миг и я пронизваш.

— Пфу, отвратен съм — казва Слим зад гърба ти. Обръщаш се гневно. Надигнал се е на лакът.

— Да убиваш жени — допълва.

— Няма ли да се биеш?

Той мързеливо се надига и пронизва един нападащ с нож варварин. Огромният мъж се просва на земята, сгърчва се и умира.

— Внимавай — казва Слим.

Обръщаш се светкавично. Срещу теб препуска на един от неоседланите коне широкоплещест варварин сграбчил огромен боздуган. Отскачаш встрани, а оръжието просвистява край ушите ти.

Двубоят ще е твърде труден. Силата на варварина ездач е 15, а жизнените точки — 10. Твоята се получава от Нивото на живот и Умението за бой с хладни оръжия. Ако го победиш, мини на **35**.

Ако загубиш, мини на **381**.

Внезапно се ядосваш. Изваждаш меча и яростно замахваш към стената. Острието просвистява и там, където би трябвало да почувстваш удара, усещаш нещо като потрепване и напрежение. Отстъпваш от следващия удар на стената.

Ще опиташ ли пак — **355**.

Или ще прибереш меча си и ще се откажеш — **732**.

Гмурваш се под поредния му удар и едновременно с обръщането го съсичаш почти на две. Конят изтрополява, отнасяйки трупа нанякъде.

Оглеждаш се. Неколцина варвари бягат в тъмното, яхнали конете ви, а Слим довършва тези, които са останали.

В светлината на огъня се втурват двама-трима от воините на Запада, обитаващи съседния лагер, крещейки възбудено. Изреваваш яростно, разбирайки каква е работата, и замахваш към тях с меча си. Те смутено побягват.

— Хей, човече, те са ни съюзници! — подвиква Слим.

Обръщаш се към него, червен от гняв:

— Били са техни пленници. Пуснали са ги да избягат, проклети да са!

— Защо са дошли тук? — пита разсъдливо Слим.

— Не знам. Знам, че ще отида и ще...

— Чакай...

Обръщаш се бясно и се упътваш към другия лагер. Небето бавно посивява. Слим свива рамене и се заема с войниците.

Мини на [111](#).

Отначало идва болката. Дробовете ти пламват при първото вдишване, сетне отново. Болката, сякаш скрита във всяка част на тялото ти, се разгаря при най-малкото движение.

Повдигаш клепачи, крещейки мислено и съзираш нещо, което никога не си очаквал да видиш.

Сълзи в очите на Слим.

Това окончателно те връща към живота.

— Не говори и не мърдай! — казва строго Слим, прикривайки слабостта си, но в гласа му се прокрадва нотка на нежност и радостно облекчение. — Завръщаш се от света на мъртвите, приятелю.

Благодарността се чете в погледа ти.

— Няма нужда! — махва Слим. — Видях те навреме. А в раницата ти за щастие имаше едно шишенце с тази толкова полезна течност... Знаеш ли — поколебава се той и продължава поверително — прибавих към нея нещо от моите запаси, което много ще ти помогне. На сутринта ще се събудиш здрав и дори няма да си спомняш за всичко това...

Погледът ти е леко обезпокоен.

Слим се навежда към теб и тържествено обявява:

— Стрита на прах Планинска петниста жаба.

Виждайки реакцията ти, добавя злобно:

— А, не! Вече не можеш да умреш.

Мини на [240](#).

Духваш свещта, грабваш стреличката и след кратка борба с резето изскачаш в коридора.

Ако възнамеряваш да излезеш навън и да опиташ да плениш нападателя, мини на **701**.

Ако не искаш да рискуваш, можеш да провериш как е Слим — **394**.

Замахваш отново и отново, но освен да насечеш борда, не успяваш да постигнеш нищо. Вдигаш меч за удар, но едно от лигавите пипала те обвива изотзад, а друго се усуква около крака ти. Чудовището те вдига и огромната сила на крайниците му злостно те разкъсва над палубата. Ужасна смърт!

Мисията ти свършва дотук, над палубата на тази галера.

Пропускаш! Съществото ловко избягва удара и стяга хватката около гърлото ти, изцеждайки живота от теб. Мечът ти увисва безсилно. „Това е краят“ — пробягва през ума ти.

Внезапно хищните пръсти отслабват натиска си.

Свистене пронизва нощта и втора стрела щръква от тялото на чудовището. То те пуска и се обръща със смразяващ рев.

Кръвта на тежки струйки се стича от гърлото ти. Яростта взема връх над слабостта ти и развърта меча ти, пръсвайки отвратителната глава на звяра. Силите ти стигат дотук и залитналото ти тяло намира опора в стената.

В светлината на факлите излизат няколко души с кожени дрехи и лъкове в ръце — нощната стража.

Мини на **385**.

Препускаш, докато небето бавно посивява, а пясъците отстъпват място на храсти и треви. Призори правиш малка почивка и отново потегляш в розовата светлина на утрото.

Около обяд в степта просветва блестящата ивица на Тайра. С голяма радост забелязваш, че в реката се поклащат два сала, а на брега има малка колиба. Любезният лодкар прекарва теб и коня ти срещу един опал, бърбейки непрекъснато.

Продължаваш на изток, докато пред теб се възправят Непристъпните планини — обгърнати в мъгла и все по-високи. Пресичаш пътя, следваш подножието им и продължаваш по стръмните склонове към Тилт. Пътуването се превръща в безкрайно изкачване на била.

Мини на [773](#), ако идваш в Тилт за първи път.

А ако си бил тук, прехвърли се на [141](#).

Приветстваш слънцето като нов бог, родил се, за да те спаси. Радостният ти крясък проехтява в тишината и сякаш дава сигнал на мъглата да изчезне. Ярките топли лъчи я пръсват и стопяват, освобождавайки те от бялата ѝ хватка. Вече можеш да гледаш... и гледката те изпълва с неясна надежда.

На югозапад блести чиста вода — разклоненията на Тайра. Отправяш се обнадежден натам.

Три часа по-късно реката е останала назад и ти отново крачиш сред безкрайните мочури, упътен към Корб.

Мини на [102](#).

Посред нощ се събуждаш от страшно думкане по вратата. Някой съвсем непредпазливо се опитва да я отбори. Ставаш, измъквайки меча изпод леглото и се приближаваш. През процепа не се вижда нищо, защото и отвън е толкова тъмно, колкото вътре. Чуваш невъздържани ругатни. Ще сториш ли нещо, за да спреш това?

Да — **768**.

Не — **232**.

Насред малкия кръг, образуван от тълпата, стърчи разнебитена каруца. По земята се валят плодове, изсипани от обърнатата сергия. Неколцина едри мъже грубо блъскат и разпиляват другите стоки. До каручката са се свили и две малки дечица, а един пълен мъж вика с цяло гърло нещо, от което не разбираш и дума. Докато стоиш, към него бавно се приближава един от мъжагите и го перва с ръка по лицето. Търговецът залитва, препъва се и пада в краката ти. Мъжът се доближава, готов да го ритне. Ще се намесиш ли?

Не, това не е моя работа — на [751](#).

Ще говоря с едрия мъж — на [449](#).

Ще го спра — на [72](#).

Със страшни удари премазваш отбраната на единия от разбойниците. Той се отдръпва с вик, стискайки посечената си ръка. Замахваш, за да го довършиш... и в същия миг върху рамото ти се стоварва боздуганът на главатаря. Рухваш на колене. Опитваш се да се обърнеш и да вдигнеш ръка, но тялото не ти се подчинява. Вторият удар пръсва главата ти.

Смъртта идва мигновено. Не усещаш грубите ръце, които пребъркват дрехите ти. Може би някога ще ги постигне възмездие... но не тук и сега.

Ти се провали. Мисията ти завършва с неуспех.

Цялата нощ сънуваш коне.

На сутринта, заедно с първите лъчи на слънцето, с огромно облекчение напускаш нощната си квартира. Малкото ранобудни хора, скупчили се в преддверието, оживено обсъждат нещо. Приближаваш и учтиво се включваш в разговора.

— Блатно чудовище! — обяснява ти разпалено пълничък търговец — намерили го тази сутрин, съсечено. От години не са убивали някои от тях. Намерихме само парчета от жертвите им. Който го е направил, е бил голям боец!

Кимваш сдържано в потвърждение. Няма смисъл да ги убеждаваш, че точно ти си героят — никой няма да ти повярва. След закуската със суха храна, влизаща в цената на преспиването, се измъкваш навън. Приятно топлещите лъчи на събуждащото се слънце окончателно оправят настроението ти.

Подсвирквайки, с бавни крачки тръгваш надолу по широката, отрупана с магазинчета и странноприемници улица. Първият запитан човек те упътва към градския пазар. Нуждаеш се от кон, за да продължиш пътешествието си.

Мини на [714](#).

Продължаваш да се свличаш, докато преравяш раницата си. Най-сетне напипваш малката стъклена сфера.

Оглеждаш чудовището, докато откриеш кошмарната му паст и пращаш огненото семе в гърлото му. За миг не се случва нищо. После цветето плъзва нагоре с адска бързина, изгаряйки на пепел съществото и превръщайки пясъка в стъкло. Разбираш грешката си твърде късно. Покълналото в горещите пясъци семе израства и разцъфва в огромни огнени кълба.

Тялото ти избухва в пламъци. Смъртта ти е мигновена и болезнена. А след парещия ад идва хладната прегръдка на Мрака.

Ти се провали. Старият свят ще загине.

— Ъ? — казва Слим за трети път.

— Ставай, ленивецо. Хайде да разгледаме града — настояваш ти.

— Не искам. Искам да спя.

— Може да ми потрябваш — казваш многозначително.

Той се издига на лакът в талаша.

— Не ми казвай, че не можеш сам да се справиш с турилските рибари. Днес видях на какво си способен. А сега ще спя.

Безполезно е.

Ще тръгнеш ли сам — на **16**.

Или ще останеш тук — мини на **358**.

Събуждаш се от силен удар по главата.

Надигаш се непохватно и в сивата светлина на раждащото се утро вперваш поглед в две учудени кафяви очи. Нападателят ти е джудже с окосмено лице, стиснало в набитите си ръце голяма чепата тояга. Устата му е полуотворена от изненада. Скачаш с рев, който го прогонва, пищящо от страх. Пипваш главата си. Кръв няма, но вероятно има цицина. Ругаейки всички планински джуджета, оглеждаш нещата си.

Липсват някои от хранителните ти припаси, както и седлото и букаите на коня ти.

Яхваш го с проклетие и се отправяш в зората на юг към Айвар.

Мини на [494](#).



Затичваш се към навеса до къщата, преследван от шумни силуети. С треперещи ръце отвързваш юздите и яхваш коня, препускайки в галоп по-далече оттук. Духовете те изпращат с кикотене до края на града.

При последната къща спиращ разколебан. Трябва да отидеш в Изгорената земя. Трябва да откриеш Древния град.

Трябва да победиш Гуор.

Мрачно обръщаш съпротивляващото се животно и го подкарваш обратно. След няколко крачки слизаш, хващаш здраво юздите и го задърпваш през танцуващия ад.

Завързваш го отново под навеса, поемаш си въздух и излизаш по средата на улицата. Покрай теб подскачат с вой трептящи нечовешки фигури.

Присвиваш очи — на около двадесет метра напред по улицата виждаш тъмна фигура на човек, пречупена и изродена през подскачащите силуети. След миг тя изчезва между две къщи.

Мини на [271](#).

— Ще обядвам тук — казваш — и то с оръжията си.

Сядаш отново. Съдържателят се отправя към кухнята, а хората по масите излизат един по един, докато оставаш сам. След малко през помещението профучава едно момче и изскача на улицата. Съдържателят ти донася вкусен обяд, с който се залавяш усърдно.

Мини на [117](#).

Изваждаш безмълвно кесийката, развързваш я и посипваш праха по себе си. Той блясва за миг във въздуха, но след като докосва тялото ти, изчезва заедно с него. Остатъкът разпръскваш по старчето, което вече на нищо не се учудва.

— Невидим прах, а?! Само бях чувал за такова нещо.

Ако имаш Шперц и желаеш да го използваш, мини на [296](#).

В противен случай иди на [415](#).

Запомняш точното местоположение на стареца, преди уличката да се изпълни с бясно кълбящи се бели облаци и кашлящи жълтокожи, и се хвърляш в дима, задържайки дишането си, минаваш през няколко души, които не правят опит да те спрат и налиташ на този, който би трябвало да е човекът с книгата.

Проверяваш безцеремонно дали има брада и го помъкваш обратно, сгазвайки още няколко. Излизаш в бяг от дима, метнал стареца на рамо.

След няколко пресечки се убеждаваш, че никой не ви преследва, мяташ го на земята и се тръшваш до него.

— Благодаря ти, странниче — казва старецът, едва сдържайки стеснението си. — Как мога да ти се отплатя?

Мини на [27](#).

Мигът се проточва във вечност.

Внезапно бронираният дебелак се отдръпва със сумтене. Не те забеляза! Отправяш благодарствени молитви към всички познати ти богове, когато гласът на старчето прокълтява между каменните стени:

— Господин началник, не си отивайте! Отървете ме от тоя нещастник!

Изстиваш.

Мини на [763](#).

Изглеждаш го студено. Процеждаш:

— Не, не е така.

— Така е!

— Не е така!

Викове те ви се усилват и прерастват в кавга. Накрая отстъпваш.

— Добре. Прави, каквото знаеш.

— Това и ще направя.

Ядосан ставаш, за да си тръгнеш. Стрелата те намира в движение, забива се в рамото ти и те отхвърля назад. Свличаш се на дъното на шлепа.

— Пирати! Пира... — Морякът е повален от друга стрела, пронизала гърлото му, и се свлича върху теб хъркащ и облян в кръв. Изпълзяваш изпод него и здраво стиснал зъби, измъкваш стрелата от рамото си. Изгубил си три жизнени точки.

Край теб със свистене се забиват десетки черни стрели.

„Трябва да чакам — припомняш си трескаво — просто да чакам.“

Мини на [87](#).

Един дребен уплашен момък ти поднася обяд, без да си го молил за това. Залавяш се с полуопеченото месо, оглеждайки подозрително помещението.

Обядът ти се прекъсва от нахлулата в „Похапни добре“ въоръжена стража. Войниците, предвождани от кльощав офицер, стиснал сабя, арестуват двама-трима от присъстващите, ругаейки се с тях на малки имена. Началникът те приближава, гледайки към меча на масата:

— Има оплакване за побой. Надявам се, че не си участвал.

— Не — отговаряш хладно.

— Прибери това нещо и се махай от града.

— Не — повтаряш.

— Тогава плати един диамант за нарушаване на обществения ред.

Ще платиш ли?

Да — прехвърли се на **143**.

Не — мини на **600**.

Равнината постепенно се спуска и тревата става все по-гъста. Усецаш мирис на вода и действително теренът се овлажнява, пътят променя цвета си от сиво-жълто на кафяво, а сред тревата започват да проблясват малки локвички вода.

„Блатата!“ — минава през ума ти. Пътят ти към Гуор ще бъде по-дълъг и труден, отколкото мислеше. Явно при последното си ориентиране си сбъркал, но вече е невъзможно да се върнеш.

Можеш да завиеш без път и да се отправиш на изток към стената — на [662](#).

Или да продължиш по калния път към Корб — на [754](#).

Плъзваш се покрай последния жълтокож и вече си го подминал, когато върхът на сабята му те застига, оставяйки дълбока резка на гърба ти. Препъваш се и почти падаш под тежестта на човека на раменете ти. Трудно е да се измъкнеш със стареца.

Ще го пуснеш ли — на **628**.

Или ще продължиш с него — **712**.

Обръщаш се и тръгваш право към него, навътре в кръчмата. Той се отдръпва, за да ти стори път. Когато го подминаваш, жесток удар в гърба те поваля на пода. Надигаш се с мъка, докато хората от масите се смеят, плюят те и те замерват с храна. Мъжагата стои, поклащайки се, с полуусмивка на лицето. Яростно изваждаш меча си. Шумът в помещението стихва. Зад масата се надига един човек, бръква под нея и подхвърля тежка верига с шипове, която брадатият улавя и започва да върти.

Силата му е 10, а жизнените точки 6. Твоята се получава от Ниво на Живот и Умение за бой с хладни оръжия. Ако го победиш, мини на **99**. Ако загубиш, мини на **12**.



Чувството за реална опасност рязко блясва в съзнанието ти. Целият храм се срина около теб. Не бива да оставаш повече тук.

— Хей! — подвикваш — Светлина!

— Върви — мъката в гласа трепти като струна — Победихме. Аз свършвам дотук.

Поколебаваш се.

— Хайде. Не тъжи, аз съм създадена за това. Хайде.

Колебливо се дръпваш. На мястото ти рухва каменна колона. Затичваш се все по-бързо, докато залата пропада зад теб.

Изскачаш във външната зала. Купчина отломки е преградила входа. Високо горе, от някаква дупка, проблясва светлина.

Закатерваш се по смъкващата се стена. Около теб сградата бучи, събирайки сили за последното си срутване. Излизаш на някаква площадка от вътрешната страна. Подаваш глава навън.

Погледът ти се плъзва километри надолу по скалата на Платото до зелената равнина под него. Храмът е надвиснал от ръба.

Отчаяно се оглеждаш. За един ужасен миг ти се струва, че няма надежда. Вълшебните предмети са безсилни тук.

До прозореца има нещо като делва със странни рисунки по стените. Прилякваш до нея... В полумрака виждаш единствено някакви силуети, увиснали над земята.

С трясък цялата площадка се срина десетина метра по-надолу. Нямах време за губене! С един удар отваряш делвата.

А от нея се излива Дъгата.

Мини на [776](#).

Планът се проваля в самото начало. Един от стражите на стъпалата се обръща, точно когато двамата вътре умират безшумно и с бесните си викове довежда десетки войници от вътрешността на сградата. Сражавате се със силата на отчаянието, но падате под безбройните удари.

Смъртта те обгръща в ледена прегръдка.

Ти се провали, а Старият свят ще загине заедно с теб.

С точно премерено движение се хвърляш встрани, разблъсквайки стражите. Скачаш на крака и побягваш сред тълпата към редица сергии, откъдето би могъл да се измъкнеш. Виковете на офицера: „Злодей! Дръжте го!“ засега не дават особен резултат. Ще успееш ли?

Прибави числото от таблицата към точките от Ниво на Живот и Ловкост.

Ако сборът е по-голям или равен на 9, мини на **182**.

Ако е по-малък — на **678**.

Шперцът потъва плавно и безшумно в ключалката. Жалко, че вече не можеш да го извадиш. Леко завъртане, прещракване и ти си свободен! Повдигаш леко решетката и се измъкваш през отвора. Магията все още действа и трябва да употребяваш усилие на волята, за да не полетиш нагоре.

— Не ме оставяй тук, странниче — замолва се старчето от дъното на дупката — имам жена и деца. А и мога да ти бъда полезен!

Ще опиташ ли да го измъкнеш — на [683](#).

Или смяташ, че трябва да бързаш и ще го изоставиш — на [544](#).

Отсичаш шесто пипало, но чудовището отпуска останалите и потапя осакатеното си тяло дълбоко в морето, обагряйки водата с кръвта си.

Ти отново успя! Екипажът вече почти те боготвори, а дори в жълтите злобни очи на варварите съзираш воинско уважение.

Мини на **301**.

„Какво пък — решаваш — така все пак отивам някъде.“ Поемаш по посока на гласа и откриваш, че я следваш изключително лесно. Неприятното чувство, че някой води стъпките ти се засилва, щом в песента започват да се появяват и по-весели нотки, придружени с ръмжащ смях и с гъргорещи звуци на доволство.

Обръщаш се с намерението да се отдалечиш, но с ужас откриваш, че това е невъзможно. Краката ти сами те носят с нарастваща скорост по посока на гласа, който е заменил песента с вой и радостно хъркане.

Цялото ти съзнание се дърпа, докато тялото ти тича в мъглата, привлечено като магнит от ужасния глас. За момент ти се струва, че ще полудееш.

С усилие потискаш първичните си инстинкти, които ти крещат да бягаш, и се оставяш на гласа. Вече знаеш какво става. Ако съществуват блатни сирени, то в момента ти си във властта на една от тях. Не можеш да направиш нищо... освен да чакаш да я срещнеш лице в лице.

Мини на [209](#).

— Добре — казваш.

Той препуска напред по пътя и скоро се изгубва от погледа ти. Двамата със Слим бърборите още малко, докато Барт и другият мъж тихо обсъждат достойнствата на зафирските жребци. След малко Чад се връща и сдържано кимва:

— Чисто е. Мога да ви вода — добавя без особено желание.

Ще му позволиш ли да води — [422](#).

Или предпочиташ да е ясно кой е водачът в групата — [547](#).

След малко спираш да починеш в сянката на едно дърво. Не усещаш как до теб се приближава някакво ниско, завито в парцали същество. Неволно се отдръпваш. Отметнатата качулка разкрива пред погледа ти тъмно сбръчкано лице на старица.

Кожата ѝ е подобна на изсъхнал пергамент, но очите ѝ са живи.

— Всичко ще ти кажа, странниче — казва дрезгаво тя — какво е било и какво ще бъде, кого ще обичаш и кой ще те обича, как...

Бръщолевенето показва, че е гледачка.

— На какво гледаш? — питаш с насмешка.

Погледът ѝ внезапно помръква.

— Едно гледане има и то е на ръка. Само то е вярно. Едно рубинче и всичко ще ти кажа.

Скъпичко. Ще приемеш ли?

Да — мини на [693](#).

Не — иди на [331](#).

След десетминутна работа халката на катинара е прерязана наполовина. Примирил си се с мисълта, че шумът, който вдигаш, може да доведе цялата охрана и стържеш спокойно и равномерно.

„Може би все пак ще успея“ — помисляш си, когато чуваш тежките стъпки на бронирани крака надолу по стълбите.

Светкавично прибираш ножа и умът ти се хвърля в трескави размишления.

Избирай бързо: Ще се спуснеш долу и ще откачиш въжето — може би стражът не е чул нищо, а просто минава на поредната си обиколка — в такъв случай мини на [217](#).

Или ще откачиш въжето, за да не те издаде и ще останеш горе, вкопчен в камъните, докато стражът отmine — на [532](#).

Условията са неравностойни. Острието лети в ръцете му и виждаш единствено блясъка, когато се впира в тялото ти.

Докато животът бавно угасва в теб, смътно, като през мъгла, усещаш Слим, люлеещ тялото ти в ръце. Горещи сълзи се стичат по лицето му и капят по твоето.

— Дръж се, приятелю. Ще продължим! Ще стигнеш до края!

Почти незабележима усмивка се появява на бледнеещите ти устни. Ръката ти стисва неговата. Той ще продължи, но ти не...

Последното нещо, което виждаш, е една татуирана космата ръка, която с тежък удар слага край на битката.

Свестяваш се от чаша вино, която Слим излива в лицето ти. Лежиш сред развалините на дървена маса в локва от сос и пиво.

Доколкото усещаш, нямаш други рани освен насиненото око и сцепената устна.

Всички моряци съсредоточено се хранят, твоят противник го няма, а съдържателят се приближава към вас.

— И все пак — казваш немощно — защо ми каза да се бия с него?

— Не съм ти казвал да се биеш. Бях не по-малко изненадан, когато скочи с чинията. Той се усмихва.

— Тогава какво, по дяволите, гледаше? — Слим вече не те слуша, а погледът му е същият като преди — студен, спокоен, самоуверен, изучаващ... Погледът, по който жените толкова си падат.

Обръщаш се. На крайната маса е седнала — с баща си? — една особа на не повече от шестнадесет години. Тя се усмихва на Слим, който — о, по дяволите — сдържано ѝ кимва.

Съдържателят се приближава.

— Познай кой ще плаща за всичко това — измърморва Слим.

Немощно се отпусках назад.

Мини на [262](#).

Провери **шанса си!**

Ако числото е четно, мини на **723**.

Ако е нечетно — на **647**.

С мъка отбиваш бързите удари на жълтокожите, които са застанали от двете ти страни и непрекъснато те нападат. Сабята на единия се плъзва по острието на меча ти, мощно завърташ оръжието и тя отлита встрани. Радостта ти е кратка. Другият ти противник те пронизва в гръб. Правиш няколко колебливи крачки... мечът се изплъзва от ръцете ти и пада със звън на земята. Втори удар в гърдите те довършва. Рухваш по очи. Съзнанието ти бавно се замъглява. Вече не помниш... не мислиш... Мракът на Безвремието те покрива с черния си плащ. Ти умираш, а Мисията ти свършва дотук.

Умира и единствената надежда за спасение на Стария свят.

„Слабите трябва да бъдат защитавани“ — повтаряш си наум. Стрелваш се напред и блъсваш мъжagата, преди да е ритнал търкалящия се по земята търговец. Изваден от равновесие, побойникът отстъпва няколко крачки назад, препъва се в останките от сергията и се просва по гръб. Другите спират да чупят и блъскат и го поглеждат очаквателно.

„Улучих началника“ — казваш си с насмешка.

Мислената ти усмивка се стопява, щом едрият мъж бавно се изправя на крака, омазан с плодове. В ръката му се е появил голям блестящ нож.

— Законът изисква двубой — процежда мъжagата. Мислено си отдъхваш, елиминирайки другите трима побойници.

— Аз ще го наруша — допълва главатарят им — Убийте го!

Рязко се втурваш в кръга от крещящи зяпачи, развъртайки меча си. Сварваш неподготвен единия от противниците си и го посичаш, но другите двама, извадили ножовете си, ловко като змии те нападат.

Ще се биеш срещу двамата едновременно. Докато не убиеш единия от тях. Ще се бориш със събраната им сила — 7 + 6. Жизнените им точки са съответно 5 и 6.

Ако ги победиш, мини на **760**.

Ако загубиш, иди на **365**.

— Ще обядвам тук — казваш тежко — но щом такъв е обичаят ви, ще сваля оръжието си.

Обръщаш се към хората в кръчмата:

— Извинете ме, господа.

Махаш меча и ножа си и ги връчваш на съдържателя. Леко олюлявайки се, той ги понася към кухнята.

„Добре се справих“ — мислиш си доволно. И наистина, май все още не си забравил добрите обноски.

След малко се залавяш с донесения ти вкусен обяд.

Тихите разговори постепенно се възобновяват.

Мини на [122](#).

След няколко минути бесен бяг спираш задъхан и се скриваш между дърветата на малкия парк в центъра на едно площадче. Магията скоро престава да действа и очертанията ти се появяват във въздуха, все по-плътни и по-ясни, заедно със старчето на две-три крачки от теб. Скачаш към него и стисваш ръцете му.

— Хей, приятелю, успяхме!

— Съмнявате ли се? — подсмивва се самодоволно то — Щом аз съм с теб!

Поглеждаш го. То намига весело: „Пошегувах се“ и продължава по-сериозно:

— Ти ми спаси живота, странниче! И ще бъда благодарен, ако успея да ти се отплатя. Мога ли да ти бъда полезен с нещо?

„С какво повече може да ми бъде полезен един стар скитник“ — казваш си, но старчето прекъсва мислите ти:

— Знам какво си мислиш. Но аз не съм този, за когото ме вземаш. Ти съвсем правилно забеляза, че скитниците не ги хвърлят в тъмницата.

— Тогава как попадна там?

— Дълга и тъжна история, приятелю!

— Имаме достатъчно време.

Мини на [559](#).

Пронизваш момъка и го пращаш през счупения прозорец долу на улицата. Момичето не спира да вика и пици още по-силно, щом се опиташ да я заговориш. Свиваш рамене и излизаш вън от къщата, а после и от уличката.

Мини на [526](#).

Бодрите ти крачки те отвеждат все по на юг, докато иззад последната къща блясват водите на реката. Спускащото се на запад слънце хвърля искри по вълните.

По брега кипи трескава работа — салове се товарят и разтоварват, чуват се подтикванията на носачите и търговците.

Отправяш взор вдясно. Покрай реката се е протегнала дълга сива сграда. Накъде ще се отправиш сега?

Обратно на север — [575](#).

Надясно между реката и сградата — [302](#).

Труден изстрел! От новото си положение вече не го виждаш и ще трябва да хвърляш по памет в гъстия листак. В охраната сте учили и това, но...

Прибави **Шанс** към точно хвърляне!

Ако сборът е по-голям или равен на 7, мини на **374**.

Ако е по-малък, мини на **615**.

Оправяш плаща си, прекрачваш входа и потъваш в морето от миризми и шумове. Пет каменни стъпала водят надолу в широко, но ниско помещение. Край трите основни колони в центъра са наредени масивни дълги маси, отрупани с хора ястия и вино.

В тъмните ъгли се гушат малки кръгли масички, върху които дискретно си шепнат войници със своите момичета, търговци, обсъждащи сделки или крадци, подготвящи удар.

Въпреки достолепното изражение, никой освен ханджията не ти обръща внимание:

— Какво ще поръчаш, момко?

— Една порция печено и вино за онази маса — посочваш една от малкото свободни.

Мъжът кимва и хлътва в кухнята.

Отправяш се към мястото си, наместваш се и потъваш в размисли, когато нечий груб глас отеква в другия край на залата.

— Той е! Дръжте го!

Поглеждаш с интерес натам, предвкусвайки удоволствието от предстоящото зрелище, когато очите ти внезапно срещат замъгления поглед на нарушителя на спокойствието... о, не! Началник-стражата.

Скачаш светкавично и се хвърляш към изхода, но той вече е преграден от трима злобно ухилени войници.

Други петима се втурват към теб, обръщайки масите.

Решавай бързо:

Ще опиташ да избягаш — **518**.

Ще се биеш — **603**.

Или ще се предадеш — **588**.

Стисваш здраво меча и изскачаш иззад сандъците с нож в зъбите.
Откриваш с поглед главатаря, който хвърля нож към теб! Бързо!
Прибави към **Шанса** точките си за Ловкост!

Ако сборът е по-голям или равен на 6, мини на **295**.

Ако е по-малък, прехвърли се на **317**.

Накъде ще побегнеш?

Напред към струпаните дърва — мини на [571](#).

Назад към изхода на уличката — иди на [332](#).

Ставаш, плавен, но бърз като змия, обръщаш се и залепяш чинията си в лицето на един от най-големите и яки моряци, които си виждал. Изстиваш.

До теб бързо се изправя Слим. Без да спира приветливо да се усмихва, той просъсква:

— Прибери ножа.

Оглеждаш помещението. Битка с ножове с местен жител в таверна, пълна в моряци? И все пак?

Ще се биеш — иди на **93**.

Ще прибереш ножа — прехвърли се на **146**.

Ще го прибереш и ще се извиниш — мини на **627**.

Докъдето ти стига погледът се шири огромно, черно, проблясващо блато. Тук-там се издигат храсти и дори редки прогизнали горички. Нищо не може да ти послужи за ориентир, затова се отправяш към една от купчините растения право пред теб, с твърде противоречиви намерения. Не искаш да оставаш тук, но през нощта доникъде няма и да стигнеш. Можеш да продължиш със зората, но как ще прекараш часовете дотогава? Изведнъж настъпва мрак и те обърква окончателно: Луната е потънала в огромен черен облак. Отново тръгваш напред към смъртно различимата горичка.

Мини на [11](#).

Отваряш кротко вратата и влизаш. Някакво стройно жълтокожо момиче се е пъхнало зад един разбит гардероб, а един як момък с шапка от кадифе се опитва да го отмести. Без да се обръща, той подхвърля:

— Гун, казах да не влизате тук.

— Не съм Гун — отвърщаш тихо.

Той застива. Ръката му се плъзва към рамото, където е закачен дълъг нож. Изпреварваш го и с един удар почти го разсичаш.

Момичето не спира да пищи, докато кървавият труп се свлича на пода, и започва да вика още по-силно, щом се опиташ да я заговориш.

Свиваш рамене и напускаш къщата, а след това и уличката.

Мини на [526](#).

Събуждаш се с горчив вкус в устата. Главата те понаболява, докато ставаш, нахлузваш ботушите си и слизаш долу, но болката изчезва при вида на богатата закуска. Ханджията се усмихва насмешливо:

— Хубаво вино имам, а?

— Вече съм добре — отговаряш и го доказваш с апетита си. Половин час по-късно ставаш, сбогуваш се със съдържателя на „Речен рай“ и напускаш града.

Можеш да поемаш с кон към Айвар или Тилт — на [26](#).

Нагоре по реката към Езерния град — на [131](#).

Или надолу към пристанищния Харп — на [417](#).

Тинята се плъзга нагоре. Гърдите ти с мъка се повдигат, притиснати от лепкавата черна маса. Краката ти са заплетени в някакви коренища, напълно безполезни. Вече е твърде късно за каквото и да било. Ще загинеш в неумолимата хватка на тресавището. Затваряш очи, горчиво съжалявайки за неуспеха си. Смъртта ти слага край на Стария свят.

Тинята, покрила главата ти, слага край на всичко. Известно време стоиш потопен, с дробове, изпълнени с въздух, сетне в главата ти избухват огнени кръгове и ти вдишваш, поемайки не въздух, а тиня, която се вмъква в тялото ти и го превръща в част от себе си.

А после идва Мракът.

„Все ще намерим някой друг“ — утешаваш се, докато гледаш как капитанът се качва на „Черен смерч“ и един моряк прибира дървеното мостче. Въжето, което привързва кораба към нея, е развързано и след няколко минути галерата се отдалечава от брега. Наблюдаваш я с мъчително чувство, че нещо ти се изплъзва. От вцепенението ти те изважда рязко стисване на лакътя. До теб е застанал дългнест човек, облечен по моряшки, но с нови и чисти дрехи. Ботушите му са лъснати и целият му външен вид създава впечатление за блясък, но фалшив и пресилен.

— Моят е по-добър, странниче — казва той със странен глас — много по-добър. Ще стигнем с два дни по-рано.

Слим неусетно се е приближил:

— Вие сте...?

— Капитанът на „Рабад“, на вашите услуги — леко се покланя на теб, а не на Слим, който му зададе въпроса. Това те кара да се чувстваш леко раздразнен.

— И ще ви откарам до Харп за един диамант и два опала. Двамата. Решавайте сега, вече потегляме.

Предложението е изгодно и разумно. Ще приемеш ли или ще опиташ късмета си с третия кораб, който заминава утре?

Приемаш — мини на [649](#).

Не приемаш — премини на [278](#).

Запълзвяваш, докато намираш сигурно убежище зад една купчина сандъци.

„Да чакам“ — повтаряш си.

Стрелите свистят около теб. Успокояваш дишането си.

Настъпва тишина. После тежки стъпки изтрополяват по палубата. Предпазливо надникваш. Седмина въоръжени пирати се оглеждат, скупчени на единия борд.

Започваш да броиш.

„Едно“... — извади меча, тихо. — „Две“... — ножа между зъбите, готови. — „Три.“

В същия миг откъм кърмата с бесен вик се спуска другият моряк. В ръцете си държи голям железен лост. Преди някой да реагира, той разбива главата на най-близкия пират и се втурва към следващия.

Изскачаш иззад сандъците. Той вече е мъртъв, а морякът разменя удари с трети и обученото ти око съзира в него победителя. Силата на всеки от останалите четирима е 9, а жизнените им точки — по седем. Твоята сила се получава от Ниво на Живот и Умение за бой с хладни оръжия.

Ако загубиш, мини на [461](#).

А ако успееш да надвиеш двама, прехвърли се на [291](#).

Връщаш се обратно, разсеяно зяпайки наоколо, когато зад един вълнолом забелязваш нещо странно, подобно на парче плат, в който е носено заклано животно. С приближаването ужасните ти подозрения се превръщат в увереност. По вълните се люшка труп, и то скорошен. Оглеждаш се с ръка на меча, после внимателно слизаш до водата. Човекът е бил намущкан с острие на няколко места. Горната му дреха е в онова синьо, което носят момчетата от училището за морски офицери и на това, което е останало от ръкава, различаваш златния герб на Турил.

Ще рискуваш ли да го огледаш по-добре, влизайки във водата?

Да — **373**.

Не — **400**.

В труповете на двамата стрелци не откривате нищо особено, освен два рубина, които братска си поделите. Намирате Чад в локва от кръв на хълма. Все още не можеш да повярваш.

— Беше предател — настоява Слим — организиран е засада. Изостана, защото е знаел за възметата, но те го убиха, след като си свърши работата.

Предател или не, той е мъртъв. Барт и другият мъж също. Още преди да стигнете в Алкирия, сте само двама.

Вярно е, че Слим струва колкото десет бойци, а ти поне колкото трима, но все пак...

Мрачни мисли се кълбят в душата ти. Слим си подсвирква, докато затяга седлото на един от конете.

Гледаш го обвинително и мелодията бавно заглъхва.

— Слушай — подема Слим — обяснявал съм ти го много пъти. Когато другите плачат, аз пея. Това е начин...

— Знаем — прекъсваш го — да тръгваме. И още нещо — той се обръща — свириш фалшиво.

Мини на **133**.

След малко на вратата се почуква.

Мислено крещейки: „Оставете ме за малко на мира“, ставаш, тих като котка, и доближаваш вратата. Вдигаш се на пръсти и надникваш през горния ръб. Пред прага стои някакъв жълтокож.

Ще му отвориш ли?

Да — **137**.

Не — **476**.

Шперцът потъва плавно и безшумно в ключалката. Жалко, че вече не можеш да го извадиш. Леко завъртане, прещракване и ти си свободен!

Повдигаш леко решетката, хващаш се за каменния ръб и се изтегляш горе. Посягаш да издърпаш въжето, когато чуваш старчето:

— Измъкни и мен, странниче! Не ме оставяй тук — имам жена и деца! А и мога да ти бъда полезен!

Ще го вземеш ли със себе си — на [686](#).

Или смяташ, че трябва да бързаш и ще го оставиш — [221](#).

— Злодей — процеждаш.

Той предупредително вдига ножа. Блъсваш ръката му встрани и пестникът ти го поваля на земята. Изтичваш вътре, вадейки в движение меча си. По стълбите слизат трима разбойници с шапки от тъмносиньо кадифе. Първият пада под ударите ти, преди да се приготви за бой, но другите двама се дръпват нагоре по стъпалата и изваждат дългите си ножове. Силата на първия е 9, а жизнените точки 8.

За втория те са 8 и 14.

Твоята сила се получава от Ниво на живот и Умение за бой с хладни оръжия.

Ще се биеш с тях поотделно.

Ако ги победиш, мини на **23**.

Ако загубиш, прехвърли се на **139**.



Обиграно размахваш ножа. Морякът отскача назад, чистейки очите си от рибата с едната си ръка, докато с другата измъква от ботуша си двуостра кама. Бутваш Слим настрани, без да обръщаш внимание на приказките му. Вглеждаш се изучаващо в очите на противника си — поуплашен, но доста опасен.

Силата му е 12.

Твоята се получава от Нивото на живот и Умението за бой с хладни оръжия.

Ще се биете до загуба на 10 жизнени точки.

Ако победиш, мини на **292**.

Ако загубиш — **175**.

Минаваш покрай двамата на пръсти и спираш пред заключената решетка. Внимателно изваждаш Шперца и го вкарваш плавно в ключалката — никакъв шум. Изчакваш, докато стражите вън и вътре се увлекат в кавга, щракваш резето, измъкваш се и светкавично се спускаш по стълбите.

Войниците сепнато се оглеждат, но няма какво да видят. За тях всичко е било просто порив на вятъра. Когато разберат, че порив на вятъра не може да отвори желязна врата с шперц, ще е вече много късно.

Мини на [730](#).

На върха на стълбата е поставена огромна стоманена клетка с няколко катинара, от която струи силна светлина. Отдръпваш се, присвивайки очи, и тя намалява и се свива, докато се превръща в бледосиньо трептящо кълбо, широко една педя. Гласът те изненадва. Слизаш няколко стъпала по стълбата, тръскайки глава от изумление. Явно идва от кълбото светлина, тупти в главата ти и много напомня глас на малко момиченце.

„Освободи ме.“

Мислите ти се лутат в хаос от неведение.

„Сложиха ме в тази клетка, докато дойдеш. Знаехме.“

Поглеждаш отворите на решетката, малко по-големи от кълбото. В гласа ѝ има искрици смях.

„Дори и на символа на Бялата Магия действат някои вълшебни способности.“ Кимваш. Отстъпваш назад и измъкваш меча си. Светлинката отлита към по-отдалечения край на клетката. Ударът прокънтява.

Ръждясалото желязо и старата магия с трясък се разбиват и политат надолу към каменния под. Светлината се поколебава за миг, после се понася към теб и спира над дясното ти рамо.

— Не можеш да стоиш там.

— Защо?

— Всички ще те видят.

Чувстваш присмеха в главата си.

— Никой освен теб не ме вижда. Освен това няма нужда да викаш. Чувам мислите ти.

— Друго? — питаш иронично на глас.

— Ще ти светя в тъмното и ще те извеждам от заплетени улици — казва сериозно светлинката — а освен това ще убия Гуор.

Потреперваш. Силата ѝ за момент те разтърсва и ти вярваш в това, което чу.

— Ако успееш да ме заведеш дотам — добавя.

Мини на **501**.

Не можеш да се биеш със сто жълтокожи!

Дори и да успееш да ги победиш, гражданска война е последното, в което искаш да се намесваш.

Ще трябва да използваш някаква магия:

Ефирна роса — **249**.

Невидим мрак — **114**.

Огнено семе — **652**.

Димна завеса — **52**.

Ако нямаш или не искаш да използваш нито едно от изброените, остава ти единствено да се върнеш обратно, на **705**.

Сграбчваш меча и го завърташ в бясна дъга в мига, в който нападателят ти се спуска към теб. Такъв удар би го съсякъл на две, ако острието не беше в ножницата. Ефектът все пак е задоволителен. Изправяш се с мъка на крака, залитваш към сгърченото му тяло и го удряш още веднъж по главата. Трябва ти жив.

За жалост ударът ти се оказва твърде силен. Вратът му изхрущява и той рухва на пода.

Облягаш се на меча, поемайки си въздух. След малко отиваш до прозореца, гледащ към задния двор — бунище и прибавяш още един боклук към останалите. Прибираш в кесията си двата рубина, с които го облекчи и понечваш да се отпуснеш на леглото, когато ново почукване те изправя на крака. Бясно се отправяш към вратата.

Мини на [336](#).

Скоростта на кораба е недостатъчна. Облакът ви настига и към черните вълни се добавя изливащ се от небето порой. Капитанът се доближава до теб пълзейки и крещи в ухото ти:

— Завържи се! Завържи се здраво!

Кимваш с глава, стиснал здраво очи, за да ги предпазиш от изливащата се отвсякъде вода. Добираш се до кърмата, блъскан от вълните и с треперещи ръце успяваш да се завържеш с въже, което би трябвало да е на мачтата, за кабинката вече с отнесен покрив. Свиваш се до стената, обгърнал коленете си с ръце. Ако ти е останала вяра — моли се.

Провери [шанса си](#):

От 1 до 4 — [147](#).

От 5 до 12 — [226](#).

Веригата с трясък се увива около меча ти. Навеждаш го рязко надолу с цялата си тежест и тя се изплъзва от пръстите на противника ти. Замахваш встрани и веригата се забива в стената, увита подобно на бодлива боа.

Мъжаката отстъпва назад, вдигнал примирително ръце.

Сядаш на едната маса, която моментално се опразва, и поставяш меча си:

В ножницата — **412**.

На масата, готов за употреба — **55**.

Какво ще извадиш от раницата?

Змийска жлъчка — 728.

Ефирна роса — 664.

Огнено семе — 46.

Ако нямаш такива, върни се на 170, за да направиш нов избор.

Успяваш да се измъкнеш, прегазвайки последния жълтокож, който се изпречва на пътя ти. Западните хора не те преследват повече от две пресечки. Магията вече губи силата си, когато задъхан оставяш стареца до една стена и се тръшваш до него.

— В името на Боговете, как го направи?! — смаяно възкликва той.

Прекъсваш го:

— И аз не знам. Понякога става, понякога не.

— Как мога да ти се отплатя? — е следващият плах въпрос.

Мини на [27](#).

Газиш с натежали крака из мочурливите ливади, заобикалящи тресавищата. Извърщаш глава и отправяш последен поглед към необятните блата и мочури. Клонящото на запад слънце хвърля отблясъци по повърхността на зелените, застояли води. При мисълта, че до преди минута си бил в коварните им обятия, тръпка на ужас пролазва по измъченото ти тяло. Обръщаш се рязко, овладявайки чувствата си и продължаваш напред.

Краката ти са като пълни с олово и всяка крачка ти струва неимоверни усилия. След около километър мъчения излизаш на запустял селски път и поемаш по него. Трудно ти е да повярваш, че преди час си бил в мръснозеления ад на блатата. Тук въздухът ухае на сено, а в тревата щурците подемат вечерната си песен.

Скоро пристигаш в малко селце. Десетината измазани с кал къщи заобикалят прашно площадче с порутен кладенец в средата. Селото е пусто, но в далечината забелязваш отблясък, а вятърът довява метален звън.

Ще се скриеш зад някоя от къщите и ще изчакаш — мини на **17**.

Ще останеш на площадчето — **590**.

Ще избягаш — **446**.

— Не мога да му помогна — казваш глухо.

— Ще умре ли? — пита детето с широко отворени очи.

— Не знам.

Обръщам се.

„Всъщност знам — мислиш — ще умре.“

Детето те настига на вратата и стисва ръката ти с блестящи от
сълзи очи:

— Остани с нас, моля те!

Усмихваш се, скривайки мъката си и го погалваш нежно.

— Трябва да продължа — казваш тихо.

Мини на [285](#).

Спираш пред Южната порта на Тилт. Широкият, добре поддържан път завива на запад, отправя се по протежението на стената и се разклонява в три посоки.

Ако искаш да продължиш на югозапад към Харп, мини на **231**.

На запад към Салмодил — **601**, или към Айвар — **134**.

На север към Града на изгасналия вулкан — **326**.

Черен планински път, каменист и тесен, се вие по стръмните склонове право на юг и вероятно води към няколкото овчарски селца край Тилт. Ако искаш да продължиш по него, мини на **508**.

„Чакай!“ — мислиш. Стената те блъсва отново. Представяш си светкавица — ярка, бяла, бърза и мощна. Мислено удряш с нея стената и изкрещяваш на глас:

— Чакай!

Стената спира.

— Разбирам те — казваш задъхан.

„Не можеш да ме разбереш.“

— Добре, не те разбирам. Но нашият свят, макар и различен от твоя, е добър.

Чувстваш колебанието.

— По-добър от този, който идва — докато говориш, въображението ти рисува само картини на варвари — зли, кървави, унищожаваци Доброто заради въздигането на Гуор.

— Нека бъдем съюзници.

Стената е притихнала. Всъщност вече я няма. В главата ти прозвучава глас:

— Върви. Трябва ти Бялата магия.

Закрачваш бавно по каменното, пронизвано от вятъра било, после се затичваш напред към храмовете отсреща.

Мини на [431](#).

Вълците се приближават, ужасно много и адски бързи, докато вие отчаяно блъскате портите, крачка по крачка.

Двете крила се хлопват почти в муцуната на водача — истинско черно страшилище, голямо като вол. Даже и през вратата усещаш силата на сблъсъка на огромното му туловище с дъба. Един от войниците избутва тежката греда през вратата и ти отмалял се отпусках на земята.

Един час по-късно, след като си организираш избиването на вълците под стените с горящи стрели и кипящ катран, а останалата част от глутницата се е оттеглила с вой, ти седиш край огъня на оправдаващите се стражи.

— Заради овчарите беше — казва прошареният им началник.

— Чакаме да се завърнат, но вълците са ги намерили преди нас. Бяхме изпратили отряд да ги търси, но и момчетата сигурно вече са мъртви... Когато бях дете, вълците ни нападаха една пролет, но сега бяха повече.

По лицето му играят отблясъците на огъня.

Замислено отпиваш от предложеното ти греяно вино, докато зората обагрят източното небе в розово и той те уверява, че вълците вече няма да се върнат. Оттегляш се за сън в малката колибка на стражата.

Мини на **610**.

Когато огньовете на залеза угасват в нощното дихание, стените на Корб, огромни и мрачни, се възправят пред теб.

Няма други закъснели пътници освен една раздрънкана каручка, която с трополене минава между високите зидове. Щом шумът заглъхва в тъмните улички, стражите от двете страни на вратата се споглеждат и лениво тръгват към нея с явното намерение да я залостят, да предадат стражата на нощната смяна и да заседнат в близката кръчма. Ускоряваш крачка и стигаш преди двете огромни, обковани в желязо крила да са се хлопнали, но изведнъж спиращ пред грамадата от тлъстини и воня, изпречила се между теб и вратите — началник-стражата.

— Закъснял си, странниче — казва той, внезапно загрижен, още малко и щеше да останеш навън — добавя мазно и виждайки учудването ти от двусмисления тон, съвсем недвусмислено разтваря огромния си пестник в шепа.

Ще платиш ли подкупа, който ти иска — [426](#).

Или ще дадеш воля на чувствата си — [287](#).

Затичваш се към борда преди някой да те е спрял и се хвърляш в морето с изкривено от болка и отчаяние лице. Плуваш като бесен, докато умората надделява, тялото ти натежава, а пред очите пада мрак.

Посочи едно число от таблицата. Ако е четно, мини на **634**, ако е нечетно — на **485**.

Условията не са равностойни, но съдбата явно е на твоя страна. Докато се отбраняваш от бясно нападащия маскиран противник, съзираш пролука в атаката му и веднага я използваш: мощният замах на меча ти пробива отбраната му, твърде слаба, за да те спре и го приковава към стената. Изтегляш кървавото острие и се обръщаш диво към другите.

Няма други. Слим избърсва меча си и с перфектно движение го прибира в ножницата. В краката ви са натъркаляни няколко тела, между които и вашият пленник.

— Нямаше как да се бия с него — казва Слим — а и той повече не ни трябва. Ако продължим към сградата, ще бъдем убити, преди да стигнем до нея. Трябва да изчезваме.

— Носиш ли маската на този нещастник? — посочваш тялото на пленника.

— Не — казва Слим — не мисля, че ще ми отива.

Клякаш и сваляш маската на един от убитите — съвсем същата — черна щавена кожа, покриваща главата до носа, тънки процепи за очите и ремък, с който се пристяга.

Отстрани на шията му съзираш татуировка — черен пламък — явно знак на организацията. Прибираш маската (можеш да я запишеш в [дневника](#)) и хукваш след Слим.

След половин час се прибирате в заспалата странноприемница и влизате тихо в неговата стая. Големият гардероб е избутан върху прозореца.

— Познай кой ще спи на пода — ухилва се Слим, докато залоства старателно вратата.

Мини на [240](#).

Все пак ти се иска да провериш какво става в дъното на уличката.
Ако имаш статуетка на орел, тя би могла да ти помогне — **769**.
А ако си нямаш, ще се наложи да си пробиеш път с бой — **720**.

В съседния лагер няма жива душа. Всички лежат избити, удушени или съсечени със собствените им оръжия.

В единия край на лагера се издига огромна клетка от трупи, свързани с дебели въжета.

Четири пръста коноп са прегризани, докато се образува дупка, за да се провере варварин.

Връщаш се в лагера.

До Слим са наседали оцелелите. Общо четирима. Разпознаваш Чад от Конната гвардия. До него е верният ти подчинен Барт.

Слим намира погледа ти.

— Ще успеем. Ще успеем.

Затваряш очи.

„В началото — минава през ума ти — осем в самото начало.“

— Да тръгваме — казваш гласно.

Слим скача на крака и усмивка се плъзва по изнуреното му лице.

— Нали ще успеем? — промълвяваш.

Мини на [534](#).

— Ще се бием — меко казва мъжагата.

— Добре — неохотно се съгласяваш и небрежно заемаш бойна стойка, докато зорко наблюдаваш позата му и начина, по който яките му крачища се подготвят за моряшки ритник. Уверено блокираш и отхвърчаваш назад от крошето, което получаваш едновременно с ритника. Зад гърба ти Слим обявява:

— Пия за елитните части.

Силата на моряка е 12.

Твоята сила се получава от Нивото на Живот и Умението за ръкопашен бой.

Биете се до загуба на 8 жизнени точки.

Ако победиш, мини на **421**.

Ако загубиш, прехвърли се на **69**.



Прозяваш се, протягайки ръце, нарочно излагайки се на мерника на нападателя — все пак той се нуждае от време, за да постави друга стреличка в тръбата, с която се изстрелват и да се прицели. Духваш небрежно свещта и светкавично се хвърляш на пода, докато втори „скорпион“ се забива в леглото.

Убиецът вероятно не знае дали е уцелил и сигурно ще дойде да довърши работата си.

Ако възнамеряваш да отключиш и да опиташ да го плениш, мини на **646**.

Ако не искаш да се излагаш на повече опасности и предпочиташ да прекараш останалата част от нощта на пода, иди на **488**.

А ако искаш да провериш какво става със Слим, прехвърли се на **394**.

Нищо по-лесно за човек, носещ в торбата си тайните на приложената магия. Пръсваш по себе си блестящия прах, който моментално изчезва заедно с тялото ти. Спокойно се отправяш към центъра на уличката, внимавайки да не се блъснеш в някого. Вече почти си достигнал стареца с книгата, когато от един прозорец внезапно се разнася крясък.

— Невидим! Невидим!

Оглеждаш се смаяно. От перваза се е навел някакъв старец и гледа към теб пред голям стоманен обръч. Тялото му зад обръча е невидимо, но явно тази магия действа и в двете посоки. Без да се бавиш повече, вдигаш стареца и побягваш обратно. Сега жълтокожите знаят къде си и ще мушкат под носещото се във въздуха тяло. Проклети да са Западните с древните си познания! Ще успееш ли да избягаш?

Прибави към числото от таблицата точките от Ниво на живот!

Ако числото е по-голямо или равно на 9, мини на **101**.

Ако е по-малко, иди на **57**.

Това е краят. Изгарящата болка избухва в ослепителни експлозии, които сякаш те разкъсват на парчета. Сетне бясно гърчещото се тяло застива вкочанено в ледените обятия на смъртта. Мракът пада като хладно блаженство.

Ти се провали. Старият свят ще загине.

Смяташ, че заплахата за живота е достатъчна, за да осигури мълчание. Бъркаш. В мига, в който Слим сваля превръзката, се разнася прегракнал фанатичен рев, рязко преминаващ в предсмъртно хриптене. Но вече е късно.

Тълпи от маскирани войници се спускат надолу по коридора, разбиват вратата, нахвърлят се отгоре ви и умират, но ги заместват нови и нови. Сражавате се със силата на отчаянието, но падате под безбройните удари.

Мракът идва като кадифено спасение от болката, избухваща в ослепителни експлозии.

Мисията ти завърши с провал. Старият свят ще загине.

Провери [шанса си!](#)

Ако числото е по-голямо или равно на 7, мини на [118](#).

Ако е по-малко — на [550](#).

Вратата с трясък се отваря.

„Стражата“ — минава през ума ти. Обръщаш се рязко с ръка на меча. В кръчмата с леко залитане влиза огромен мъж в зацапани докерски дрехи, стиснал в ръце железен лост, завършващ с остра кука.

„Не е стражата“ — мислиш си успокоително.

Мини на [772](#).

„Бялата магия“ — мислиш бавно и тържествено.

Реакцията на съзнанието-стена те изненадва. Чувстваш смях и добродушна подигравка. Тя вече те притиска почти нежно, като че си глупаво дете. Отстъпваш крачка назад, по-далеч от допира и яростно си представяш варвари, огромни и кървави, сечащи, рушащи в името на своя Бог, а после и мрачния ад на въздигането му. За момент си уплашен от силата на собствените си мисли.

Стената е притихнала. Всъщност вече я няма. Чуваш глас, този път го чуваш:

— Върви. Бялата магия ще е с теб.

Бавно тръгваш през полето, после ускоряваш крачка и накрая побягваш към уголемяващите се сгради отсреща.

Мини на [431](#).

Най-сетне успяваш да извадиш меча си и безсилно го насочваш нагоре. Чувстваш как потъва в нещо и отдалеч чуваш смъртен вик. Мракът пред очите ти бавно се разсейва. С пъшкане избутваш човека от себе си и го оглеждаш, както лежиш по гръб: варварин!

Скачаш моментално на крака. Из лагера са плъзнали десетина огромни брадати варвари и избиват хората ти, като ги душат или чупят вратовете им. Слим безшумно се плъзга насам-натам като повей на смъртта.

Жесток удар в рамото те поваля на колене. Край теб профучава на неоседлан кон едър варварин, въртящ тежък боздуган. Подпираш се на меча и се надигаш. Остра болка пронизва ръката ти (изгубил си две жизнени точки). Противникът ти грубо обръща коня и препуска към теб.

Силата му е 15, а жизнените точки 10.

Твоята сила се получава от Нивото на живот и Умението за бой с хладни оръжия.

Ако го победиш, мини на **35**.

Ако ли не, иди на **381**.

По улицата, между къщите, навсякъде цари хаос. Вратите се отварят и затварят, кикотеци се фигури със странни очертания се носят, сливайки се с трептящата мараня на земята. Някои от тях с писъци се издигат до покривите и съборените керемиди с трясък падат долу. Нещо странно става в Айвар.

Какво ще направиш?

Ще тръгнеш по улицата — 271.

Ще избягаш по обратния път — 49.

Похапваш от някаква брашнена каша, оглеждайки се доволно. Уири, ако това наистина е той, остави оръжията ти до стената и седна на една маса, откъдето започна да бърбори с посетителите, наричайки ги по имена. Заслушваш се в един интересен разговор за някой си Муър, който ядял стъклени чаши.

— И тогава той казва: да пукна, ако не изям тази халба!

Но преди това ще си изпия бирата... — дружен смях удавя последните му думи. Започваш да се смееш гръмко и хората те поглеждат одобрително. Заемаш се отново с яденето си, когато забелязваш, че всички са млъкнали и гледат към вратата. Бавно се обръщаш.

В „При Уири“ тъкмо влиза един огромен пиян мъжага с моряшка походка, стиснал в ръцете си железен лост с кука.

Мини на [772](#).

— Търговец съм — казваш уверено — търгувам с платове.

— Лъжеш хората, значи.

— Не...

— Тия в „Рабат“ са търговци. Лъжат хората. „Рабат“ е хубав кораб, само да не бяха търговци.

Безполезно е да спориш.

— Е, благодаря ти — казваш.

Прехвърли се на [242](#).

Лутането по улицата, осяна със странноприемници, те убеждава, че „Речен рай“ наистина е най-евтината. В разговорите със съдържателите често чуваш израза „Кайра, слава на името ти“, употребен тогава, когато ти би казал „проклет да е“.

Слънцето залязва, когато се прибираш в „Речен рай“. На вратата те чака същото ухилено човече.

Мини на [233](#).

Вече не е светлина. Не е символ. А символ.

Цялата зала е окъпана в изгарящи бели лъчи, от допира на които идолите се пръскат на парчета. После внезапно всичко помръква.

Вдигаш очи, за да срещнеш блясък, който иначе би те убил. Сега той те изпълва с щастие. Цялата мощ на Бялата магия се е събрала в сияещ ореол, опасал Скалата. Пояс, който е стегнал Злото. Примка, която го притиска и души. Докато го убие.

С адски трясък Скалата избухва в облак отломки, които се сипят като дъжд по пода и стените и напукват всичко, до което се докоснат. Цялата зала се разтърсва от победата на Доброто, което оставя Злото да унищожи само себе си. Пред очите ти Канарата на Гуор рухва и се изсипва през пода вдън земя, докато душата на злия Бог се пръсва на пламтящи късчета, които угасват, преди да достигнат земята. Тялото ти трепери от първичния рев на отчаяно победеното Зло, което умира и знае това. Ти победи!

Мини на [59](#).

Изваждаш петте рубина и бавно, с нарастващо изумление, ги пускаш един по един в отвора, който без да се разширява, ги поема с лекота. Старчето те поглежда изпод качулката и ти се олюляваш от силата на погледа му — син и чист, като на дете, което знае твърде много.

— Това, което търсиш, е във висините. Върви на юг и до него ще достигнеш.

— Висините? — казваш неразбиращо.

— Плато. Планинско плато. А сега си върви.

Тръгваш си.

Мини на **104**.

Изтегляш го. Морякът изглежда неприятно изненадан.

— И тъй — казваш ухилено — на какво ще играем?

— Ъ-ъ-ъ — отговаря морякът.

— Два опала?

— Хм, ами... добре. Два опала.

За известно време настъпва тишина. След това с ужас установяваш, че губиш.

Той изтегля последните две клечки и се изхилва. Намръщено му даваш опалите, докато огромното му тяло се тресе от смях при мисълта за това, как те е изиграл.

— Добре де — казваш — нека играем пак. Този път ти си пръв.

Продължавайки да се смее, той клати глава и става, за да си тръгне. Стрелата го намира в движение и го поваля, пронизан и хъркащ, докато кръвта го облива.

Силна и точна стрела.

Хвърляш се на дъното и запълзяваш към носа, докато край теб свистят и се забиват в шлепа десетки мощни стрели.

Мини на **713**.

Поглеждаш го учудено.

— Излезте веднага, господине — допълва той.

— Чакай сега — казваш — какво е станало?

— Не можете да стоите тук с оръжие, господине. Махнете се или ще извикам стражата — казва с треперещ глас той.

Изправяш се. Килограмите добре наточена смъртоносна стомана по теб издрънчават. Какво ще направиш? Ще се махнеш и ще отидеш в другата кръчма — **396**.

Ще свалиш оръжията си — мини на **73**.

Ще останеш с тях тук — прехвърли се на **50**.

Скоро противникът ти пада повален под яростните ти удари.
Обръщам се рязко, но мнимият продавач на билки отдавна е избягал.
Премини на [280](#).

В безкрайния мрак изниква петънце светлина и полита към теб, все по-ярко и по-голямо. Съзнанието ти бавно се връща заедно със звуците на земния свят: камбанен звън, птича песен, тропот на коне. Чуваш нечий развълнуван шепот, от който долавяш само откъслечни думи.

„Съживява се... чудо... почти мъртъв... хвала на боговете...“

С усилие повдигаш клепачи. Ярката дневна светлина блясва в очите ти. Лежиш, потънал в меките обятия на леглото. Над теб са надвесени загрижени лица.

— Добре дошъл обратно в живота, момко! Мислехме те за мъртъв.



Напрягаш се да си спомниш нещо, но отначало не успяваш да разсееш мрака. Постепенно в съзнанието ти се избистря върховната повеля: Алкирия... Гуор... Мисията... и повлича след себе си потоци от спомени. Острата болка при преглъщане и страшната отпадналост (загуба на 10 жизнени точки) те връщат към станалото.

— Съдбата е бдяла над теб, странниче. Нощната стража е минала, точно когато чудовището се е канело да те разкъса. Потръпваш от ужас при спомена за зелените, немигащи очи.

— Докараха те към полунощ — продължава прегърбеното над теб старче — и те оставиха на грижите на доктора — брадатият човек до главата ти свежда скромно очи — Ако не беше той, никога нямаше да се събудиш.

Кимваш с безмълвна благодарност.

— Намираш се в странноприемницата „Златният жълд“, а аз съм съдържателят. Можеш да останеш тук колкото поискаш. А сега —

обръща се той към останалите — да оставим на спокойствие нашия приятел — той има нужда от това.

— Мисля, че имам нужда от силен топъл бульон — засмиваш се дрезгаво, сгърчвайки лице в болезнена гримаса.

Старчето оглежда ухилено доктора, който кимва, и се запътва към вратата:

— Разбира се, момко.

Мини на [752](#).

Когато напускаш Салмодил, слънцето е вече доста високо в небето. Наемаш малък сал заедно с двама търговци, така че пътуването ти излиза доста евтино — три опала.

Плавате нагоре по великата Тайра целия дълъг ден, бърбейки за незначителни неща. Опасенията ти от нападение на речни пирати за щастие не се оправдават. Реката лениво влачи зелените си води между обраслите в храсти ниски брегове. Единствените звуци са песента на птиците и плискането на вълничките, вдигани от лекия ветреца.

Нощта преминава все така спокойно. Неуморният лодкар продължава да оттласква сала с дългия прът дори и в тъмното, както и цялата следваща сутрин.

Следобед пристигате в Езерния град и салът спира на брега на реката откъм южния край на града.

Мини на **9**.

След две бързи крачки го сграбчваш и запушваш устата му с длан. Слабото му тяло не се съпротивлява. Оглеждаш се. Малкото хора наоколо не ви обръщат кой знае какво внимание. Затикваш го до стената, окачаш Медальона на врата му и с лекота проникваш в уплашените му хаотично бягащи мисли.

„Каж ми — бавно и твърдо, думите ти блъскат като с чук по съзнанието — кажи ми какво пише там.“

Хаотичният вихър се избистря. Така...

„И ще настане Ден, в който в мощта си Гуор ще се въздигне.

И Силата на Платото в Юга, пълчища варварски ще призове.“

После вълни от паника заливат мислите му и изтриват стиховете от паметта му.

Блъсваш го в стената и той се свлича.

Отстъпваш няколко крачки, олюлявайки се. Главата ти е замаяна от мрачното могъщество, което лъха от надписа.

Побързваш да напуснеш града, повтаряйки си мислено редовете, които чу.

Мини на **104**.

Към обяд копитата на конете ви изтрополяват по-добре павираната главна улица на Турил. Слънцето жари, но откъм морето подухва влажен ветреца с дъх на водорасли.

Турил е един от най-големите градове в целия Стар свят.

„И сигурно най-претъпканият“ — мислиш си, докато водите конете през многолюдната пазарска улица в Западната му част. Търговията е в разгара си — каруци и коли от всякакъв тип едва сварват да заредят с прясна морска стока пращящите, мокри, тревистозелени сергии.

Миризмата на риба е навсякъде, господстваща над всички останали. Местните жители като че ли не я усещат. Продават конете на скандално изгодна цена от по три рубина, но още докато се радваш на сделката, купувачът ги препродава тройно на едър и дрънчащ от брони рицар и неговия оръженосец.

— Ела да хапнем нещо — казва Слим.

„Слим — минава през ума ти — все същият си е — първо храната, после останалото.“

— А после ще намерим място да подремнем — добавя той.

Обядват естествено с риба. Таверната е разположена на малък кей в плитката синя вода, поклащаш остатъци от храна.

— Надвечер ще намерим кораб — казваш, дъвчейки парче хляб с вкус на риба.

— Голям, хубав и удобен — ухилва се Слим, докато отпива от чашата си с бира.

— А по-вероятно някоя изгнила джонка — започваш да се смееш гръмогласно. Слим не те слуша: седнал, както винаги в ъгъла, вперил сивите си очи в нещо зад теб.

Навеждаш се над чинията си и небрежно отпусках ръка върху дръжката на ножа. Поглеждаш Слим изпод вежди. Без да променя изражението си, той сдържано кимва. Ще се обърнеш ли светкавично или ще останеш с гръб към евентуалната опасност?

Ще се обърнеш — мини на **81**.

Ще седиш — прехвърли се на **456**.

Напускаш Тилт и се отправяш на запад. За няколко часа слизаш от планините и препускаш през безкрайната степ. Малко преди залез преминаваш Тайра, блестяща в червено от лъчите на умиращото слънце, със сала на един любезен лодкар. Услугата ти струва един опал. Продължаваш да препускаш, докато мракът спуска черното си покривало над земята. Пренощуваш под звездното небе.

На следващата сутрин се събуждаш след изгрева, мокър от росата и доста схванат. Яздиш, докато слънцето се издига в небето, а тревите и храстите отстъпват място на скали, а после и малко пясъчни дюни. Айвар е близо.

Мини на [159](#).

Веднага щом напускате кръчмата, започваш да се оглеждаш предпазливо за място, където би могъл да избягаш от стражата, без да се налага да се биеш с тях. Не би искал да пренощуваш в град, в който си убил войници от кварталната управа.

От двете ти страни с готови за употреба пики вървят по двама, пред теб крачи офицерът със сабята, а на десетина крачки зад гърба ти ви придружават още няколко случайно присъединили се войника.

Свързате в една странична уличка, предполагаш, за да избегнете пътя през многолюдния пазар, но краят ѝ се оказва задръстен от внушителна купчина дърва.

Офицерът започва да ругае местните хора и стражите край теб престават да ти обръщат внимание. Ще използваш ли ситуацията, за да избягаш?

Да — мини на **80**.

Не — прехвърли се на **623**.

Стражът пуфти дълго и заплашително. Сетне отваря отново вратичката, но когато се обръща, шумът от стъпките ти вече е затихнал в мрака.

Мини на [536](#).

Изваждаш меча и предпазливо откrexваш вратата. Без да се учудва от вида ти, жълтокожият казва:

— Аз съм слугата. Ще желаете ли нещо?

— Не.

— Вечерята е в осем.

Затваряш вратата. До осем би могъл да поспиш. Залостваш я със стола и се тръшваш на твърдото като камък легло. Сънят идва веднага.

Мини на **308**.

Слънцето е още блестяща ивица над източния хоризонт, когато се отправяш към Айвар. Докато препускаш на запад, то изгрява, обливайки с лъчите си всичко наоколо. Движиш се заедно с него целия ден, докато светлината бавно изминава своя път по блестящото синьо небе. Привечер достигаш Скалата — череп, изваяна от водата и вятъра, точно по средата на пътя между Харп и Айвар. Залезът хвърля кървави отблясъци по сивия гранит, правейки формите ѝ още по-зловещи. Мракът се спуска над земята, затова забързваш отново, отдалечавайки се колкото можеш повече от странната скала.

Прекарваш нощта в дълбок сън. На сутринта отново препускаш на запад. Храстите и тревите, прелитащи покрай теб, бавно изчезват, отстъпвайки място на сухи скали, а после и малки дюни. Айвар е близо.

Мини на [159](#).

Замахваш силно с меча си, но човекът с ножа ловко се отдръпва и острието се забива дълбоко в дървените перила. Дръпваш отчаяно, противникът ти е по-бърз и ножът изсвистява, прерязвайки гърлото ти. Падаш назад по стълбите, хриптейки. Не усещаш сблъсъка с твърдите ръбове, изведнъж загубил сетивата си. Пред очите ти се спуска трептящ мрак и съзнанието ти бавно потъва в черното блато на студената смърт.

Ти загина, а с теб се проваля и Мисията ти. Варварските пълчища няма да бъдат спрени и завинаги ще тъпчат по твоята родна земя.

Вървиш известно време между къщите, следван от групичка шумни рибарски деца, които се дивят на блестящите ти оръжия и хубавите дрехи и при първа възможност ще ти откраднат нещо.

Прекарваш един спокоен час в разговор с възрастен рибар, от когото невинно се осведомяваш за цените на морските превози и галерите за Харп — „Фортуна“, „Черният смерч“ и „Рабад“.

Учтиво се сбогуваш и тръгваш обратно. Децата са изчезнали, а с тях и някои твои дребни лични вещи.

Мини на [513](#).

Слънцето вече клони на запад, когато след изкачването на поредния скалист хълм Тилт се разстила пред теб. Подминаваш Западната порта и продължаваш на изток покрай крепостната стена. Войниците те гледат подозрително от местата си по бойниците. С удовлетворение забелязваш, че броните и оръжията им са излъскани, а в движенията им прозира строго военно обучение. За момент, поглаждайки замислено талисмана с вълчия зъб, ти се прииска да се обадиш на стария началник-стража, но продължаваш напред. Трябва да бързаш.

Поемаш по тесния каменист път право на юг. Скоро неуспешните опити да изкачиш една височинка те убеждават, че напред става твърде стръмно за кон. Прехвърляш багажа на гърба си и продължаваш пеш, изпрацайки с тъжен поглед препускащото обратно към Тилт животно.

Мини на [508](#).

Промъкваш се между къщите и хукваш през полето, без да се обръщаш назад. След няколко минути задъхан бяг спиращ, олюлявайки се. Въздухът бяга от измъчените ти дробове, червени кръгове играят пред очите ти, а стомахът ти се свива в спазми — едва сега се сещаш, че не си ял от два дни. Гложди те съмнението, че ако не беше избягал от селото, щеше да получиш храна и сухи дрехи, но вече не можеш да се върнеш. Омекналите ти колене поддават и ти рухваш в тревата. Погледът ти се замъглява.

Ако имаш Засищащ сухар, изяж го — това ще възвърне силите ти.

Ако нямаш, намали с пет броя на жизнените си точки.

Продължи на **107**.

Не желаеш неприятности, и то със стражата. Бръкваш в кесията си и с нежелание плащаш глобата. Началникът насмешливо докосва с пръст шлема си за сбогом и извежда хората си навън.

Последваш ги по-ядосан отвсякога. Успокоява те единствено мисълта, че те ще бъдат първите хора, които ще паднат под ударите на варварите. Ако това изобщо може да е успокоение.

Отправяш се към центъра на Харп.

Мини на [199](#).

Развързваш го.

— Хайде, махай се!

Джуджето не чака втора покана. Топуркането на крачетата му бързо се отдалечава в мрака. Поклащаш глава, слагаш раницата си до огъня и лягаш върху нея.

Заспиваш с неясната мисъл, че те чакат още срещи.

Мини на [566](#).

Без да мислиш, завърташ меча и метал издрънчава в метал, когато острието отхвърля летящата стрела. Посрещаш втората, миг преди да прониже лицето ти. „Няма да издържа още една“, блясва в ума ти.

— Бързо! — изкрещява Слим — Зад скалата!

Втурваш се натам, но спираш пред падналия Барт.

Оглеждаш се безумно.

— Върви! — крещи Слим.

— Върви! — промълвява Барт. Тялото му потръпва от стрелата, която в същия миг се забива в него.

Затичваш се отново. Другият мъж от отряда се втурва към теб и след две крачки се хвърля, разперил ръце, посрещайки летящата към теб смърт с гърдите си. Следващата стрела издрънчава в камъка, зад който се скриваш.

Мини на [22](#).

Бавно и примирително прибираш ножа, изреждайки мислено всички ругатни, които ти идват наум. Слим загадъчно се усмихва. Всички останали ви гледат смръщено, докато морякът кашля и чисти лицето си от рибата.

Той се приближава близо, дяволски близо.

— Ще се бием с юмруци — казва тихо. — Тук — добавя. — Сега. — Добре — отвърщаш бойко ти.

Светът се преобръща, когато огромният му пестник те запокитва върху масата. Надигаш се от отломките с помощта на Слим под дружния смях на дузина пияни моряци.

— Ей — прошепва Слим — ти нищо ли не си научил в Охраната? Елитни части, а?

— Я си трай — изсъскваш.

Прав е. Заемаш небрежна бойна стойка и внимателно изучаваш противника си. Труден е.

Силата му е 12.

Твоята сила се получава от Нивото на живот и Умението за ръкопашен бой.

Бие се до загуба на 6 жизнени точки.

Ако победиш, мини на **421**.

Ако загубиш, прехвърли се на **69**.

С противно стържене корабът се мята като обезумял, блъскан от стихииите. Не виждаш нищо в бушуващия мрак, а шумът се усеща не с ушите, а с тялото. Една особено голяма вълна вдига галерата в небесата и я пуска оттам. С трясък корабът се разпада.

Оставаш здраво завързан за остатъка от кабината и последната ти мисъл, преди мракът да те погълне, е, че си направил всичко възможно.

Мини на [634](#).

Куката се закача с глухо дрънчене в каменния рѳб. Дръпваш внимателно — сигурно е. Отправяш се нагоре, изтегляйки се с ръце и опирайки крака в стената.

По средата на пътя изведнѳж спираш. Отгоре отекват стѳпките на страж, трѳгнал на обиколка. Вече е точно над теб...

Опитай [шанса си](#):

От 1 до 5 — мини на [407](#).

От 6 до 12 — иди на [650](#).

Сражаваш се със силата на отчаянието, но не можеш да устоиш на бесните атаки.

Докато съсичаш със страшен удар един от нападателите, мечовете на другите двама те пронизват.

Ослепителната болка изригва, разкъсвайки тялото ти.

Сетне идва Мракът и те поглъща.

Ти се провали. Старият свят ще загине с теб.

Магията все още действа, когато треперещите ти пръсти докосват шишенцето и изсипват кристалносинята течност в устата ти.

Преглъщаш, усещайки топлината по гърлото и в стомаха, докато почти се блъсваш в дънера, на който седи сирената, после рязко се издигаш, прелитайки над вдигнатото ѝ в кошмарно подобие на учудване лице, все по-нагоре, и все по-нагоре...

Успя и този път!

Мини на [324](#).

Без трудности откриваш единствената странноприемница в града със стряскащото име „Огнената къща“.

Престоят ти ще е по планински евтин — 2 опала за вечеря, легло и закуска, както и грижи за коня ти.

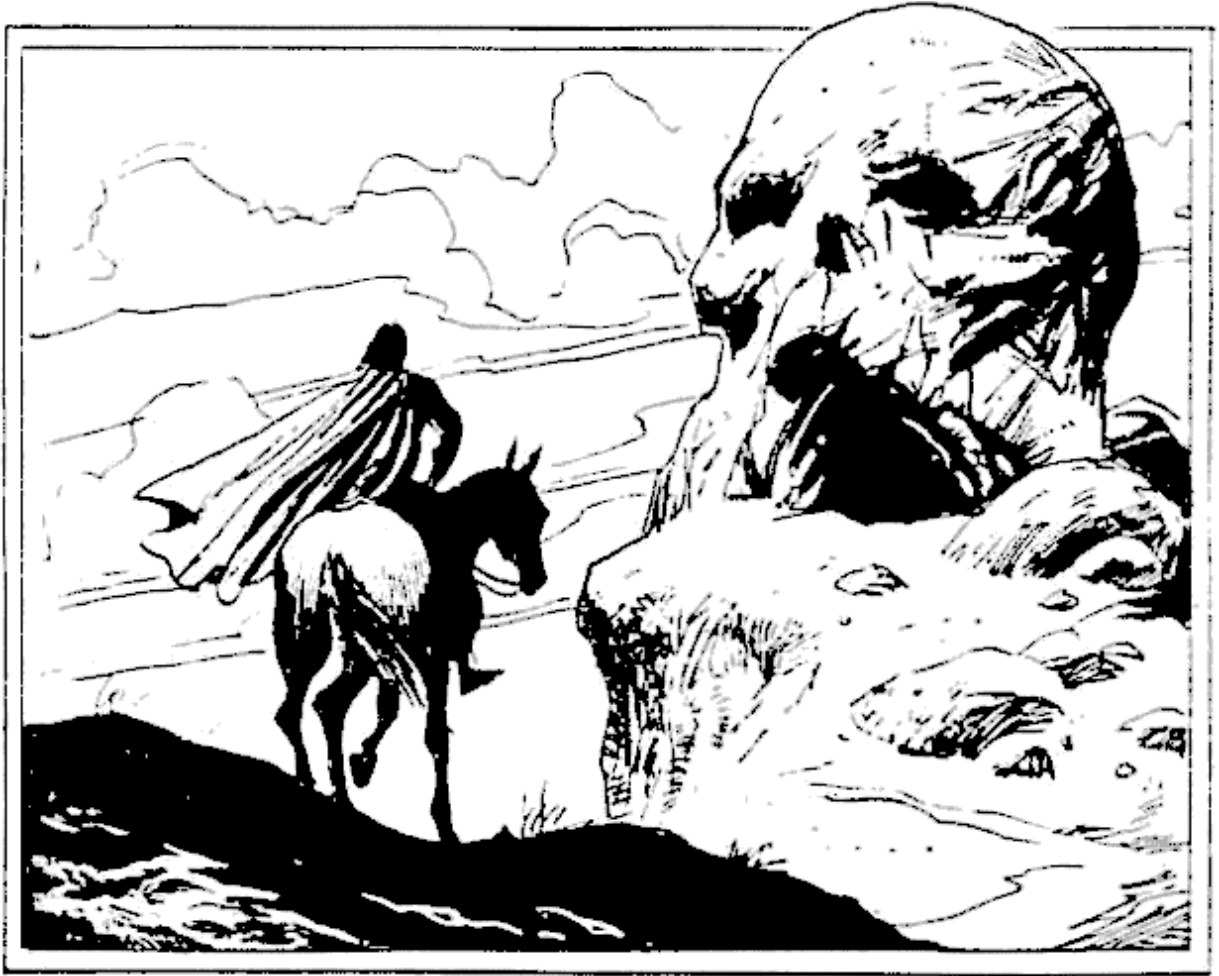
Решавай: Можеш да останеш тук — **423** — или да направиш малка разходка — **335**.

Препускаш цялата дълга нощ, докато небето бавно посивява, а пясъците отстъпват място на треви и храсти. Призори спиращ за малка почивка и щом слънцето изгрява, оцветявайки в розово всичко наоколо, отново потегляш на югоизток. След час подминаваш зловещата Скала — череп, изваян от вятъра като предупреждение за всички опасности, дебнещи пътника. Малко след пладне преминаваш между първите къщи на Харп и забавяш хода на изтощения кон. Воден от указанията на местните жители, лесно откриваш пристанището. Соленият вятър роши косите ти. По лазурносиньото небе тук-там сякаш са залепени малки перести облачета.

След ожесточен пазарлък продаваш уморения си кон на един търговец със съмнителен вид за един рубин и два опала.

Из въздуха се носи ухание на цвъртящ обяд от стотиците кръчми и таверни.

Мини на [258](#).



— Значи данъци, а — казваш, колкото да кажеш нещо.

— Да — кимва сериозно главатарят.

Смехът зад гърба ти се е превърнал във вой на две хиени.

— И честно ли е според вас да се биете четирима срещу един? — продължаваш.

Главатарят вдига озадачено вежди.

— Човече, ако и парите си броиш като враговете, не ще да спечелим много.

Двамата отзад млъкват, чудейки се дали да се смеят.

— Защо, онзи на дървото не е ли от вашите? — питаш учтиво.

Човекът с боздугана поглежда нагоре с нарастваща тревога и в същия миг в лицето му се впива стрела. Викът му е удавен в кръв. Той тежко рухва на земята. Рязко се обръщаш към двамата, но единият от тях вече се гърчи, опитвайки се да извади стрелата от гърба си. Хвърляш се към другия с изваден меч.

Прибави **Шанса** към точките от Ловкост и Умение за бой с хладни оръжия.

Ако сборът е по-голям от 8, мини на **729**.

Ако е по-малък или равен на това число, мини на **455**.

Нямаш много време. Орелът прибира крилете си и се спуска надолу към теб. Развърташ куката, фиксирайки го с поглед.

Трябва да успееш!

Необходими са ти 9 точки от **Шанс** и Точност.

Ако ги достигнеш, мини на **726**.

Ако ли не, прехвърли се на **156**.

— Чакай — извикваш импулсивно и бръкваш в кесията — какво ще кажеш за един опал? Искам да зная кои кораби заминават за Харп довечера.

Ковачът вече не ти обръща внимание.

Мини на [242](#).

Не успяваш! Птицата явно е усетила агресивните ти намерения и този път не спира. Могъщите нокти се впиват в раменете ти през дебелия кожен дреха и с едно плясване на крилете орелът те понася нагоре. Толкова е огромен, че може да носи и вол. Крецейки от болка, напипваш меча си. Ще го използваш ли?

Да — на **464**.

Не — на **500**.

Влачиш се между нажежените скали толкова дълго, че изгубваш усета си за време. Потта ти е пресъхнала. Главата ти пулсира. Едва вдишваш палеция въздух. Пред очите ти скалите постепенно се замъгляват, а сред тях затанцуват алени кръгове. Падаш на колене, отмалял, неспособен да се движиш.

„Само малко ще си почина.“

В този миг замръзваш. Мускулите ти се стягат болезнено, за да те изправят на крака. Цялото ти тяло тръпне в очакване на нещо, което ще се случи, нещо, което умът ти не разбира.

Кое е числото в [дневника ти](#)?

Ако е от 1 до 6, мини на **160**,

от 7 до 12, мини на **284**.

С треперещи ръце намазваш долната част на тялото си с гъстата зеленикава течност миг преди огнените талази да се плиснат в теб. Политваш от силата на удара, но магията те предпазва от досега с пламъка — чувстваш лавата като течаща тежка тиня. Трескав изгазваш до върха на хребета и се смъкваш от другата страна. Лавата не успява да те последва. И по-добре, защото ципата се сбръчква на черна пепел малко след като огънят престава да я докосва. С бавни уморени крачки се отправяш на запад в сивото утро.

Мини на [244](#).

По напечения от слънцето път се носят малки вихрушки прах, вдигнати от горещия вятър. Очите те болят от яркото, натрапчиво, убийствено жълто на земята, червените скали и искрящото синьо небе. Пот се лее по тялото ти, а сухият вятър я изпива за миг. От време на време надигаш увисналия полупразен мях и глътваш по малко топла вода.

На обяд спиращ коня и се тръшваш в малката сянка на някаква причудливо изваяна, надвиснала над пътя скала. Нямах сили да ядеш. От неспокойната ти дрямка те разбужда крясък на пустинна птица. Надигаш се и отново поемаш напред по безкрайния прав път. Главата ти се люшка. Завързал си се за седлото, за да не паднеш.

Не знаеш след колко време в трептящия зной сякаш изплуват бели петна. Айвар. До влизането ти в Града на Изгорената земя къщите, големи, бели, ръбести сякаш се носят във въздуха.

Останал си без сили. Свличаш се от коня, оставяш го под някакъв навес и влизаш в сградата до навеса, надявайки се, че е странноприемница.

Мини на [631](#).

Зад гърба ти изхрущява настъпен камък. Извърщаш се, измъквайки меча си. Една малка част от съзнанието ти отбелязва колко тежък е станал в отслабналите ти ръце.

— Твърде, твърде бавно — казва Слим.

„Този път не сънувам.“

— Няма да ме заколиш, надявам се — продължава той с тъничкия си насмешлив тон — не съм въоръжен.

Облечен е със същата бяла дреха като в съня ти.

„Изглежда толкова жив.“

— Ще кажеш ли нещо? — подхвърля весело.

— Кой... кой си ти? — изтръгва се от теб.

— Слим, кой друг — ръката му се плъзва в една гънка на наметалото. Продължава да говори, докато пръстите му тършуват из пояса.

Какво ще направиш?

Ще чакаш — на **503**.

Ще го нападнеш — на **469**.

„Проклето да си!“ Изтегляш окаляното въже обратно, но за нещастие то се закача в някакъв храст. Дръпваш го ядно, но то се усуква още повече. От рязкото движение започваш да потъваш по-бързо. Отчаяно го тръскаш, но когато го освобождаваш, вече е твърде късно. Тинята те е сграбчила до шията и последният ти опит с въжето е продиктуван не от здрав разум и точна ръка, а от беснеещи инстинкти.

Мини на [85](#).

Бавно и авторитетно изваждаш кесийката, развързваш я и с мистериозна физиономия посипваш праха по себе си. Той блясва за миг във въздуха и изчезва заедно с тялото ти. Стражът зяпва в ням възторг.

Измъкваш се тихо, докато той предпазливо ръга с дръжката на пиката из тъмните ъгли.

След няколко минути далеч навътре в града, очертанията ти увисват във въздуха — все по-плътни и ясни. Пъхаш се в една уличка и докато изчакваш да придобиеш нормалния си вид, проверяваш съдържанието на кесията на стража — три рубина и два опала. Просто не можа да издържиш на изкушението.

Мини на [536](#).

Разхождаш се важно в пъстрата тълпа, когато внезапно усещаш нещо като полъх до кръста си. Бърз като змия се извърташ и сграбчваш слабата ръка на десетгодишен джебчия, който се загърчва от болката в пръстите. Стисваш го здраво и студено казваш:

— Опитай другаде, момче.

Пускаш го и то побягва, за да изпълни съвета ти. Поглеждаш слънцето — следобед е. Може би вече можеш да купиш кон.

Мини на [442](#).

Хвърляш поглед наоколо: от едната ти страна са руините на Древния град, в който се провали, а от другата — пустошта на изгорената земя. Пада мрак. Страх те е.

Присядаш на един камък, оглеждайки се нервно. Изненадан си, но те е страх.

Неочакван тропот те кара да скочиш, оглеждайки се диво. Нищо. Може би пустинно животно.

А може би не. Присядаш. Камъкът го няма.

Скачаш с ужасно предчувствие, но преди да го оформиш в ясна мисъл, многогласно кикотене удавя разума ти в болезнена паника.

Живият вятър! „Който го види за втори път, полудява и умира.“

Всъщност ти си вече мъртъв. Умът ти угасва, докато тялото ти се гърчи в лудешкия танц на смъртта.

Ти се провали, а Мисията завърши с неуспех.

Опасенията ти, че ще се наложи да използваш Медальон, са наистина безпочвени. Няколко минути по-късно дивият наемник се е превърнал в скимтящ от страх нещастник. Слим потрива доволно ръце:

— „Кожените маски“, а?

Кимваш замислено — нещо не е наред. Внезапно обзелото те подозрение приема реални очертания.

— Това не е истинското ви име!

Преди Слим да е мръднал, пленникът уплашено виква:

— Недейте! Ще ви кажа... Истинското ни име се пази в тайна...

Ние сме „Синовете на Гуор“...

Разменяш светкавичен поглед със Слим, който е не по-малко смаян от теб.

— Трябваше да се досетя — обръщаш се към пленника — Ти вярваш в Гуор, нали?

Няма смисъл да отрича. Религиозният фанатизъм гори в погледа му, макар и замъглен от уплахата.

— Къде е заточен Гуор? Говори!

— Знаем само, че е някъде в Непрестъпните планини... — той се поколебава са миг. — Само водачът ни знае повече.

Разбираш, че няма да научиш друго. Не би трябвало редови войник от могъщата секретна организация да е посветен в толкова важна тайна.

Ако смяташ, че сведенията, които получи, са достатъчни, мини на [248](#).

Ако искаш да рискуваш и с помощта на пленника да проникнеш в щаба на „Кожените маски“, за да научиш повече, мини на [710](#).

С последни сили разсичаш четвъртия си противник и се облягаш на меча, задъхан и изморен. Дъските наоколо са оплискани с кръв. Но време за почивка няма! С тежки стъпки се затичваш към кърмата, където Слим сече противниците си, а мечът в ръцете му сякаш е косата на смъртта.

Мини на [645](#).

Преодолял страха си от височината, стягаш коремните си мускули, за да стигнеш примката, когато внезапна мисъл те спира и ти отново увисваш, размишлявайки: в раницата ти има ценни и чупливи предмети, които едва ли биха останали толкова ценни, ако се стовариш върху тях.

Ако искаш да свалиш раницата си, преди да скочиш, мини на [359](#).

Ако държиш да скочиш с нея, използвайки я като възглавница, прехвърли се на [654](#).

Опитваш се да го поразпиташ, но той не знае нищо повече. Повикване от друга маса те оставя насаме с мислите ти. След малко ставаш и се качваш горе в стаята си.

Внимателно заключваш вратата, слагаш един стол пред нея и духваш свещта. Отиваш до прозореца, полюбуваш се на стотиците светлинки, искрящи по спокойната водна повърхност, и го затваряш заради комарите. На връщане към леглото събаряш стола, който остави и с тихи ругатни си лягаш, без да се събличаш и да махаш меча си. Нещо в този град не ти харесва.

Вслушваш се във всеки нощен шум, докато сънят те оборва. Изострените ти сетива ще те събудят веднага щом е появи нещо нередно. Сънуваш Ханджаб преди варварите да дойдат. И Слим.

Мини на [346](#).

Рязко отхвърляш тежката врата и изскачаш с перфектно кълбо. Няма стрели. Точно в този момент черна сянка — наемникът — се спуска от дървото срещу твоя прозорец. Стрелваш се към него и с два светкавични удара в диафрагмата и зад тила го просваш в безсъзнание. Изненадата бе на твоя страна.

Малко по-късно Слим старателно стяга последния възел около врата на диво озъртация се пленник. Овързан от глава до пети, със свалена маска, той съвсем не изглежда толкова опасен, но злите пламъчета в очите му те карат да потръпнеш.

— Говори — с ужасна усмивка казва Слим.

Мини на [165](#).

Към теб е протегнало пипала нещо ужасно. Стисваш зъби, за да не изкрешиш от страх и отвращение. Това надминава и най-кошмарните легенди за зверовете, излезли от пламъците на Небесния огън. Свличаш се право към шарещите пипала, след които ще завършиш в устата му. Бързо! Трябва да действаш!

Ще използваш магия — **100**.

Ще опиташ да се измъкнеш с въже — **372**.

Или ще чакаш да се смъкнеш при него и ще се биеш — **268**.

Меко се прекатурваш през борда и след като си поемаш дълбоко въздух, се плъзваш под водата.

Успяваш да достигнеш до брега — тиня, задържана от коренища и тръстики — без да се показваш и съвсем леко подаваш глава между растенията, овладявайки импулса си да изскочиш, задъхан и борец се за въздух.

Двама войници се качват в лодка и се отправят да претърсват твоята. Тих като сянка потъваш в парка. След кратка разходка между дърветата, колкото да се изсушиш, излизаш на бялата централна алея и се отправяш на север.

Мини на **378**.

Измъкваш стъкленицата от торбата и изгълтваш кристалносинята течност на един дъх. В гърлото ти приятно пари, докато хладната тиня достига гърдите ти.

Магията отведнъж те дръпва нагоре с такава мощ, че костите ти болезнено изпукват.

С все сили поставяш мислена бариера на издигането, затъвайки отново, после бавно я отпускаш.

Докато магията те издърпва от калните обятия на блатото и те издига през мъглата все по-нагоре и по-нагоре, спасен от смъртта.

Мини на [324](#).

Доближаваш се до Храма. Огромната сграда е обградена от желязна ограда, осяна с шипове, а над всичко се издига иглата на Обелиска.

С неприятно чувство си припомняш разказвачите по панаирите и историите им за неверници, вдигнати в небесата с магия и пуснати отвисоко върху острия като меч връх.

„Нищо няма да ме спре“ — убеждаваш се, докато прескачаш ограда.

Тупваш оттатък с ръка на меча, който изваждаш, щом виждаш кучето пред себе си.

Всъщност е било куче, преди магиите на жреците да го настигнат. Сега е звяр.

Силата му е 7. Ще се биете до загуба на 6 жизнени точки.

Твоята сила се получава от Ниво на живот и Умение за бой с хладни оръжия.

Ако победиш, мини на **659**.

Ако загубиш, прехвърли се на **189**.

Пускаш въжето. Овързан, орелът не представлява вече опасност за теб.

Продължаваш нагоре на [327](#).

Отстъпваш изпонарязан. Ножът ти отхвърча преди минута и сега противникът ти държи и двата със заплашителна усмивка. Следва те неотклонно, докато се препъваш в стола си и падаш в краката на Слим.

Без да обръща внимание на протестите ти, той те сритва под масата. Това те спасява.

Изуменият моряк е хванат от трима стражи, които го обезоръжават. Никой от тях не слуша несвързаните му обяснения и останалите рибари, които услужливо те сочат.

Измъкваш се изпод масата и бясно започваш:

Мини на [473](#).

Минаваш откъм задната врата. На втория етаж има редица тъмни прозорци. Отстрани на най-близкия има железен улук, който ще ти позволи да се изкатериш и без магически приспособления. Скоро вече висиш на перваза, набираш се и присядаш. Изваждаш ножа си и ловко се справяш с ключалката на прозореца.

Ще използваш ли Невидим прах, преди да влезеш?

Да — **505**.

Не — **598**.

Досегът с врящите потоци е неизбежен! Вече си на една крачка от огнената смърт! Имаш ли Саламандрова кожа?

Да — **158**.

Не — **266**.

Противникът ти наистина е много опасен и след няколко парирани от теб удара, един замах на острието, който би отнесъл главата ти, ако не се беше отдръпнал светкавично, оставя алена резка на бузата.

Това го погубва.

Докосваш със смаян вид кръвта и с внезапен яростен рев се хвърляш в атака, премазваш с ужасни удари съпротивата му и след рязко завъртане на двата опрени меча, твоят потъва безшумно в корема му. Изтегляш го и диво се обръщаш към другите.

Виждаш само старчето, което усмихнато ти посочва надолу. Свеждаш поглед и без да вярваш на очите си, виждаш безжизнените тела на двамата, проснати в мрака.

Тояжката на старчето се поклаща многозначително.

— Смел си, момко — подхвърля то — и добре въртиш меча, но малко повече умение не ще ти навреди.

Мини на [437](#).

Изскачаш иззад ъгъла с боен вик. Не успяваш да заинтересоваш пияния сановник, но пък привличаш вниманието на тримата въоръжени до зъби войници, крачещи зад него.

Ругаейки се отдръпваш и се приготвяш за бой.

Първи страж: Сила — 8, жизнени точки — 6.

Втори страж: Сила — 11, жизнени точки — 8.

Трети страж: Сила — 9, жизнени точки — 11.

Бойните ти умения ще ти позволят да се биеш с всеки поотделно.

Твоята сила се получава от Ниво на живот и Умение за бой с хладни оръжия.

Ако победиш, мини на **511**.

Ако загубиш, мини на **220**.

Когато стигаш стените на Тамир, е вече тъмно. Единствено трепкация пламък на факлите по крепостната стена осветява нощта. Голямата, обкована в желязо порта, е здраво залостена.

Какво ще направиш?

Ще почукаш — **581**.

Ще опиташ да прескочиш стената — **690**.

Ще се откажеш да влезеш в града — **196**.

Рухваш на прашния път, полегнал безсилно на една страна. Тялото ти е съсипано от усилията да удържиш дивата магия в решетките на волята си. Но ти успя.

Звярът, победен, се гърчи в предсмъртна агония.

През мозъка ти, като кървави талази, пробягват потоци образи, проблясват видения, отприщени от чудовищното съзнание миг преди да умре...

Пламъци... Безбрежни адски огънове... Пулсираща черна мощ... Скален обелиск... Храм — цитадела на злото... Плато сред непристъпни върхове... Ураганно море... Мрак... Мрак. Звярът е мъртъв.

Талисманът се е разпаднал на фин блестящ прах. По жилите ти бавно плъзва топлината на живота и възвръща силите ти капка по капка.

Можеш да възстановиш всички жизнени точки, които изгуби при поставянето на медальона, без една — загубена при тежкото ти падане върху твърдата земя.

Надигаш се с мъка и намираш коня си. Мисълта за идваща стража те кара да побързаш.

Мини на [758](#).

Успяваш!

Падаш от другата страна на високото един човешки бой препятствие и продължаваш на бегом по уличките, докато се отдалечиш достатъчно.

Забавяш крачка, насочвайки се към централните части на Харп.
Мини на [199](#).

Пропускаш отново! Куката издрънчава по скалата, но не се закача в нищо. Чудовището е твърде близко!

Обръщаш се по гръб, за да извадиш меча си.

Мини на [268](#).

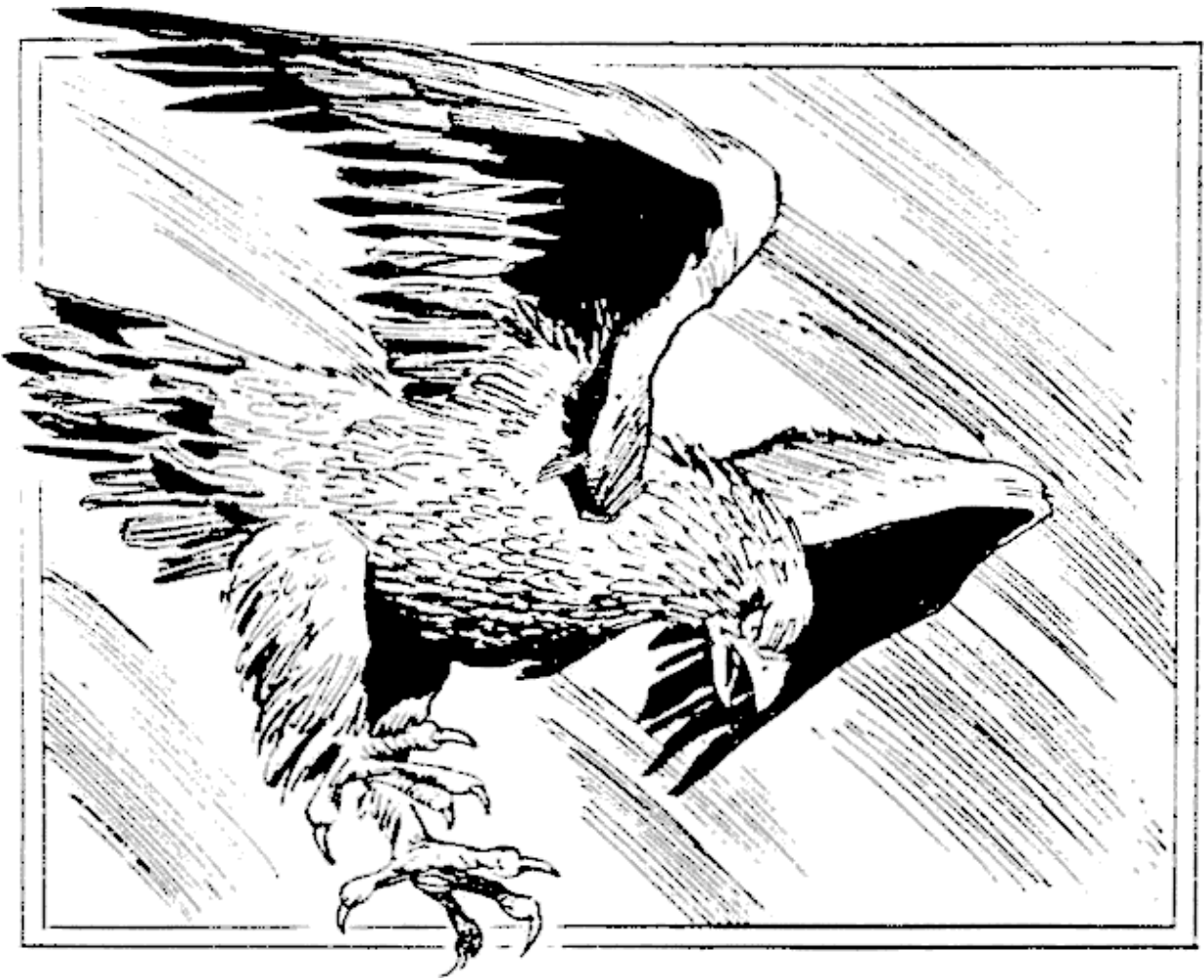
Птицата е достигнала върхната точка на изкачването си и описва малки кръгчета, готвейки се да се спусне като камък надолу. Преравяш торбата си и накрая откриваш каквото ти е нужно. Орелът вече се спуска, когато изгълтваш кристалносинята ледена течност, и е на десетина крачки, когато магията рязко те издига нагоре. Разминавате се във въздуха. Птицата рязко плясва с криле, изравнявайки се с теб. Наистина е огромна. Имаш чувството, че може да носи вол в ноктите си.

Решавай какво ще предприемеш, преди орелът да го направи!

Ще бягаш — на [625](#).

Ще нападнеш животното с меча — на [297](#).

Ще останеш така — на [186](#).



Магията продължава да действа.

С всички сили помисляш „Ти ще умреш!“ и сякаш някаква нишка се къса. Политаш по инерция и едва не падаш в тинята, докато ръката ти се плъзва зад гърба.

С учудваща грация сирената се плъзва във водата и се понася към теб. Изчакваш, треперейки от вълнение, после хвърляш кълбото напред и падаш по очи в тинята. Лигавата кал те обгръща отвсякъде, плъзейки по кожата ти, а после изведнъж става много горещо. Лежиш, докато ти се струва, че дробовете ти ще се пръснат, а после още малко. Най-сетне изскачаш навън, жадно отворил уста и горещият въздух опарва гърлото ти. Отваряш очи.

Калта на десетина метра околоръст е спечена и напукана, а изгорените дървета са сгърчени в черни купчини пепел. По лицето ти се стича топла вода, в каквата се е превърнала магията. Семето е улучило сирената и е покълнало в тялото ѝ, изпарявайки го с адския си огън. После Цветето е пуснало корени в спечената тиня и е увехнало, превръщайки се в изкусно, изваян въглен.

Надигаш се и се отдалечаваш, потапяйки се отново в мъглата.

Мини на [459](#).

Не предприемаш нищо и оставаш да висиш на няколко метра над скалистата пътечка, оглеждайки орела. Птицата пляска с криле срещу теб и прави същото. Летящи хора не се срещат всеки ден.

Нещо те безпокои. Някаква мисъл не ти дава мира, опитвайки се да приеме форма в главата ти. Нещо вече отминало...

„Може да носи вол в ноктите си.“ Значи... може да носи и теб! До Платото. Над Платото.

Преди да обмислиш подробностите, птицата сграбчва раменете ти. Изпищяваш, когато ноктите се впиват през дебелията кожена дреха в тялото ти.

Надяваш се, че ще си заслужава.

„Когато всичко свърши, ще те изям“ — мислиш ядно, докато орелът те намества в краката си и те понася нагоре. Два-три пъти нарочно отпускат бариерата и обръщаш вряскащия орел надолу с главата. Действието на магията преминава точно когато прехвърляте ръба на скалата. Увисваш на ноктите му, крещейки от болка. Птицата стяга краката си и поема новата тежест, отправяйки се към издигащото се в далечината скалисто плато.

Платото.

Мини на [775](#).

Оглеждаш къщите около площада. Най-накрая избираш съседната на тази, в чиято сянка се криеш, и се приближаваш внимателно.

Как ще проникнеш вътре?

С Невидим прах — на [216](#).

С Ефирна роса — на [497](#).

Или ще се изкатериш до някой прозорец — на [176](#).

Следваш жълтокожото момиченце в тъмен коридор, по някакви стълби и най-сетне излизате в голяма стая, осветявана от обедното слънце. Лъчите му навлизат свободно през изпочупените стъкла на прозорците. В стаята цари разрушение.

На пода е приклепнала възрастна жена, държаща в обятията си полумъртъв жълтокож. Под краката ти хрущи мазилка.

— Той ще ни помогне — обявява момиченцето.

Надвесваш се над него. Мъжът е в безсъзнание. Освен многобройните рани по тялото, главата му е зле ударена с нещо остро. Бавно се изправяш.

Можеш да му помогнеш единствено с Лековит балсам.

Ако това е решението ти, иди на [25](#).

Ако нямаш или не желаеш да го използваш, мини на [103](#).

След две ухапвания кучето те обръща в бягство и се хвърля след теб, тихо и бързо. Задъхан прескачаш оградата, повтаряйки си, че нямаш работа тук.

Мини на **537**, ако искаш да се скриеш в сенките.

На **187**, ако искаш да проникнеш в някоя къща.

Или на **6**, ако искаш да се откажеш.

Тичаш, колкото можеш по-бързо, към носа по тясната пътека между пейките, но три метра преди него един от гребците те препъва с веригата на оковите си. Тежко рухваш върху дъските, а когато се изправяш, четирима варвари са се прехвърлили на палубата и с развъртени оръжия се носят към теб.

Първи: Сила 10, жизнени точки 8.

Втори: Сила 9, жизнени точки 10.

Трети: Сила 7, жизнени точки 11.

Четвърти: Сила 8, жизнени точки 6.

Време за магии няма, но положението ти върху тясната пътека ще ти позволи да се биеш с тях един по един. Твоята сила се определя от Ниво на живот и Умение за бой с хладни оръжия.

Ще бъде трудна схватка.

Ако победиш, мини на **166**.

Ако загубиш, прехвърли се на **502**.

Изскачаш от прикритието си и с мощен замах съсичаш ръката на човека, който я вдига, за да хвърли нож по продавача и без да се обръщаш, пронизваш с меча налитащия отзад бандит. Главатарят се е окопитил и присвива очи, за да види неясния ти силует в мрака, бавно размахвайки огромна двуостра секира. Завърташ меча, който въпреки размерите си изглежда като играчка пред широкото три педи оръжие, и се отдръпваш в тъмното. Противникът ти с мъка те проследява, сянка сред сенките.

Силата му е 10, а жизнените точки 4.

Ако победиш, мини на [622](#).

Ако загубиш, прехвърли се на [299](#).

Синкавата призрачна светлина засиява наоколо, разкривайки пред погледа ти ужасяваща картина.

Срещу теб бързо пълзи нещо черно и лигаво, подобно на гигантска бронирана мокрица. Пробождаш го с мощен замах и от вътрешностите му плисва отвратителна жълто-зелена течност.

Още дузина подобни същества пъплят обратно към реката, с писъци, от които косата ти настръхва. Хората ти се гърчат в тревата край теб.

Мини на [560](#).

Нотките в гласа не ти вдъхват доверие. Обръщаш се и тръгваш обратно в мъглата, докато преставаш да го чуваш. Бялата маса около теб е все така призрачно гъста, закривайки както места, през които си минал, така и тези към които отиваш.

Мини на [459](#).

Макар и опитен боец, човекът с маската скоро рухва под мощните ти удари. Набързо го претърсваш, скриваш трупа в един вход и се оттегляш в сенките.

Разкъсваш нетърпеливо намереното писмо с черен восъчен печат. Още с разкъсването буквите сякаш започват да се изпаряват, вероятно по силата на някаква противна магия.

Прочиташ собственото си име, обграден от думи като „Маски“, „да се убие“, „опасен“... най-голямо впечатление ти прави изразът „В името на Гуор“, поставен с „Главен жрец“.

Нищо повече не успяваш да видиш. Накъсваш вече чистия лист на малки парченца.

Мини на **208**.

— Чакай, чакай — виква припряно стражът.

Обръщаш се колебливо. Той се оглежда крадешком, отваря малка вратичка в портата и ти махва. Вмъкваш се бързо. Стражът я затваря внимателно и се ухилва:

— Фокусник, казваш. Я покажи нещо!

Бързо! Какво ще направиш?

Ще употребиш Невидимия прах — **162**.

Ще използваш Димна завеса — **252**.

Няма да му покажеш нищо — **740**.

Ще трябва да прекараш нощта извън градските стени. Ако все пак искаш на сутринта да влезеш в Тамир и възнамеряваш да пренощуваш някъде наблизо, мини на [706](#).

Ако смяташ, че нямаш време за губене или че е опасно да заспиваш, можеш да продължиш пътя си на [279](#).

„Не мога да напада самия себе си.“

Ударът идва — неочакван и мощен — алено кълбо, което те блъсва в гърдите и те поваля по гръб. Тялото ти гори. Едва дишаш. Двойникът ти се надвесва над теб с усмивка:

— Не вярвай на очите си. Лъжат.

Образът избледнява и в очите ти сякаш блиска ослепителният блясък на слънцето и болката.

Лежиш неподвижно, стиснал меч, докато дишането ти бавно се възстановява. Ребрата те срязват, докато се надигаш, но все още си жив и можеш да вървиш. Изгубил си две жизнени точки.

С всяка крачка реалността си пробива път към съзнанието ти — слънце, небе и скали, пламтящи от горещина. Дълбоко в ума ти пулсира предупреждението, че се изправяш срещу сила, която не можеш да разбереш.

Мини на [345](#).

За щастие още при издигането си поет от слаб източен вятър, който те понася като облаче над кипящата лава. Когато ти става ясно, че ще се измъкнеш, презрително се изплюваш в огненото море под себе си. Минута по-късно магията отслабва действието си и те спуска в подножието на едно хълмче. Лавата е останала далеч назад.

Мини на [244](#).

Вървиш и продължаваш да се убеждаваш, че този град е огромен. Центърът му всъщност не е ясно очертан, тъй като тук няма никакви определени религиозни вярвания или административна власт, които да го образуват със сградите си. Доколкото знаеш, Харп е разделен на отделни квартали със собствена управа и стража.

Скоро нещо започва да ти се набива в очи — все повече дюкяни са грубо разбити. Като жител на Ханджаб, свикнал да гледа резултати от престъпен труд, това не те впечатлява толкова, но скоро стигаш до една пресечка без нито един здрав дюкян. Улицата е покрита с парчета стъкло и дърво, а от най-отдалечената сграда в момента се чуват трясък и викове.

Все по-учуден от наглостта на крадците, се отправяш нагам. Две къщи преди нападнатата виждаш малко плачещо момиче, седнало на прага. Спираш до нея и когато вдига лице, върху нежната жълта кожа виждаш грозна драскотина. Момичето е от Западните хора. Едва сега се сещаш, че в Харп е пълно с преселници.

— Какво е станало? — питаш.

Момичето хлипа:

— Разбиха къщата, биха татко... хората от другата улица, много хора... казаха, че сме чужденци...

— Къде са сега?

То посочва към къщата в края на улицата. Изправяш се.

— Ела при татко — проплаква детето.

Ще влезеш ли в къщата или ще продължиш към тази, която в момента разбиват?

Ще влезеш — мини на [188](#).

Ще продължиш — иди на [572](#).

200

Отчаяно се мъчиш да изблъскаш понятието „Бяла магия“ от главата си, търсейки лъжа, с която да го заместиш.

Ще успееш ли?

Провери [шанса си](#):

Ако числото е от 1 до 8, мини на [250](#).

Ако е от 9 до 12, прехвърли се на [457](#).

Кристалносинята течност се стича по гърлото ти, оставяйки пощипващ хлад. След малко политаш стремително нагоре и с огромни усилия успяваш да спреш, преди да изхвърчиш пред погледа на минаващия в момента страж. Вкопчваш се в камъните под ръба и изчакваш шумът от крачките му да затихне по протежение на стената. Вдигаш мислената бариера и се понасяш над нощния Тамир. Прекрасно, но за съжаление краткотрайно усещане. Скоро си принуден да се спуснеш в една тъмна уличка. Уверяваш се, че не е имало свидетели на не особено елегантното ти кацане и продължаваш с въздишка.

Мини на [536](#).

С неохота измъкваш един рубин от кесията си и му го подаваш. Очите на старчето светват алчно, когато го поема в кафявите си пръсти. То премижава към камъка срещу залезващото слънце, мушва го бързо в джоба си и подема с въздишка:

— Ех, знам ви аз, луди-млади глави. Всички са тръгнали да се женят за дъщерята на княза на Корб. Но от мен да знаеш, то снижава гласа си до хрипкав шепот и хвърля поглед наоколо — като малка са я омагьосали. И сега, чуе ли думата „крам“, старите магии се пробуждат и за няколко часа тя ще е изцяло в твоя власт — старчето смига поверително и се изкискава, после продължава с по-нормален тон — а че е красива, красива е...

Слушаш с раздразнение бръщолевенето му. Защо ли ти беше това?

Мини на [585](#).

„Най-добре ще е да си почина“, решаваш и заключваш отвътре вратата на стаята си. Проверяваш капците на прозореца, духваш свещта и лягаш.

Сънят скоро те понася на крилете си.

Мини на [84](#).

Като че ли успя. Последните десетина крачки лодката се носи по инерция и потъва сред сенките, хвърляни от дърветата до самия бряг. Внимателно слизаш на пясъка и като сянка се плъзваш в горичката.

След няколко минути излизаш на белеещата в тъмното централна алея и спокойно се отправяш на север.

Мини на **378**.

Изваждаш меча си и бавно прекрачваш вътре. Спираш до вратата, облягаш гръб на стената и замръзваш, но изглежда вътре няма никой.

Изчакваш още малко, после прибираш меча и го заменяш с нож. Протягаш ръце и започваш да изследваш стаята крачка по крачка.

Най-сетне откриваш каквото ти трябва. Легло. Голямо и доста твърдо. Лягаш с ножа до себе си и неспокойно се вслушваш във всеки шум, но накрая умората надвива и те унася в изнурен сън.

Мини на [452](#).

Във вечерния час улиците са пълни с народ. Тук-там има малки пазарни площадчета, но като цяло западната част е застроена предимно с двуетажни домове.

Всичко останало е оградено с високи стени и единственият мост е забранен за простолюдието. Портата към източната част на Острова е отворена само през деня и то за малцина. Там живее търговската, благородническа и жреческа върхушка, отделена от останалия свят. Дори коренните жители (това се отнася особено за рибарите от Долния град) влизат през тази врата само няколко пъти през живота си.

Следвайки обърканите указания на някакъв търговец, се загубваш из лабиринта от усойни улички и се озоваваш чак на южния бряг на Острова.

Спираш да починеш, разглеждайки струпаните наколни жилища на рибарите и възвишаващата се каменна стена с гигантски решетки в средата. В този час те вече са затворени и нищо не може да премине от Голямото езеро в града.

„Красиво е да се живее във вода“ — мислиш си, но и досадно — последното установяваш, когато с настъпването на мрака пълчища комари се спускат върху теб.

Отправяш се обратно и най-сетне откриваш някаква странноприемница с недвусмисленото име „Златен звън“.

Мини на [376](#).

Животното се оказва неочаквано издръжливо. Препускаш цял ден и късно следобед сред равнината блясва сребърната ивица на Тайра, приютила Езерния град.

Мини на [685](#).

Тук си, за да събереш информация. Какво ще предприемеш? Ще се криеш в сенките и ще чакаш да мине някой — **537**. Ще влезеш в някоя къща — **187**.

Ще се опиташ да проникнеш в храма — **173**.

Или ще си тръгнеш — **6**.

Ако не беше във властта на този призрачен глас, едва ли би издържал това лудо бягане през блатата. Задъхваш се, но се влачиш все напред и напред между обвитите в гъста бяла мъгла дървета, докато я виждаш. Сирената седи на един повален зеления сал пън. От кошмарните ѝ кървавочервени коси, оплетени с водорасли, се стича блатна вода. Лицето ѝ е ужасно, адска пародия на човешко лице с няколко реда криви зъби и повесен раздвоен език. Две студени очи са вперени в теб.

Отвращението и желанието за бой за момент надвигват лепкавата блатна магия. Какво ще използваш?

Меч — **676**.

Огнено семе — **185**.

Ефирна роса — **150**.



Подскачаш и се хващаш за краката му. Орелът плавно се издига, без да усеща тежестта ти. Би могъл да те носи. Толкова е могъщ, че ще те пренесе до края на света. До Платото.

Щом се измъквате от димния облак, птицата се вкопчва в раменете ти с ноктите си. Крещейки от болка, се пускаш и увисваш като плячка.

„Щом всичко свърши, ще те изям“ — мислиш ядно.

Орелът те издига над ръба на скалата. Тя плавно се спуска няколко километра и рязко свършва в отвесните стени на Платото.

Мини на [775](#).

С лекота отбягваш силните, но тромави удари и го пронизваш с меча си. Обръщаш се. Неколцина варвари са преминали на пътеката между пейките, а на кърмата Слим сече други десетина, тих и бърз като смъртта.

„Ще бъде трудно“ — мислиш си докато се хвърляш натам, пробивайки си път със страшни удари.

Мини на [645](#).

Слънцето е вече доста високо в небето, когато напускаш Езерния град и се отправяш на изток към Града на изгасналия вулкан. Яздиш цял ден през степта, докато пред теб, все по-високи, се възправят Непрестъпните планини. Скоро пресичаш широкия път в подножието им и се отправяш нагоре по стръмните склонове.

Мини на [256](#).

Приближаваш се безкрайно бавно, спрял дъх, протягаш ръка към връзката ключове и също толкова бавно я откачаш — никакъв шум. В този миг стражът внезапно вдига ръка, за да играе някаква много силна карта, и те удря в гърдите.

Това е краят. Предсмъртните викове на двамата довеждат десетки войници от вътрешността на сградата. Условиата са равностойни, докато действа магията. Сетне падаш, пронизан едновременно от многобройните остриета и бавно потръпваш в ледените обятия на Мрака.

Ти се провали. Старият свят ще загине с теб.

Оставяш се на страха да те завладее, да се влее във всяка твоя фибра, да те превземе и опустоши.

Когато отминава, отново можеш да виждаш. Седнал си в един ъгъл, гърлото те боли от собствените ти писъци, дрехите ти са изпокъсани, а в душата ти има голямо черно петно — сякаш тя се бори със спомена за ужаса, покривайки го със забрава.

Оглеждаш се. Статуи, олтари, свещници, картини... Една от тях изобразява Света, над който е надвиснал огромният образ на нещо неясно и мрачно. Нещо божествено. Нещо варварско.

Гуор. В средата на петното от мрак има алено око. На света са нарисувани градове. Няма имена, но набитото ти око ги различава по разположението им.

Алкирия! Айвар е бял, някои са свежозелени, някои розови, а по на юг започват да аленеят, сякаш отражения на окото на Гуор. Харп. Тилт. Непрестъпните планини са сини, а в южната им част има голямо черно петно. Вътре в него свети алено око. От това място сякаш лъха хлад.

Високо, непрестъпно, когато Страхът се завръща с двойна сила.

Мини на [599](#).

Все пак ти си войник от елитни части, а той е пиан докер. С два удара го обезоръжаваш и опираш меча в гърдите му. Мъжагата бавно разперва ръце.

— Вън — изсъскваш.

Той се измъква.

— Човече — казва Уири — благодаря ти. Мислех, че си още един от тях. Кръчмата ми е стара, с традиции. Те дойдоха отсреща и направиха свърталище на разбойници. Всеки ден се бият, чупят. Но ти ме спаси.

Тръгваш си. Той те изпраца до вратата, където се разминавате с няколко стражи. Началникът им те изглежда подозрително, но Уири казва:

— Той е мой гост.

„Е, поне спечелих добър познат в Харп“ — мислиш си, докато се отправяш към центъра на града.

Мини на **199**.

Изваждаш Невидимия прах от раницата и го изсипваш върху себе си. Той блясва за миг, но щом докосва тялото ти, изчезва заедно с теб. Отправяш се към вратата, намираш една желязна халка с надпис: „Потропай и ще ти се отвори“, и учтиво почукваш.

След десетина минути блъскане по вратата една разярена слугиня я отваря широко, викайки:

— Кой, проклет да е, идва в къщата толкова късно?

Шмугваш се покрай нея. Озоваваш се в голяма стая, в която няма нищо ценно освен петте опала на масата, които прибираш за спомен. Слугинята едва не се блъсва в теб, продължавайки да крещи.

„Тази къща не ми харесва“ — решаваш. Тръгваш си — без това с виковете си тя събуди целия квартал.

Невъзмутимо махаш резетата на вратата, кискайки се на изумения ѝ поглед — резета, които се вдигат сами — отваряш и се измъкваш, преди да си станал отново видим.

Ще опиташ да проникнеш в Храма — на [173](#).

Ще чакаш в сенките — на [537](#).

Или ще се откажеш и ще си тръгнеш — на [6](#).

Светкавично се спускаш по въжето и с рязко движение откачаш куката, улавяйки я, преди да издрънчи на пода. Тъкмо навреме. Надзирателят изтропва край ръба, спира и изважда огромна, дрънчаща връзка ключове. Решетката се повдига и той се надвесва в светлината на факлите...

Началник-стражата.

— Хей, новият! — подвиква злобно — Одеве забравих нещо. Предай всичките си лични вещи.

Това е краят. Не е трудно да принудят затворен в дупка човек да стори каквото и да било.

Ти се провали. Но все пак няма да изгниеш в тъмницата. Ще намериш смъртта си след десетина дни, когато варварските пълчища нахлуят в Корб.

Водата все още е хладна, въпреки че слънцето вече жари на две педи от небето. Конете уверено порят широката, бавна река. Отсрещният бряг вече не ти се струва толкова далече... когато преди някой да реагира, внезапно появилият се огромен дънер тежко блъсва последния в редицата и го повлича надолу.

Страшният удар строшава костите на ездача и коня като сламки, а стърчащите остри краища на счупени клони ги пронизват като чепати копия. Водата почервенява.

Всичко става неестествено бързо и нелепо. Гняв обзема душата ти. Безмилостна омраза срещу Силата, която те лишава от достойните ти воини.

На отсрещния бряг излизате петима и безмълвно препускате на юг.

Мини на [648](#).

Събуждаш се внезапно, стиснал дръжката на меча. Наоколо е тъмно като в рог, но слухът ти долавя плясък на вода и приглушено стържене.

Имаш ли вълшебно сияние?

Да — на **192**.

Не — на **633**.

Нанасяш страшен удар на единия си кльоцав противник. Стражът рухва с дрънчене на брони. Отдръпваш се от свистящата пика на втория, търсейки слабото му място... и падаш по гръб — третият подло те препъва с дръжката на оръжието. Вдигаш отчаяно меча си, но вече е късно — острието те пронизва в гърдите. Замахваш безсилно и сякаш от много далеч дочуваш болезнен вик. Втори удар в главата прекъсва завинаги нишката на живота ти. Над теб се спуска Мракът.

Мисията ти се провали и Старият свят ще загине.

Едва ли ще имаш полза от стария скитник, а и не вярваш на историята му за жената и децата. Освен това би могъл да те забави или издаде при бягството.

Издърпваш въжето.

— Съжалявам, старче! И... — продължаваш със страшен глас — ако се развикаш и ме хванат, когато сляза пак там долу, ще ти прережа гърлото.

Старчето свежда тъжно глава и промълвява:

— Желая ти успех.

Мини на [661](#).

Приближаваш се нехайно към стражите. Май не само са се подпрели на пиките, но и са заспали. Почукваш учтиво по шлема на единия. Той се сепва и подскача, вдигайки оръжието помежду ви.

— Стой! Кой си и какво искаш? — извиква уплашено.

Другият се размърдва и се заглежда с мътен поглед.

— Трябва да вляза — казваш тихо и убедително.

— Не може да влезеш!

— Трябва!

— Не!

Имаш ли кожена маска?

Да — на [348](#).

Не — на [427](#).

Завиваш вдясно, изкачваш още едни стълби и продължаваш по друг коридор. Когато вече ти се струва, че никога няма да се измъкнеш, бледа утринна светлина, промъкнала се в тъмничния мрак, ти подсказва, че свободата е близо.

Замръзваш в миг, когато между сводовете отекват груби пиянски гласове и дрънчене на монети. Сега разбираш защо не срещна никой по пътя. Двама стражи са се разположили в преддверието и разнообразяват играта на карти с големи глътки вино от каните в краката си. През решетките на заключената врата виждаш още двама, отдали се на същите занимания на каменните стъпала пред входа на тъмницата. Алебардите им лежат забравени.

Ако имаш Невидим прах, мини на [542](#).

Ако нямаш, ще се наложи да си проправяш път с бой — [670](#).

Безшумно изтегляш меча и воден от безпогрешното си чувство, безмилостно насочваш страшен удар към главата на противника си. Острието просвистява в мрака, разсичайки празното пространство, и звънва на каменния под. Ръката ти болезнено се извива зад гърба, докато опираш с тласък гърди в стената.

Гласът — познат, но забравен, уморен от грижи, но жизнен, звънва в ухото ти:

— Нелошо изпълнение на глупав план, момко.

О, богове, това е...

Ръцете те пускат, но този път и не помисляш да се съпротивляваш. Задъхан се облягаш на стената, изреждайки по свой адрес всички ругатни, които ти се струват достойни за глупостта ти.

Мини на [495](#).

Ревящ и трополящ ужас те обгражда отвсякъде. Взорът ти помътнява. Стоварваш се на земята сред вихъра на копитата.

Мини на [528](#).

С противно стържене корабът подскача, блъскан от водата и вятъра. Наоколо цари мрак, раздиран от светкавици. Шумът е непоносим, надминал границите на слуха, вибриращ във всяка клетка от тялото ти. Огромни вълни издигат кораба в небесата, но като по чудо той все още намира сили да се бори.

Не знаеш колко продължава това.

Най-сетне шумът отслабва — толкова леко, че не си сигурен дали надеждата не си играе със сетивата ти. Небето бавно просветлява и бурята остава само спомен.

В ръждивосивата светлина на утрото от оловното небе тихо се сипе дъжд, шумолящ по останките на кораба, лениво поклащащи се в успокоеното море. Мирише на водорасли и свежо дърво — тук-там гредите са се сцепили, откривайки жълта млада сърцевина.

До обед слънцето пробива облаците и подухва попътен ветреца. С този кораб-развалина обаче трудно ще стигнете в Харп утре, както беше по план. Капитанът, доближил се до теб, приличен на Нептун със заплелите се в брадата му водорасли, сякаш отгатва мислите ти:

— Не познаваш този кораб! Ще стигнем навреме.

Съмняваш се. Но сръчността на моряците наистина е удивителна и след няколко часа, със закърпено платно, запушени пробойни и натъкмени гребла, корабът уверено се отправя на юг.

Мини на [577](#).

„Защо не?“ — казваш си.

— Събуди ме след два часа, за да те сменя.

Чад кимва. Полягаш настрани и се завиваш с плаща. Сънят идва неусетно.

Събужда те остра болка, раздираща гърдите ти. Отваряш очи и срещаш студения му поглед, докато замахва за втори удар с ножа. (Посочи едно число от таблицата, за да разбереш колко точки си изгубил при първия.)

Ръката ти импулсивно хваща неговата, преди да прободете сърцето ти, и извива рязко китката му. Той с писък изпуска ножа. Премяташ го над себе си и това ти дава възможност да се изправиш, стиснал меча си. Чад се приближава към теб със зловни пламъчета в очите и размахва своя. В тази част на съзнанието ти, която не е заета да следи бързите му движения, пулсира в огненочервено думата „предател“.

Силата му е 11, а жизнените точки 9.

Когато победиш, мини на [522](#).

Намираш се в женска спалня. В балдахинено легло спи жената на сановника, в чиято къща се намираш. Оглеждаш стаята: нищо не привлича вниманието ти освен една малка масичка. Прибираш два рубина за спомен и се измъкваш от стаята.

Ще влезеш в другата стая на втория етаж — на **598**.

Или ще излезеш от къщата и ще продължиш:

Към храма в центъра на площада — на **173**.

В сенките — на **537**.

Към странноприемницата си — на **6**.

Крачиш мрачно по улиците на нощния Тилт, а спътникът ти напразно се опитва да те разсее с приказките си.

Дори и ти бе изненадан, когато конят ти избяга в една тъмна пресечка, оставяйки те пехотинец. Градският живот явно не му понася.

Скоро двамата спирате пред порутена сграда. Мръсната табела пред входа гласи: „Евтин и удобен приют за пътници и търговци“.

Уверяваш се, че е евтин, когато плащаш двата опала, но удобен... След повече от оскъдна вечеря със сух хляб и сланина с магданоз се настаняваш върху купчина слама близо до ъгъла. Продавачът ляга от едната ти страна.

Опитай **шанса си**:

От 1 до 6 — **300**.

От 7 до 12 — **711**.

230

Посочи едно число от таблицата.

Ако е от едно до пет, мини на **288**.

Ако е от шест до дванадесет, прехвърли се на **413**.

Напускаш Тилт и се отправяш към Харп. Слънцето свети точно над главата ти. За два часа слизаш в подножието на Непристъпните планини и стръмните им хребети остават само ужасен спомен за теб и коня ти. Препускаш покрай тях до вечерта и когато мракът удавя всичко наоколо, правиш малък бивак под едно дърво край пътя.

Нощта преминава спокойно. Чистият планински въздух те приспива дълбоко и на следващия ден се събуждаш доста късно, отпочинал и освежен. Яхваш отново коня и продължаваш.

Малко след пладне пристигаш в Харп и воден от указанията на местните жители, лесно намиращ пристанището. Соленият вятър роши косите ти. По лазурносиньото небе тук-там сякаш са залепени малки перести облачета.

След ожесточен пазарлък продаваш уморения си кон на един търговец със съмнителен вид за един рубин и два опала.

Из въздуха се носи ухание на цвъртящ обяд от стотиците кръчми и таверни.

Мини на [258](#).

Без да му обръщаш повече внимание, се обръщаш и си лягаш. След малко вратата поддава на ударите му и натрапникът пада вътре в стаята. Скачаш на крака, вдигаш го за яката и го пращаш в коридора. Той запълзява към съседната стая, оставяйки след себе си дъх на алкохол.

„Дано да е неговата“ — е последната ти мисъл, преди ритмичното блъскане по вратата ѝ да те приспи.

Мини на [471](#).

— Чудесен избор, странниче! — ухилва се то — Ще ти покажа стаята и... — то изведнъж придобива угрижен вид.

— А, да — сецаш се — камъните.

Съдържателят изведнъж грейва, прибирайки двата рубина и те възнаграждава с учтивата си компания до втория етаж, където оставаш приятно изненадан от стаята — чиста и подредена.

— Сега ще те оставя — казва ухилено то — банята е в дъното. Ела долу за вечеря.

Присядаш на леглото и се заглеждаш през прозореца. След няколко минути на вратата леко се почуква. Скачаш, изваждайки ножа си и със свободната ръка предпазливо отваряш вратата, дишайки учестено. Причината за паниката ти е съдържателят, който ти носи личен ключ от стаята. Виждайки напрегнатата ти поза и скритата зад вратата ръка, човечето се усмихва:

— Тук си в безопасност, странниче — в гласа му има лека насмешка — Кайра бди над теб.

Ухилваш се притеснено и затваряш вратата зад гърба му. Сваляш раницата си и се изтягаш на леглото.

Мини на [281](#).

Стъпките спират. В настаналата тишина над теб се надвесва учудено лице, което се изкривява в ужас щом стрелваш ръка нагоре, закачаш го с куките за бронята и го издърпваш рязко. Предсмъртният вик проехтява в нощта и завършва с тежко тупване. Светкавично се изтегляш и ловко скачаш на крепостната стена. Но вече е късно. От двете ти страни прииждат озверени стражи, а Котките на ръцете ти не позволяват да извадиш меч. Силен удар в тила с дръжката на пика те изпраца в Мрака.

Мини на [644](#).

Изваждаш стрелите с трепереща ръка, стиснал до болка зъби. Раните се разкъсват и започват да кървят още по-лошо. Взорът ти помътнява, а по тялото ти плъзва мъртвешки студ. Съзнанието ти потъва в мрак.

Опитай [шанса си](#), прибавяйки точките от Ниво на живот.

Ако числото е по-голямо или равно на 9, мини на [746](#).

Ако е по-малко, иди на [398](#).

След няколко минути излизаш на по-оживена, осветена улица — вероятно център на нощния живот в Корб. В приземните етажи и в подземията на високите мрачни сгради светли и шумни кръчми дават подслон на градските скитници, уморени след дългия ден работници, войници в отпуск или дори някой пийнал благородник.

Заставаш пред входа на доста съмнително заведение, над който гордо виси очукана табела „Нощен рицар“. Отвътре се носи апетитна миризма на цвъртящо еленово месо, примесена със зловонни алкохолни изпарения и спареният дъх на претъпкано с хора помещение. Пиянски викове и трошене на стъкло се извисяват над шумния многогласен говор и отново затихват, когато огромният ханджия се отправя натам.

Вътре би могъл да хапнеш и починеш, да намериш някакви сведения или поне съвет в коя странноприемница да пренощуваш.

Ако това е решението ти мини на **78**.

Ако предпочиташ да продължиш търсенето сам, мини на **618**.

Измъкваш въжето и трескаво оглеждаш уродливите дървета наоколо. Влажните им клони изглеждат твърде слаби, но най-сетне, напрягайки очи в гъстата мъгла, на десетина крачки забелязваш нещо подходящо.

Дървото е пораснало криво, полегнало на една страна, така че ще можеш да праметнеш въжето около ствола.

Ще са ти необходими 16 точки от **Шанс**, **Ловкост**, **Точно прицелване** и **Ниво на живот**. Имаш само два опита.

Ако успееш, мини на **272**.

Ако ли не, премини на **161**.

Поглеждаш Слим. И той мисли същото. В следващия миг пленникът умира безшумно.

— Целта беше да ни доведе на смърт — прошепваш, докато скривате тялото му в една ниша. — Залагам главата си, че ни чакат вляво.

— Точно в този момент не бих заложил и фалшив опал срещу главата ти — ухилва се Слим.

И ти не би дал повече.

Слизате безшумно по дясното стълбище, движейки се опипом по стените. Стъпалата скоро свършват заедно с мрака. Продължавате по широк, осветен коридор. Изведнъж спираш изтегляйки меча при вида на бронирания страж, опрян в стената. Слим се обръща и те изглежда подигравателно:

— Това са ритуални доспехи, глупако. Не се бави.

Ритуалните доспехи правят крачка към Слим и замахват с алебарда. В следващия миг вече наистина са просто доспехи.

Той изтегля кървавия си нож, забит между шлема и нагръдника, и вдига примирително рамене:

— Дори и аз понякога греша.

На следващия завой и двамата замръзвате, дочули говор. Безкрайно бавно подаваш глава зад ъгъла и оглеждаш обстановката. Гласът се носи иззад огромна, обкована врата. Пред нея неподвижно стоят двама стражи, естествено, с черни маски. Трябва да се обезвредят светкавично. И най-малкият шум би означавал гибел за двама ви. Ръката на Слим ляга на рамото ти.

— Остави на мен.

Учудено гледаш странния предмет, който изважда, нещо като прашка, но с три разклонения. Не можеш да отгатнеш произхода на еластичните жилки, но успяваш да оцениш качествата им. Слим зарежда оръжието с две метални топчета, осяяни с шипове, и съсредоточено го опъва към стената. Отместваш се от прицела му.

— Добре е!

Слим кляка и подава леко глава зад ъгъла. Стражите не са чули нищо. Последното нещо, което ще чуят, преди да се свлекат меко на земята, е зловещо свистене. Не можеш да сдържиш възхищението си:

— Блестящо изпълнение!

— Коронният ми номер — скромно те уведомява Слим.

Завличате телата в дъното на коридора и се връщате пред вратата. Монологът продължава все по-ядосано. Езикът ти е непознат, но физиономията на Слим показва, че разбира всичко и че е доста забавно.

— Това е нашият приятел Вождът — съобщава шепнешком той — разясняваше на войниците си каква опасност представляваш ти... А сега обсъждат как да премахнат тази опасност.

Слим отново се заслуша с интерес и след малко добавя възхитено:

— Никога не съм предполагал, че човек може да бъде убит по толкова различни начини...

Преглъщаш на сухо. Внезапно Слим скача и те бутва в тъмното. Вратата се отваря и отвътре безмълвно излизат десетина от войниците на „Кожените маски“. След като и последният се отдалечава по коридора, вратата се хлопва — водачът е останал вътре.

— Чудесно — радва се Слим — сега е моментът да го спипаме.



Той отива пред вратата, оставяйки те в недоумение, почуква учтиво, отдръпва се встрани и стоварва пестника си върху щръкналата отвътре рошава глава.

Малко по-късно водачът е завързан от глава до пети за богато украсен, инкрустиран стол. Широката лента, омотана около устата му, скрива изострената брадичка и тънките нервни устни. Изпод черните къдри присвитите му очи бляскат с убийствена омраза.

Знаеш, че трябва да бързаш, защото всеки момент могат да открият някой от поредицата трупове, които оставихте след себе си. Слим посяга да свали превръзката, но ти го спиращ. Ако искаш да проведеш разпита с Магически медальон, мини на [717](#).

Ако нямаш или не искаш да го използваш, иди на [116](#).

За да уллучиш спускацкиот се орел, ќе ти требаат осем точки од **Шанс** и Точност.

Ако успееш, мини на **745**.

Ако ли не, прехвърли се на **156**.

На сутринта биваш измъкнат от обятията на съня заедно с първите слънчеви лъчи.

— Ще минем без закуска в леглото — ухилва се Слим, пристягайки оръжията си — Трябва веднага да се махнем от този град. Малко по-късно слизате на пръсти по стълбите до първия етаж и се измъквате, без да срещнете никого.

Мини на [293](#).

Посочваш празната ръка. Той замръзва за момент, после залепа усмивка на лицето си.

— Ще играем на един опал — казва бързо.

— Приемам — отвърщаш.

За известно време настъпва тишина. Навреме разбираш как трябва да играеш и скоро опалът потъва в кесията ти.

— Да играем пак — предлага морякът — но този път ти ще си пръв. Ще приемеш ли?

Да — **31**.

Не — **579**.

С тежки стъпки той се връща при наковалнята. Гледаш го още малко и си тръгваш. Вече е минал час и можеш да събудиш Слим, за да уредите плаването. Връщаш се по брега.

Опитай [шанса си](#):

Нечетно число — **88**.

Четно — **513**.

Не успяваш! Кракът ти се закача в едно дърво, препъваш се, падаш тежко и се свличаш сред купчина трупи. Стражите те обграждат и грубо те изправят на крака.

— Няма да избягаш — казва злобно кльощавият офицер и продължава — но пада им се на тези хора, че им разпиля дърветата. Да запречат така улицата!

Мини на [623](#).

След няколко хълма се спускаш по уличките на малко селце, отдавна изоставено от жителите, и внезапно спиращ, обръщайки глава по посока на шума — тропане и бясно цвилене. До гърба на неголяма сграда, единствената направена от големи дялани камъни, е прилепена ниска и здрава конюшня от същия материал. Масивната дървена врата е залостена с дебела греда. Няколкото животни вътре продължават да беснеят в напразните си опити да разбият преградата и да изскочат навън. Сещаш се за своя кон, който вече препуска далеч в степта. Нуждаеш се от друг, за да продължиш пътя си. А и стопаните на тези вероятно са ги прежалили, щом са ги оставили в такава опасност в храстите, облекчени от всичко ценно по пътя си към ада...

След няколко минути бясна езда надолу по склона, животното започва да се подчинява на командите ти и забавя леко ход, отправяйки се в желаната посока.

Скоро пътят става по-равен, а стръмните хълмове остават зад теб. Пред очите ти се ширва равнината.

Накъде ще продължиш?

На запад към Езерния град — на [207](#).

На юг към Тилт — на [595](#).

Събуждаш се изведнъж, ледена пот е избила по челото ти, а когато отваряш очи, над теб се е надвесил огромен силует. Замахваш напосоки с меча и той се отдръпва. Надигаш се на крака и в следващия миг нападателят се хвърля към теб с нечовешка бързина и те поваля на земята, обвил пръсти около гърлото ти. Опитваш се да извадиш меча от ножницата, но натискът става все по-силен, а движенията ти все по-бавни, взорът ти бавно помътнява...

Посочи едно число от таблицата и прибави към него точките от Ниво на живот!

Ако сборът е по-голям или равен на 13, иди на **120**.

Ако е по-малък, мини на **765**.

Замахваш към него с меча, но момъкът се отдръпва и преди да реагираш, ножът му хлътва в тялото ти. Отстъпваш, опитвайки се да се предпазиш, но вторият удар е съкрушителен. Рухваш на земята. Мечът се изплъзва от пръстите ти. Като в просъница чуваш писъци и жесток смях, а после всичко потъва в мъглата на безвремието. Мракът се спуска над теб. Мисията ти се провали. Варварите, неспирани от никого, ще нахлуят в Стария свят.

Обръщаш коня и го подкарваш в тръс обратно.

Слизаш и потърсваш трите тела с поглед — безуспешно. Найсетне ги откриваш, скрити в храстите и облекчени от всичко ценно по пътя си към ада...

Поклащаш глава:

— Войник? Какви ли не разбойници има, ето че се намери и един, който напада себеподобните си.

Мисълта за идваща стража те кара да побързаш.

Мини на [758](#).

— Не ни трябва повече, Слим.

Пленникът гледа ту единия, ту другия с широко отворени очи, онемял от ужас.

Слим демонстрира една от злокобните си усмивки, която почти докарва нещастника до припадък.

— Надявам се, че не те е страх от тъмното?

Овързан, пристегнат и омотан, пленникът е напъхан в големия гардероб и заключен старателно.

— Все пак беше по-сигурно да не го оставяме жив — казва замислено Слим.

— Нямаше смисъл. Ще го намерят едва когато сме далеч от града. А наказанието си ще получи от своите за това, че не се е справил. Отивате в стаята на Слим. Гардеробът е избутан върху прозореца.

— Познай кой ще спи на пода — ухилва се той, залоствайки внимателно вратата.

Мини на [240](#).

Нищо по-лесно за човек, въоръжен с магически способности. Изгълтваш синьото съдържание на шишенцето и с рев се затичваш право към стареца. За момент всички замръзват от учудване — достатъчно, за да го достигнеш. Хвърляш се към него и го сграбчваш за дрехата. В същия миг магията те понася нагоре и ти се издигаш стремглаво като орел, хванал плячка. Скоро уличката със зяпналите жълтокожи остава зад вас.

— Хвани се за мен — изръмжаваш — дрехата ти няма да издържи — старецът послушно пъхва книгата, която е стиснал в пазвата си и се вкопчва в теб. Долната му челюст трепери:

— В името на Боговете, как го направи?!

— В името на Боговете, какво търсиш в уличката, пълна със Западни хора? — срязваш го, за да се съсредоточиш.

След малко се спускате отново на едно безлюдно площадче значително по на север, близо до реката.

— Как мога да ти се отплатя? — продумва той.

Мини на [27](#).

Лъжата се оформя в съзнанието ти — голяма, алена и гореща. Преди да я изречеш, стената те блъсва назад. И пак. Мислено протестираш, но физически чувстваш силата на яростта на едно съзнание, отвращаващо се от мрачната мощ на лъжата. Няма да минеш през стената. Достатъчно благоразумен си, за да не използваш меча. Нещо смътно ти подсказва, че би било грешка.

Мини на [732](#).

Огромният черен вълк, ухапал ботуша ти, е неприятно изненадан, когато плячката му отлита към небесата заедно с него самия. Инстинктите му явно вземат превес над разума, защото той решително разтваря челюсти и полита с вой надолу, тупвайки след няколко секунди сред останалите. Поставяш мислена бариера на издигането и се спускаш стремглаво, завършвайки падането с изящен лупинг над самите им муцуни, което ги докарва до истерия. Удоволствието си струва, но трябва да побързаш. Оставяш глутницата, мятаща се в злобен ужас и политаш към нощния Тамир, високо над крепостната стена. Скоро си принуден да се спуснеш в една тъмна уличка. Уверяваш се, че не е имало свидетели на не особено елегантното ти кацане и с въздишка продължаваш пеш.

Мини на [536](#).

Бавно и авторитетно измъкваш малката метална сфера и я показваш на стража. Той я поглежда боязливо, но все пак с недоверие.

— И какво?

— Виж по-добре! — набираш я почти под носа му.

Стражът вече е убеден, че го будалкаш.

— Ако ще правиш фокуси, прави!

— Е, добре — въздъхваш, стисваш силно топчето, пускаш го в пазвата си и се отдръпваш, докато от всички процепи на бронята му започват да струят бели потоци дим под налягане. Стражът хуква с вой из каменния двор, подобен на малко облаче, подгонено от вятъра.

Отправяш се спокойно по първата улица, проверявайки съдържанието на кесията му — два рубина и три опала. Просто не можа да издържиш на изкушението.

Мини на [536](#).

Всъщност не само „си пийвате вино“. Става истински гуляй с моряците и капитана. Корабът е спрял и се поклаща върху вълните. Разположили сте се в кабинката на кърмата, наблъскани на тясната пейка пред малката маса, от която сте махнали навигационните карти и сте отрупали с ястия и вино.

— И тогава — разправяш — вземам аз лъка и шат!

— Ей, богове, наистина велик изстрел беше — отбелязва капитанът — пия за него!

Всички вдигате чашите. След малко продължаваш още по-развеселено:

— Приближават се онези и викат, а нашите гребци и те реват с цяло гърло!

— Бунт щеше да стане — отбелязва капитанът — пия за него!

Сред дружен смях отново пиете.

— Гребците са спрели да работят — отбелязва капитанът.

— Пия за това!

— Шегата настрана — казва най-трезвият моряк — отивам да видя какво става, по дяволите.

Той става малко неуверено, и още преди да прекрачи прага, пада обратно с глух стон и разбита глава.

Мини на **716**.

Къде е мечът ти?
В ножницата — **362**.
Или до стената — **404**.

На дъното намираш купчина мърляви дрехи, които навличаш върху твоите, и мазна сламена шапка. След втория вик „Стой“ послушно спираш и изчакваш двамата стражи да се качат в лодката си и да стигнат до теб.

— Кой си ти и какво търсиш насам? — казва грубо единият.

— Рибар съм, господин страж — отвърщаш почтително — по работа отивам.

— Каква работа на Острова по това време, рибарю? — подигравателно подхвърля той.

Другият прошепва:

— Някакъв негодник е, господин началнико.

„Май сбърках“ — казваш си и леко се стягаш. Ръката ти бавно се отмества към меча.

— Ела с нас — казва заповеднически по-едрият. Малкият доближава лодката на крачка от твоята, шепнейки:

— Направо в тъмницата, господин началнико.

„Ти си първи“ — успяваш да си помислиш, докато светкавично изтегляш меча и го забиваш в тялото му. Издърпваш го, губиш равновесие и падаш на дъното на люлеещата се лодка. Макар че е дебел и тромав на пръв поглед, другият страж явно има опит в речния бой. Пиката му е опасно оръжие.

Силата му е 9, а жизнените точки — 10.

Твоята сила се получава от Ниво на живот и Умение за бой с хладни оръжия.

Ако го победиш, мини на **397**.

Ако загубиш, иди на **8**.

Следобед вече различаваш подробностите по склоновете на вулкана, а привечер, когато въздухът внезапно изстива, а небето придобива онзи планинскосин оттенък, характерен само за тези места, влизаш в Града на изгасналия вулкан. Подобен е повече на село — без крепостна стена, с двуетажни къщи, но у жителите чувстваш онази дива планинска жилка, която разсейва съмненията ти относно безопасността му.

Главната улица, дълга и права, е всъщност продължение на пътя, насочена право като стрела към надвисналата грамада на вулкана.

Мислиш със сарказъм: „Сигурно, точно когато съм тук, ще изригне“.

Мини на [151](#).

Изтегляш меча си и рязко мушваш нагоре в дима. Орелът изкрясква и се издига, пляскайки с крила. Ранен, той вече не представлява опасност.

Можеш да продължиш нагоре на [327](#).

Не след дълго стомахът ти започва да ти напомня, че е време за обяд. Разходката ти става все по-целенасочена, докато накрая се озоваваш до тясна пресечка, от двете страни на която има по една кръчма — лявата е приземен етаж на двуетажна къща, изглежда стара, но поддържана и носи името „При Уири“ — а дясната е едноетажна и по-голяма, стените ѝ са прясно боядисани и над вратата има шарен надпис „Похапни добре“. Къде ще обядваш?

„При Уири“ — мини на [525](#).

„Похапни добре“ — на [396](#).

— Хей, вие там! — подвиква началник-стражата.

— Дори не си и помисляй — страшно казва Слим, съзрял искрица надежда в очите на пленника и отново притисва ножа в ребрата му.

Забавяте крачка. Петима стражи припряно ви заобикалят, а капитанът спира тежко пред вас и ви изглежда подозрително:

— Какво се е случило, че сте се разбързали така три часа след полунощ?

Мисли бързо:

Ще му кажеш истината и ще помолиш за помощ — **352**.

Или ще излъжеш — **480**.

Стъпките на стража бавно затихват. Скоро няма да се върне — от тъмницата досега никой не е избягал.

Старчето те гледа насмешливо, докато измъкваш шишенцето и изгълтваш прозрачната течност.

— Пиянството няма да ти помогне, приятелю!

Кривата ти усмивка се превръща в тържествуваща, когато краката ти се отлепят от земята.

Старчето се облещва:

— Богове! Не бях виждал жив магьосник!

— Е, приятелю — пренебрежително махваш, докато бавно се отправяш нагоре — до скоро виждане. И дано да е на по-приятно място от това.

— Рано е за сбогуване! — отвърща то, отърсило се от смайването — очакват те решетката и стражите.

Съвсем прав е за съжаление. Понасяш се мълчаливо нагоре, хващаш решетката и се ослушваш — чисто е.

Ако имаш Шперц, мини на [62](#).

Ако нямаш, ще се наложи да действаш със зъбците по обратната страна на бойния нож. Крайно неудобно, бавно и шумно, но нямаш друг избор — [540](#).

Явно си изгубил съзнание при тежкия удар или вече си мъртъв, защото не усещаш злобното ръфане на безбройните челюсти. Миг покъсно разбираш, че си жив и в съзнание. Вълците ги няма! Надигаш се, изохквайки от болката в натъртеното тяло (губиш 4 жизнени точки). Глутницата се отдалечава в страхлив бяг. Зяпнал от изумление, завърташ глава и разбираш причината — към теб се носят десетина мъже с оръжие и факли. Простенваш и се отпускаш отново, отправяйки благодарствен поглед към небесата. В следващия миг небесата биват закрити от ухилената физиономия на Слим, надвесен над теб.

— Точно навреме, както винаги — казва скромно той.

Мини на [321](#).

Излизате от таверната, а джобът ти е олекнал с пет опала. Отправляте се към пристанищната ивица — дълга и широка като площад крайбрежна ивица, в която се плискат морските вълни. Срещу безчетните бараки, докове и складове, в опасна близост една до друга са наредени дървени галери. В този обеден час по тях няма никой. Дори и на гребците са разрешили да се скрият в трюмовете от палещите лъчи на слънцето.

Слим прекъсва огледа на корабите и затътря крака обратно.

— Къде отиваш? — подвикваш.

— Сянка — отвръща лаконично той — сън.

Предаваш се и тръгваш след него.

Намирате убежище в един огромен хангар, прохладен и ухаещ на дърво. Гигантски скелети на кораби са пръснати под навеса, а в единия край е струпан талаш, върху който доволно се изтягате за кратка — а за Слим не толкова кратка — почивка.

Мини на [430](#).

„Що за глупост“ — решаваши.

Пред теб се издига хубав, извит като дъга каменен мост.

По него можеш да преминеш над метър широка и четвърт дълбока вода с пясъчно дъно, образувана от някой разлив на реката. Един поглед те убеждава, че полупресъхналата водица свършва десет метра вдясно, откъдето би могъл да мине пътят. Именно там обаче, плътно опряна в сивата сграда, стои малка барачка с изрисуван на стената надпис „Кайра“. На парапета на моста небрежно се е подпрял едър, облечен в черно мъж, стиснал дългата дръжка на боздуган.

Приближаваш се към моста, той с пъшкане се надига и те изглежда от глава до пети.

— Два опала — изръмжава.

— Кой ги иска?

Той те поглежда изненадано.

— Кайра.

Е? „Щом е за Кайра“ — на [517](#).

Или няма да платиш — на [15](#).

Запращаш топчето в скалата и то избухва в бял дим миг преди орелът да те сграбчи. Чуваш пляскането на крилете на обърканата птица. Точно над главата си смътно различаваш огромните крака.

Решавай бързо, преди да е станало твърде късно.

Ще понижеш орела с меча си — 257.

Ще го хванеш — 210.

Ще продължиш нагоре по пътеката, без да му обръщаш внимание — 327.

— Сега! — казва Слим и се хвърля пред скалата. От храстите моментално забръмчава стрела и преди да се забие в ръката му, той хвърля ножа си натам, откъдето е дошла.

Крясъкът още не е заглъхнал, когато втора излита от друго място и улучва Слим в подметката на ботуша, докато той пълзи обратно. Бърз като светкавица, мяташ своето оръжие и с удоволствие наблюдаваш как стрелецът се свлича на пътя.

Мини на **89**.

Смъртта се оказва по-бърза и болезнена, отколкото си мислеше. Тялото ти рухва в огнения ад. Хладната безчувственост на Мрака идва като нежна прегръдка.

Мисията ти завършва дотук, заедно с живота ти.

Противникът ти наистина е много опасен. Атаката ти бавно се обръща в отчаяна отбрана. Един замах на острието, който би отнесъл главата ти, ако не се беше отдръпнал светкавично, оставя алена резка на бузата ти. Друг удар те ранява в рамото, а след рязко завъртане на двата опорни меча твоят издрънчава на паважа. Отскачаш назад, но стъпваш накриво и се просваш безпомощно по гръб. Противникът ти пристъпва към теб със злорада усмивка и вдига оръжието си за смъртоносния удар. Стрелваш крака си нагоре, но врагът ловко се извърта и острието засвистява към главата ти. В следващия миг ръката му увисва безпомощно във въздуха, изпускайки меча, а огромното му тяло полита отгоре ти. Превърташ се и той се стоварва по лице с пукота на чупещи се кости. Вдигаш благодарствен поглед към небесата и срещаш усмихнатите очи на старчето. Сепнато се оглеждаш за другите двама и съзираш безжизнените им тела в мрака зад него. Тояжката му се поклаща многозначително.

— Смел си, момко — казва то, подавайки ти ръка — но малко повече умение не ще ти навреди.

Мини на [437](#).

Измъкваш с усилие меча си, продължавайки да се свличаш надолу сред пясък и камъни. Внезапно към теб се стрелва черно пипало. Яростно замахваш, но острието издрънчава като по метал. Продължаваш да сечеш, но в това време друго пипало те обгръща и вдига. Бясно се оглеждаш: На някои места, където отделните части на бронята се съединяват, се виждат розово-жълти меса. С един удар отсичаш пипалото, което те държи, и тупваш върху чудовището. Крещиш от ужас, докато устата му се измества към теб и ти потъваш в нея.

Ти намери смъртта си, а Мисията ти се провали.

Още няколко часа минават в бърз ход. Не можеш да се ориентираш по слънцето, но според чувството ти за време, вече е следобед. До края на черната гора не би трябвало да остава много.

След още един час спираш разколебан. Горският сумрак се е сгъстил и като че ли навлизаш в най-дълбоката част на леса. При почти пълната липса на светлина вече не можеш да използваш като ориентир разположението на мъха по стволите на дърветата. Някакво натрапчиво чувство ти подсказва, че трябва да промениш маршрута си, но не си сигурен дали не те лъже.

Ако искаш да завиеш леко вдясно, мини на [361](#).

Ако предпочиташ да продължиш в същата посока, мини на [696](#).

Скоро стъпваш на каменния кей, представляващ главната улица на рибарския квартал. На три места от него се протягат други каменни разклонения, а всички останали кейове и отделни къщи са построени на дървени колове. Най-малките представляват нещо като салове. Кой знае защо, мисълта да живееш върху под, дебел няколко пръста, отделящ те от дълбока студена вода, не те привлича.

Продължаваш напред по пустия кей и завиваш по лявото каменно разклонение. Горният му край е доста близо до Острова. Къщите от двете страни са тъмни и тихи. Тук-там забелязваш лодки, вързани с по едно въже — тук наистина всички се познават и откраднатата не може нито да се ползва, нито да се продаде — но лодката е по-лесно забележима от стражите на югоизточния бряг на Острова. От друга страна, с мокри дрехи ще биеш на очи...

Докато размишляваш, стигаш до края. Във водата се полюшват няколко лодки. Решавай!

Ще откраднеш някоя — на [653](#).

Ще преплуваш — на [434](#).

Дишайки шумно, тежко закрачваш напред през гърчещите се силуети. Ръцете ти треперят. Разстоянията в този град на сенките сякаш нямат значение, пречупени и изкривени през стотиците подскачащи призми.

Внезапно помежду къщите изскача човек, този път истински. Облечен е в тъмни парцаливи дрехи и изглежда възрастен, но буйно подскача и се тресе, вдигнал очи към небето. Приближаваш се предпазливо и се вглеждаш в лицето му: устата му е полуотворена, ноздрите се свиват и разширяват, а очите му са само зеници — големи и черни, удавили цвета около тях. Сграбчваш го за дрехата и го повличаш по-настрани от улицата. Той се върти и гърчи в ръцете ти, но скоро, препъвайки се, го завличаш встрани, между две къщи, където въздухът е спокоен и кикотенето се чува по-приглушено.

Старецът диша тежко с изцъклени очи. Удряш му една-две плесници, за да се съвземе и зениците му бавно се свиват, докато погледът му недоумяващо се насочва към теб.

— Какво става? — питаш бавно.

— Живият вятър — простенва той. Зад вас с кикот прелита една фигура — О, богове, защо?

Мини на [474](#).

Въздъхваш облекчено. Въжето се усуква около ствола. Леко го издърпваш, докато куката се впие здраво в дървото. Вече си готов. Отправяш мислена молитва към познатите ти богове и започваш да теглиш въжето.

„Този път май имах късмет“ — минава през ума ти. И въжето, и дървото издържат на силния опън. Изтегляш се, ръка след ръка, докато освобождаваш краката си и намиращ по-твърда и сигурна почва.

Внимателно се отдалечаваш от опасното място и продължаваш да вървиш през разсейващата се мъгла.

Мини на [41](#).

Довършваш бързо вечерята и излизаш.

— Къде, човече? Стаята ти е горе! — подвиква съдържателят.

— Ще се върна след няколко часа — казваш и се ухилваш.

Пълният мъж също се усмихва съчастнически, макар че нищо не разбира. Излизаш на тъмната улица и след кратко лутане откриваш стената, отделяща забранената част от останалия град.

Един поглед нагоре те убеждава в качествата ѝ — десет крачки висока, гладка и твърда. Тръгваш надясно покрай нея и след няколко минути достигаш висока дървена порта, край която, отпуснати върху пиките си, стоят двама стражи. Изглежда още не са те видели. Вратата изглежда заключена. Какво ще правиш?

Ще ги обезвредя и ще се промъкна незабелязано — [349](#).

Ще се опитам да ги заговоря, за да ме пуснат — [222](#).

Огромното му туловище тежко се изсипва в мрака на улицата. Отдръпваш се, приведен, с готов нож и студен блясък в очите. Бавно и предизвикателно оглеждаш тълпата и казваш невинно:

— Някой друг?

Хората се разшумяват. Тук-там се чуват гласове, които желаят кръвта ти, но като цяло те не са опасност — засега.

Приближаваш търговеца и му подаваш ръка. Изправяш го на крака, качвате на каручката майката и децата и я издърпвате навън от тълпата. Извадил меча си, гледаш хората под вежди, но никой не прави опит да ви нападне. Отдалечавате се и завивате в малка пуста уличка, задръстена от топове платно.

— Е — казваш — разказвайте.

Мини на [420](#).

За беда цари пълно безветрие. Висиш във въздуха, гледайки замислено кипящата лава под себе си с надеждата, че преди да паднеш, ще изстине. Няколко минути по-късно, въпреки всички усилия, бавно, на тласъци, започваш да се свличаш надолу, все по-близо до огненото море.

Мини на **198**.

Пазарът за коне представлява дълъг масивен навес, под който потропват и цвият десетина завързани животни. Около тях се суетят търговци и купувачи.

Още щом приближаваш, към теб с размахани ръце се спуска дребен мъж и се развиква.

— Вие сте, господине! Вие ще купите моя Маундън, моя скъп единствен жребец — човекът снижава глас до поверителен шепот — Ще ви го дам само за два рубина, господине. Ако научат другите търговци, ще ме набият. Подбивам им цените, ако благоволите да забележите.

Хвърляш критичен поглед на коня.

— Само два рубина! Едър силен жребец...

Съвсем не е едър, но играещите под лъскавата кожа мускули и възлестите крака издават сила и издръжливост, от които се нуждаеш.

— Ще го взема!



Човечето припряно прибира рубините, отвързва недоволно пръхтящото животно и ти го довежда. Поемаш поводите и тръгваш през пазара, без да гледаш назад, където другите търговци бият дребния продавач.

Щом се измъкваш от тълпата, яхваш Маундън и поемаш в тръс по главната улица към южната порта.

Пред крепостната стена пътищата се разделят. Накъде ще се отправиш?

Право на юг, следвайки подножието на Дивите планини към Айвар и загадъчната Изгорена земя — на [453](#).

На югоизток към столицата на Алкирия — Езерния град, откъдето можеш да продължиш нагоре или надолу по течението на великата Тайра — на [766](#).

На изток към Алдор, откъдето можеш да се отклониш на север към скрития в горите Тамир или да продължиш към Склоновете на

Непристъпните планини — прехвърли се на [529](#).

Не успяваш! Незнайният звяр в медальона се оказва по-силен от теб. Магическите решетки на волята ти се пръсват с трясък и той изхвърчава на свобода, стъпквайки и последните остатъци от живота ти.

Ще умреш тук, на кръстопътя, сразен от черна магия. Мисията ти се провали. Старият свят ще загине заедно с теб.

„Нещо тук не ми харесва“ — мислиш си, оглеждайки го за пореден път от глава до пети.

— Не — казваш — Приятен път.

Капитанът на „Рабад“ студено те изглежда, покланя се и се отдалечава. Корабът скоро отплава и кой знае защо не към Харп.

Двамата със Слим се връщате покрай редиците галери и лесно намирате „Фортуна“ — кораб, който фортуна явно отдавна е изоставила. Палубата му е истинска развалина. Капитанът — също. Изглежда почти като капитана на „Черен смерч“, но рошавата му брада е пълна с боклуци, а дрехите му са мозайка от петна и кръпки.

Уреждате пътуването си за три диаманта — нямаш избор, качвате се на кораба и преспивате сред купчини мръсни остатъци от платна и въжета. Корабът скърца при всяко поклащане от вълните и сънят ти е пълен с кошмарни видения за морски катастрофи.

Мини на [230](#).

Вървиш по заобиколния път в плътната сянка на огромните градски стени. Вдясно от теб, облени в призрачната лунна светлина, се разстилат гъсти, жилави храсти, сред които се тъмнеят прегърбени силуети на няколко самотни дървета. По-нататък шубракът нараства и се сгъстява, превръщайки се в огромна черна маса. Единствено призивният крясък на нощна птица, извила се над посребрените горски върхове, нарушава нощното спокойствие.

Вече си преполовил пътя, когато внезапно трепваш и застиваш с ръка на меча. От крайпътното дърво на десетина крачки пред теб увисва черна фигура и плавно скача на земята, изправяйки се като котка. В същия момент от сянката край теб се отделя друга. Обръщаш се рязко — трета е преградила пътя назад. Без да отронят дума, тримата изваждат оръжията си — тънки дълги мечове, и тръгват бързо към теб. Остриетата блясват на лунните лъчи. Оглеждаш се диво — няма място за отстъпление. Смъртоносният обръч се стяга около теб. Безнадеждността и отчаянието разпалват изпепеляваща ярост в сърцето ти. Хвърляш се, размахал меча, върху най-близкия противник.

Първи нападател — Сила 13, живот 6.

Втори нападател — Сила 12, живот 8.

Трети нападател — Сила 9, живот 11.

Твоята сила се получава от Нивото на живот и Умение за бой с хладни оръжия.

Ще разменяш по един удар с всеки от тях поред. Ако успееш да сразиш двама, мини на **448**. Ако смъртта те застигне, иди на **149**.



На коня ти явно не му понася градският живот. Мрачно крачиш по паважа, а съдбата му ти е известна само до онзи тъмен ъгъл, където го видя за последен път.

Кратката разходка по улиците на нощния Тилт завършва пред една сграда, табелката до която я описва като:

„Евтин и удобен приют за пътници и търговци“.

Наистина е евтин, мислиш си, докато плащаш 2 опала, но надписът е верен само дотук. След повече от оскъдна вечеря със сух хляб и сланина с магданоз, собственикът ти посочва мястото за спане — купчина слама в ъгъла, разпиляна и вероятно заселена с паразити от предишните посетители.

Помещението не те изпълва със сигурност — едновременно трапезария и спалня, а вероятно бивш склад, то представлява огромно тъмно хале, по пода на което са пръснати сламени дюшеци и спящи мъже.

Подозрително застилаш сламата с плаща си и се отпусках, жадуващ за сън.

През разместените дъски на тавана се вижда късче звездно небе. Заспиваш бързо и неусетно.

Мини на [341](#).

Не си спал и десет минути, когато от дрямката те изважда второ леко почукване. Надигаш се ругаейки и се отправяш към вратата.

Ще подготвиш ли оръжието си?

Да — **336**.

Не — **402**.

Не можеш да преминеш с лъжа. Светлината, символ на Доброто, Чистотата и Истината, рязко помръква, оставяйки те сам срещу една Сила, и най-малката частица от която е достатъчна да те превърне в прах. Тази Мисия можеше да бъде завършена само от истински човек, а не от лъжещо животно. Ти се провали в ямата на собствената си подлост.

Светът ще загине заедно с теб.

Смъкваш трескаво походната си торба и затършуваш из нея. Извади всички метателни оръжия, които имаш (Лък и стрели, Ножове и Шурикени). За да улучиш един от противниците си, ще са ти необходими девет точки от **Шанс**, Точно хвърляне и Ниво на живот. Стреляй, докато свършиш оръжията си или докато останат толкова пирати, че да можеш да се справиш с меча!

За бой с меч премини на **79**.

Зад гърба ти изхрущява настъпен камък. Обръщаш се толкова бързо, колкото ти позволява изнуреното тяло, и измъкваш меча си. Една малка част от съзнанието ти отбелязва колко тежък е станал в отслабналите ти пръсти.

Стоиш пред самия себе си, сграбчил меч с треперещи ръце. Погледът ти, кръстосан с твоя собствен, е хладен и самоуверен. Отпускаш меча и двойникът ти прави същото. Гласът му е еднакъв с твоя:

— Няма да заколиш самия себе си, нали?

„Не мога да съм на две места“ — пробягва през ума ти, а на глас казваш:

— Ти не си аз.

Двойникът ти се усмихва. Едната му ръка се плъзва по крака до горния ръб на десния ботуш.

Какво ще направиш?

Ще чакаш — **197**.

Ще го нападнеш — **704**.

Продължаваш по опустошената улица. Заставаш пред последната къща и я оглеждаш: трясъкът и виковете отвътре стават все по-силни. Пред вратата стои някакъв момък, сложил на главата си конусовидна шапка от тъмносиньо кадифе, сянката от която крие лицето му. Приближаваш го и той подскача уплашено при вида ти. В ръцете му се появява дълъг нож.

— Спокойно — казваш нервно — просто ми кажи какво става в този град.

— Не знаеш ли? — в гласа му се прокрадва съмнение.

— Чужденец съм — отвръщаш, оглеждайки улицата. Празна е. Дори и момиченцето се е скрило в къщата.

— Населението гони жълтите маймуни от града — в гласа му припламва ужасяващ фанатизъм — управите на кварталите не искат да го сторят, защото и те били хора. А те са гадни, жълти, крадливи маймуни.

От прозореца с трясък изхвърчава някакъв дребен жълтокож човек и тупва глухо на улицата. Разбитото му тяло аленее от кръвта. Той простенва и застива.

Обръщаш се рязко към младежа с шапката. Какво ще сториш? Ще влезеш в къщата — **92** или ще си тръгнеш — **319**.

Новият ден се ражда във фантастични отблясъци по белите скали и жълтия пясък на долината. Сутрешният хлад се сменя с нарастваща жегга.

Оглеждаш внимателно пътя под себе си — пустинен пейзаж. Слизаш по ронещите се скали до входа и преминаваш между тях, хвърляйки подозрителни погледи по скатовете им. Нищо. Явно си съвсем сам на скалното плато. Оттук нататък няма да срещнеш никого. Освен Гуор.

Започваш тихо и фалшиво да си свирукаш, крачейки внимателно по ръбестите камъни, с които е покрито дъното на долината. От двете ти страни се издигат жълти скалисти склонове. Устата ти скоро пресъхва и млъкваш. Горещината в това напечено място е ужасна. Присядаш на един камък и подскачаш изгорен. По лицето ти струи пот.

„Нищо не може да ме спре.“

Поемаш отново, изпълнен с решителност.

Мини на [157](#).

Винаги си мразил изнудвачите, усмихваш се разбиращо, пристъпвайки към него. Стражът, залепя точно копие на усмивката ти, но тя замръзва, когато получава светкавичен удар в корема, между двете части на бронята. Преди да се е съвзел го блъсваш и му подлагаш крак. Огромното туловище увисва за момент във въздуха и се стоварва с грохот на паважа. Скачаш отгоре му, вдигаш забралото на шлема му и юмрукът ти увисва над страхливото тлъсто лице.

— „Абсолютно забранено е получаването на подкупи от длъжностно лице“ — Имперски указ №32.

Той кимва уплашен и юмрукът му се разминава. Хлопваш обратно капака на шлема му и скачаш на крака.

Гледката не е особено приятна: обграден си от десетина озлобени стражи, насочили към теб оръжията си. Началникът им се надига с пъшкане от земята и изревава:

— Ще гниеш в тъмницата до края на живота си!

Нямаш какво да кажеш.

Мини на [498](#).

Морето се е ширнало, огромно и синьо. Само с няколко часа избегнахте бурните сезонни ветрове, които опустошават за шест седмици брега от Харп до Турил. Гледайки мътното небе на хоризонта, не можеш да повярваш, че тук сте в спокойни дълбоки води, докато ураганът вилнее по плиткото.

Отдалечени достатъчно, поехте на юг и за около четири дни ще достигнете Харп.

Застанал си на кърмата и погледът ти обхваща целия кораб — от върха на източения нос, по тясната пътека между пейките с роби — варвари, гребящи под ритъма на барабан, мачтата с късото широко платно, до входа на трюмовете със стръмни стъпала, на които си седнал. Слим спи долу в хамака, който спечели на зарове с един от моряците за няколко часа.

Всъщност моряците са само петима. Първоначално съотношението им с варварите, на брой около четиридесет, по двама на десетте гребла от двете страни, те стряска. Но от капитана, с който разговаряш, когато той пожелае, разбираш, че всъщност варварите живеят на пейките и никога не им махат тежките стоманени окови. Размерите на халките престанаха да те удивляват, щом видя мускулите на гребците.

Небето е спокойно, без нито едно облаче.

Опасностите привидно спят. Изнизва се първият ден, нощта преминава спокойно и започва вторият.

Мини на [467](#).

Мързеливо отваряш вратата.

В коридора стои приятно на вид младо момиче, усмихнато и очевидно невъоръжено.

— Да? — казваш учтиво.

— Аз съм момичето от банята — отвръща тя — Ще се къпете ли?

Оглеждаш я внимателно. Улавяйки озадачения ти поглед, тя добавя:

— За един рубин.

„Аха“ — казваш си.

Ще приемеш ли?

Да — мини на [465](#).

Не — прехвърли се на [481](#).

— Негоднико! — изреваваш, хвърляйки се отгоре му — Мислех те за мъртъв!

— Известно време и аз мислех същото, приятелю — ухилва се Слим и отмята плаща, изправяйки се в цял ръст — но просто не можех да те оставя сам и беззащитен в тази непозната страна, изпълнена с опасности.

Това, което иначе би те вбесило, сега те изпълва с умиление.

Добрият стар Слим — съвсем същият.

— Как успя да се отървеш от бизоните?!

— Дълга история. Много се безпокоях за теб, приятелю — гласът му помръква — Чад беше предател. Усетих го още в началото, но исках да съм сигурен... Но щом ти си жив, значи той си е получил заслуженото.

Кимваш безмълвно, стискайки до болка зъби.

— Да вървим — нарушава тишината Слим — нощният Тамир съвсем не е толкова скучен, колкото ти изглежда — виждайки киселата ти физиономия, добавя невинно — Можеш да водиш ти.

Мини на [750](#).

Яростно се обръщаш към следващия си противник, за да видиш гърба му. Май обученото ти око е сбъркало, защото морякът е паднал на дъното на шлепа в отчаяна отбрана. Прокрадваш се зад противника му и го бутваш по рамото. Той се обръща и лостът на моряка сцепва главата му. Блъсваш го настрани и подаваш ръка на неочаквания си съюзник.

— Добре се биеш — казваш с професионална завист.

Той кимва задъхан.

— Не знам как го направи с един лост.

— И аз.

Двамата започвате да се смеете. Неочаквано изражението му се променя.

— Внимавай!

Скачаш встрани, приготвяйки оръжието си. Това е просто уплашеният до смърт капитан, който се измъква от скривалището си между денковете.

— Хайде — казваш — трябва да ги хвърлим през борда. Не искам неприятности със стражата.

Морякът усърдно се заема с това, докато другият мъж се отправя към носа и сяда, загледан във водата.

— Беше му приятел — тихо казва неусетно приближилият се момък.

Кимваш уморено. Виждаш си не една смърт.

Мини на [438](#).

Последният удар, който успяваш да нанесеш, отрязва плитката му. Внимателно проследяваш с поглед как отстъпва надясно. В същия миг получаваш силен удар отляво — страж с ризница и пика, която за втори път се стоварва отгоре ти. Без да слушат несвързаните ти обяснения, други трима те овързват и те помъкват към градската управа.

Слим те последва, след като разменя студен, спокоен и изучаващ поглед с една госпожица на около 16 години ѝ сдържано и кимва за сбогом. Така както ѝ кимна и преди. На ругатните ти той отвърща с примирителна усмивка.

Мини на [24](#).

Въпреки ранния час, градският пазар е претъпкан с хора — пъстра, шумна, сновяща в различни посоки тълпа. Пробивате си път към пазара на коне, когато се случва непоправимото.



Всичко става за миг, но ти го виждаш забавено, безкрайно бавно, като че става под вода. От тълпата изскача маскиран мъж в черно. Вдига ръка. Изпраца блестяща смърт към сърцето ти. Не можеш да направиш нищо. Нито да се отместиш, нито да се предпазиш. Миг

преди да срещнеш смъртта, тялото на Слим прелита пред теб, поема ножа и рухва на земята.

— Сли-и-и-м!!!

Ужасният ти крясък разкъсва тишината и сякаш връща нормалната бързина на събитията. Маскираният се извърща и се шумгува в тълпата. Яростта те хвърля със страшен рев след него. Настигаш го с няколко скока и го пронизваш в гръб. До дръжката. Изтегляш меча, пускаш го на земята и хукваш обратно към Слим. Ножът е забит в гърдите му. Очите му гаснат. Вдигаш тялото му на ръце и го залюляваш, без да се срамуваш от горещите сълзи, които се стичат по лицето ти и капят по неговото.

— Ще продължим, приятелю... Ще стигнем до края... Нали, Слим? Ще успеем...

Внезапно в него припламва искрица живот. Бледнеещите му устни се размърдват без звук, но ти разбираш думите му:

— Трябва да стигнеш до края. Заради мен. Заради всички.

Стисваш дланта му, прехапвайки до болка устни. Можеш да се закълнеш, че си почувствал и неговото стискане. Сетне ръката му се отпуска, а главата му клюмва назад. Това е краят на верния ти приятел, вечния шегаджия и страшния воин.

„Сбогом, Слим. Ще се срещнем в отвъдното.“

Оглеждаш се с безумен поглед. Хората край теб стоят в пълна тишина. От тълпата се отделя прегърбеното старче, закуцва към теб и тихо казва:

— Ние ще погребем приятеля ти, странниче. Можеш да ни го оставиш.

Дълго мълчиш, сетне тръсваш глава, събирайки мислите си. Трябва да продължиш. Не трябва да губиш време. Трябва да успееш. Заради Слим.

Въздъхваш дълбоко и полагаш тялото му на земята.

— Погрижете се за него.

Старчето кимва и махва с ръка. Двама мъже излизат от множеството, внимателно вдигат приятеля ти и го отнасят.

Няма време за скръб. Макар да знаеш, че цял живот ще скърбиш за Слим.

Иди на [573](#).

Уличката завива надясно, но точно преди чупката седят две жълтокожи момчета на по деветнадесет години и небрежно въртят тънки Западни саби. Маслиненочерните им коси са привързани с жълта лента.

Приближаваш се с ръка на меча. Те се споглеждат и скачат на крака.

— Какво става там? — изръмжаваш.

— Не е твоя работа, грозни бели човеко — отговаря единият.

Още крясъци и злобен смях те убеждават, че в дъното на уличката се върши нещо нередно.

Ще настояваш ли — **110**.

Или ще си тръгнеш — **353**.

Отскачаш и премятащото се острие профучава край теб.
Светкавично сграбчваш собствения си нож и го хвърляш с все сила към
главатаря на пиратите.

Ще успееш ли? Прибави към [Шанса](#) Точно хвърляне!

Ако сборът е по-голям или равен на 7, мини на [504](#).

Ако е по-малък, прехвърли се на [759](#).

На пръсти минавате покрай двамата и спирате пред заключената решетка. Внимателно изваждаш Шперца и го вкарваш плавно в ключалката — никакъв шум. Изчакваш, докато стражите вън и вътре се увлекат в кавга, щракваш резето, измъквате се и светкавично се спускате по стълбите.

Стражите сепнато се оглеждат, но няма какво да видят. За тях всичко е било просто порив на вятъра. Когато разберат, че порив на вятъра не може да отвори желязна врата с шперц, ще е вече много късно.

Мини на [74](#).

Измъкваш меча, оглеждайки орела. Птицата пляска с криле срещу теб и прави същото. Летящи хора не се срещат всеки ден.

Битката не е особено трудна. Явно орелът е очаквал всичко друго, но не и нападение. Тялото му се понася в бездната с прерязано гърло. Прибираш меча и отпускаш бариерата пред действието на Ефирната роса. Силата ѝ те издига до ръба на скалата и те понася над нея, спускайки те плавно към земята, за да те остави в подножието на отвесните стени на Платото.

Мини на [368](#).

— Благодаря ти, друже — казваш — Сбогом!

Кой знае защо, той не изглежда особено доволен. Обръщаш коня и в тръс се отправяш по посочената ти Западна улица. Тя е добре осветена и многолюдна, дори в този късен час.

Странноприемницата „Червеният щит“ представлява постройка от розово-бял мрамор, доста подобна на богаташка къща.

Това впечатление се засилва от цената, която трябва да платиш, за да ти пазят коня. Но навън вече се спуска мракът и е късно да потърсиш нещо по-евтино. От крайно киселия съдържател разбираш, че общите ти разходи за конюшня, вечеря, легло и закуска възлизат на три рублина.

Вечерята си я бива. Докато с апетит поглъщаш телешката пържола, до масата ти се приближава някакъв тип с кожена чашка в ръка.

— Зарове?

Размисляш. Явно имаш късмет, щом стигна жив до тук, но... Усмиваш се с пълна уста:

— Не, това не е за мен.

Непознатият вдига рамене и се отдалечава към друга маса. Довършваш вечерята си, наблюдавайки с удовлетворение как обира посетителите един след друг.

Качваш се в стаята, барикадираш вратата и заспиваш.

Мини на [692](#).

Биеш се отчаяно, но нямаш нито силата, нито оръжието да спреш развъртялата се брадва. Отстъпваш, докато опираш гръб в стената. Мечът изхвърква от ръцете ти, а вторият удар те посича, слагайки край на битката. Рухваш на паважа и вече не усещаш болката от разбеснялото се острие. Бавно угасваш... докато и последната искрица съзнание е удавена в Мрака.

Ти се провали. Старият свят ще загине заедно с теб.

Събуждаш се от рязка болка в ръката. Претъркаляш се встрани и с мъка измъкваш ножа. Противникът ти е доста неумел и при втората атака, макар и ранен, го поваляш. Оглеждаш се бързо за други, но никой от събудилите се, уплашено ругаещи търговци и скитници не изглежда опасен.

Раната изглежда по-зле, отколкото е и не ти пречи да движиш ръката си. Изгубил си само две жизнени точки.

Разтърсваш спящия продавач на билки и ръката ти се обагря в кръв. Пронизан е в съня си. Претърсваш го, но не откриваш нищо друго, освен три опала, които прибираш. Отправяш се към другия труп, но тежката ръка на съдържателя ляга на рамото ти.

— Събирай си нещата и се омитай, човече!

Смръщените лица на хората наоколо сякаш ти казват същото. Ядно вземаш раницата си, която за твое учудване е непокътната, и излизаш навън.

Мини на [401](#).

Слънцето е високо в небето, когато корабът внимателно се плъзва в хаоса на претърпаното пристанище на Харп. По лазурносиньото небе тук-там сякаш са залепени малки перести облачета, а лекият ветрец носи уханието на цвъртящ обяд от стотиците кръчми и таверни.

Със смесени чувства се разделяш с капитана и скачаш на твърда земя. С моряшка походка се отправяш навътре към централната част на града, между безкрайни редици от денкове и товари.

Мини на [258](#).

Тръгваш между брега и голямата сива сграда. Тя продължава поне стотина крачки, докато се покаже главният вход, и още толкова, докато свърши. Над входа от дялан камък стои надпис от кована мед: „Кайра“. Сградата почти няма прозорци, но затова пък има много врати, през които влизат и излизат хора с угрижен вид. Пред всяка от тях стоят по двама яки мъже. Къщата би имала вид на укрепление, ако не бяха влизащите и излизащи търговци, или на кметство, ако не бяха множеството хора, които да охраняват „Кайра“. Продължаваш нагоре, докато сградата най-сетне свършва и тук се натъкваш на неочаквано препятствие.

Мини на [263](#).

Облягаш се и отмъстително наблюдаваш как пияният мъжага пребива с ритници дребния Уири. По средата на битката в кръчмата нахлува стража, въоръжена с пики и предвождана от кльоцав офицер с извадена сабя. Стражите извличат побойника навън и те обграждат. Началникът процежда:

— Да седнеш и да гледаш! Арестувайте го!

Няма място за съпротива. Стражите те повеждат навън към тъмницата.

Мини на [135](#).

Свърщаш предпазливо вляво и продължаваш по все по-тъмния коридор. Той свършва внезапно, за да ти разкрие безкрайна редица от килии, претъпкани със затворници. В тишината проехтяват стъпките на двама надзиратели, понесли факли.

Обръщаш се бясно и се втурваш обратно, когато от тъмнината пред теб изскача някакъв страж. Не успяваш да заглушиш предсмъртния му вик и той довежда десетки войници от двата края на коридора. Сражаваш се със силата на отчаянието, но падаш под безбройните удари.

Смъртта идва като леден повеи.

Ти се провали, а Стария свят ще загине заедно с теб.

В момента, в който той сяда, ти ставаш.

— Ще се разходя малко — обясняваш.

Той те поглежда разтревожен.

— Нощем в Салмодил става опасно. Сега е времето на тъмните сделки, човече. На твое място не бих излизал. Аз веднъж...

Слушаш разказа му с половин ухо. Какво решаваш?

Все пак ще излезеш — на [672](#).

Ще останеш тук и ще си говориш с него — на [334](#).

Ще се качиш в стаята си — на [203](#).

... Пропускаш! Съществото ловко избягва удара и стяга хватката около гърлото ти, изцеждайки живота от теб. Мечът ти увисва безсилно. „Това е краят“ пробягва през ума ти. Последното нещо, което виждаш, са двете зли зелени очи — немигащи, устремени в твоите.

Мини на **130**.

Рязко отхвърляш тежката врата и изскачаш с перфектно кълбо. Докато се изправяш, изваждайки меча, в крака ти със свистене се впива нещо. „Скорпион!“ Пред очите ти причернява, но се хвърляш напред към дървото, откъдето дойде стрелата. Наемникът отчаяно се опитва да презареди, когато мечът ти, запратен с убийствена омраза нагоре, го пронизва. Тялото се свлича надолу през клоните и тупва тежко в краката ти. Черна кожена маска, скрива предсмъртната гримаса. Измъкваш меча и се свличаш на колене, после по корем. Отровата започва да действа. С последните остатъци от гаснещото си съзнание разбираш, че няма да можеш да стигнеш до раницата в стаята си.

И все пак имаш ли Противоотрова?

Да — мини на [36](#).

Не — иди на [115](#).

Събуждат те някакви камбани. Надигаш се от леглото и поглеждаш през прозореца. Небето алее в светлината на залязващото слънце. Стомахът ти се е свил от глад.

Слизаш в трапезарията на „Водите на Тайра“, където изгълтваш огромна вечеря. Прибираш се в стаята си, барикадираш вратата и отново се унасяш в здрав сън.

Мини на [42](#).

Трябва безшумно да обезвредите двамата пияни стражи, да отворите вратата с връзката ключове, висяща на стената зад единия от тях, и да минете през другите двама на стълбищата. Много трудно, като се вземе предвид, че нападнатите стражи могат да вдигнат тревога и да доведат всички останали. Трябва да се действа бързо и безпощадно.

Стисваш ножа и безмълвно показваш на старчето „Ти — този, аз — другия“. То кимва и щом махваш с ръка, и двамата скачат напред.

Събери точките от [Шанс](#), [Ловкост](#), [Ниво на живот](#) и [Умение за бой с хладни оръжия](#).

Ако са 11 и повече, мини на [428](#).

Ако са 10 и по-малко, прехвърли се на [60](#).

Изтичваш като вихър по стъпалата нагоре. Греблата ви са запазени, вдигнати нагоре и представляват добра защита от удари с камъни от варварските прашки, но и удобна мишена за закачане на абордажни куки.

На няколко крачки от теб Слим вече реже въжетата на куките, забили се в борда. Но напред по протежението на кораба защитници няма: моряците се суетят насам-натам, въоръжени единствено с ками.

Въжетата свистят и куките, нови и нови, с глух тропот се забиват във вашия кораб.

Ще трябва да изтичаш в предната част и да прережеш въжетата.

Ще успееш ли?

Мини на [557](#).

Измъкваш малката метална сфера. И точно навреме, защото птицата прибира крилете си и се спуска надолу към теб.

Решавай бързо: накъде ще хвърлиш Димната завеса?

Към орела — на [156](#).

Или в скалата над теб — на [264](#).

Бавно се изправяш, отпуснал ръка покрай меча на кръста си. Поемаш си дълбоко въздух и тихо казваш:

— Сега ще ти заповядам. Върви на носа. Иначе би било лошо.

Той те гледа в очите, но не издържа и свежда поглед, после със сумтене става и отива на носа, шумно сяда и съвестно започва да оглежда двата бряга.

Отпускаш се обратно на сандъка си, доволен от собствената си твърдост.

След малко леко задрямваш, сложил глава на коленете си. Вълничките, плисащи се тихо в шлепа, приятно те приспиват.

— Пирати! Пирати! Пирати!

Скачаш на крака, грабвайки меча си. Морякът на носа се превива от смях. Отправяш се гневно натам, но изведнъж той спира да се смее, а от тялото му щръква стрела. Хвърляш се на дъното на шлепа. Покрай теб свистят и се забиват в дървото десетки черни стрели.

„Трябва просто да изчакам — мислиш трескаво — да чакам.“

Мини на [87](#).

Нещо те кара да се разкриеш.

— Голяма опасност е надвиснала над нас — казваш.

— Варварите. Ще ги бием.

„Де да бяха всички като теб — мислиш със съжаление — наистина щяхме да ги бием.“

— Те имат бог — продължаваш — някъде в Алкирия. Трябва да го намеря.

Ковачът те гледа дълго и накрая, когато проговаря, в гласа му долавяш уважение:

— Тогава вземи „Черният смерч“ и нека Боговете бъдат с теб. Капитанът ми е братовчед, но не му споменавай за мен. Просто вземи него. Сигурен е.

Казваш и се обръщаш.

— И... — подвиква той неуверено след теб — не му давай толкова, колкото ще ти поиска.

Ухилваш се и сред брадата на ковача също се мярва усмивка.

Връщаш се при навеса, за да събудиш Слим и да уредите пътуването си.

Мини на [513](#).

Стъпките на стража бавно затихват. Скоро няма да се върне — от тъмницата досега никой не е избягал.

Старчето недоверчиво те гледа, докато измъкваш металните куки и внимателно ги затягаш с ремъци към ръцете и краката си. Забиваш ги в цепнатините между каменните блокове и се издърпваш малко нагоре — действа безотказно.

— Е, приятелю — усмихваш се — доскоро виждане. И дано да е на по-приятно място от това.

— Рано е за сбогуване! Очакват те решетката и стражите — отвърща невъзмутимо старчето. За съжаление е прав.

Без повече приказки продължаваш внимателно нагоре и след минута улавяш решетката. Ослушваш се — тихо е. Закрепваш здраво краката си и сваляш Котките от ръцете си. Пускаш ги и поглеждаш изненадано надолу, когато не чуваш дрънчене — старчето ги е хванало и ти подвиква:

— Не вдигай шум!

Подобен човек може да ти е полезен при бягството.

— Можеш ли да се изкачиш с тях?

— Разбира се! Справи се с ключалката!

Учудването ти отстъпва място на готовност за действие.

Ако имаш Шперц, мини на [28](#).

Ако нямаш, ще се наложи да действаш със зъбците по обратната страна на бойния нож. Крайно неудобно, бавно и шумно, но нямаш друг избор — [553](#).

Оставаш в тресящата си и пукаща къща. Бързите ти рефлексии едва те спасяват — веднага щом виждаш сянката, се хвърляш от стола. В следващия миг на мястото ти се стоварва паднала от покрива греда. Усмиваш се самодоволно, преди цялата къща да се срути с трясък и да те погребат в останките си.

Мисията ти завършва дотук, заедно с живота ти.

Събужда те чувството, че някой тършува из раницата ти. Докато бавно осъзнаваш къде си, този някой, в старанието си, те бутва по корем, скача отгоре ти и започва да я дърпа. Скачаш на крака, отхвърляйки го на земята и той звучно тупва, мърморейки си нещо. Огънят ти е загасен и белият пушек е единственото, което виждаш в мрака. Докато откриеш меча си, няколкото нощни крадци изчезват с топуркане и неясен говор. Разпалваш отново огъня и проверяваш раницата.

Изчезнал е един магически предмет и **Шансът** ще определи кой е той. На треперливата светлина оглеждаш земята наоколо, но не откриваш нищо, освен множество малки боси стъпки.

Този път лягаш върху раницата си и така прекарваш остатъка от нощта.

Мини на **48**.

Дръпваш се встрани, но премятащото се острие тежко се забива в крака ти. Препъваш се, но успяваш да се задържиш на крака. Стиснал зъби, измъкваш ножа и той издрънчава на дъното на шлепа. Изгубил си четири жизнени точки.

Сграбчваш собствения си нож и го хвърляш с все сили по тичащия към теб главатар на пиратите.

Ще успееш ли? Прибави към **Шанса** Точно хвърляне!

Ако сборът ти е по-голям или равен на 8, мини на **504**.

Ако е по-малък, прехвърли се на **759**.

В последния миг се претъркаляш встрани изпод ужасните нокти и се изправяш на крака, стиснал меча. Следващото нападение е светкавично — отскачаш назад, препъваш се в нещо, а огромният звяр връхлита отгоре ти. Това би било смъртта, ако не беше изправеният ти меч, който безшумно се плъзва в гърдите на тигъра, пронизва сърцето му, и излиза кървав отзад. Хищно разтворените челюсти увисват на педя от гърлото ти, сетне тялото се накланя встрани и се стоварва в мъха, оцветявайки го в пурпур. Оставаш легнал, докато успокоиш дишането си, изправяш се, прибираш меча и продължаваш напред през Черната гора.

Мини на [440](#).



— Злодей — процеждаш.

Той предупредително вдига ножа. „И все пак това са местни конфликти“ — минава през ума ти. Обръщаш се и се отдалечаваш от уличката и писъците в разбитите дюкяни на жълтокожите.

Мини на [526](#).

Задачата ти ще е трудна. Затичваш се към най-близкото пипало, вдигнал меч, готов за удар.

За да отсечеш едно пипало, са ти необходими 8 точки (прибави Ниво на живот).

Ако не успееш, преминаваш на друго.

Ако съсечеш 6 от десетте пипала, мини на **63**, а ако не успееш —

38.

— Хайде, приятелю, нали не вярваш в духове — ухилва се Слим, отмятайки наметалото.

— Негоднико! — изреваваш, хвърляйки се отгоре му — Мислех те за мъртъв!

— Известно време и аз мислех същото. Но просто не можех да те оставя сам в тази чужда страна, изпълнена с опасности. Това, което иначе би те вбесило, сега те изпълва с умиление: добрият стар Слим — съвсем същият.

— Как се отърва от бизоните?!

— Дълга история. Много се безпокоях за теб, приятелю — гласът му помръква — Чад беше предател. Усетих го още в началото, но исках да съм сигурен... Но щом ти си жив, значи той си е получил заслуженото.

Кимваш безмълвно, стискайки до болка зъби.

— А сега да вървим — Слим те хваща енергично за ръката и те помъква към портите — Моите приятели стражите няма да те чакат дълго.

Мини на **750**.

Глухият гръм, следващ проблясването на светкавиците, постепенно зачестява и накрая се слива в непрекъснат тътен. Спираш пред плътната стена от изливаща се черна вода, ограждаща Храма.

— Хайде — прошепва светлинката — влизай.

Поколебаваш се.

— Няма ли... да угаснеш?

— Не знам — незабавно идва отговорът — Страх ме е. Влизай.

Прекрачваш вътре. Дъждът те плисва толкова силно, че краката ти се подгъват. Дневната светлина внезапно изчезва под воала на бурята, оставяйки сив мрак. Водата влиза в очите ти.

— Къде си? — изкрещяваш.

— Тук.

Облива те неземна, силна бяла светлина. През пелената на дъжда виждаш не малката светлина, а символа на Добрата магия. Внезапно нарасналото кълбо уверено се понася напред, хвърляйки мътни проблясъци по гладката чернота на Храма, сега на не повече от сто крачки пред теб.

„Сега! — проблясва в ума ти — няма път назад.“

Мини на [733](#).

Опасенията ти се оправдават. Два вълка успяват да се изкатерят до твоето място. Но ти вече си високо. В безопасност. На десетина крачки от земята, вкопчил се в едно от тънките разклонения на основните клони. Така и не разбра как се покачи дотук, а и нямаш понятие как ще слезеш. Съдбата внезапно ти дава отговора. Докато преместваш крака си на по-удобно място, клонът, за който си се хванал, изпрацява злоещо от увеличената тежест и се прекършва. За миг застиваш във въздуха, размахвайки ръце, а след това политаш надолу през клоната и се стоварваш на земята.

Сред вълците...

Мини на [261](#).

„Как не съм се сетил за това по-рано“ — мислиш с облекчение, докато се носиш, лек като облак, над тресавищата. Изгряващото слънце разпръсква мъглата под краката ти. От тази височина блатата изглеждат посвоему красиви, а опасностите им — твърде далечни. Вятърът те носи на югозапад. Сред мръснозелената местност под теб започва да проблясва чиста вода — разклоненията на Тайра — но те скоро се изгубват назад, оставяйки безкрайните мочури.

След няколко минути забелязваш края на блатата. Кафяво-зелената маса постепенно прелива в тревнозелените ливади и загубва водния си блясък. Още по-далеч съзираш тъмни разпръснати горички.

Но всяко хубаво нещо си има край. Магията започва да отслабва и скоро, въпреки отчаяните ти мислени усилия, шумно плъосваш отново в блатата, изведнъж загубили красотата си.

Надигаш се от калта, по-ядосан от всякога, и се отправяш на югозапад към големия град Корб.

Мини на **102**.

„Колко е просто — мислиш си, докато поставяш Котките на ръцете си и премерваш разстоянието от теб до дебелия, гладък ствол — голямо е, но имаш шанс. — Залюлявам се, улавям се за стъблото, прерязвам примката и спокойно се спускам до долу...“

Дали наистина е толкова просто?

Посочи едно число от таблицата и прибави точките от Ловкост.

Ако сборът е 14 или повече, значи си успял и можеш да минеш на

269.

Имаш право на три опита.

Ако не успееш в нито един от трите, мини на **673**, за да направиш нов избор.

Или на **167**, за да прережеш примката и да скочиш.

Напускаш Тилт и се отправяш към Града на изгасналия вулкан. Пътят слиза до подножието на Непрестъпните планини и продължава на север, широк и удобен.

Препускаш бясно няколко часа и отклоняваш умореното до смърт животно отново нагоре по безкрайните била.

Мини на [256](#).

Поемаш отново нагоре. Два пъти падаш, повален от въздушната вълна при спускането на орела, но накрая той се отказва и се изгубва нанякъде.

След час успяваш да прехвърлиш ръба на скалата. От другата страна тя плавно се спуска надолу няколко километра и рязко прекъсва в отвесната стена на Платото.

Мини на [368](#).

Скоро стигате тъмницата. След кратък съд те осъждат на два месеца принудителен труд в ковачницата на затвора. Обвиненията срещу теб според тукашните закони са твърде тежки. Отнемат ти оръжието и раницата и въпреки съпротивата ти, десетина въоръжени стражи те отвеждат в килията.

Ти се провали. След два месеца варварите отдавна ще са нахлули в целия Стар свят. Мисията ти остава неизпълнена, а животът ти вероятно ще свърши, когато пълчищата нахлуят в Харп и го опожарят.

— Чакай, човече — извикваш импулсивно — Знам, че ти е трудна работата, но искам да те питам нещо...

Той се обръща бавно.

— ... за корабите за Харп — добавяш.

— Питай — гласът му е като въздишка на ковашки мях.

— Ще потеглям днес с приятел — казваш — кои са галерите за там...

— „Фортуна“, „Черният смерч“ и „Рабад“. Правил съм котвите и на трите — в суровия му глас се прокрадва гордост.

Получи, каквото ти трябваше. Опитваш се да смениш темата:

— Е, как е, върви ли...

— Какво ще правиш в Харп — тежко те прекъсва той.

Колебаеш се. Нещо у него е като у мечка — твърде мрачно за човешките представи. Но от друга страна...

Той те гледа изпитателно. Решавай!

Ще излъжеш — мини на [123](#).

Ще премълчиш — прехвърли се на [445](#).

Ще кажеш истината — иди на [313](#).

На излизане от града дръпваш рязко юздите на коня. Останалите спират край теб. Пред вас пътищата се разклоняват, следвайки посоките на света. Ти трябва да избереш пътя към Алкирия.

На изток край Голямата стена до морския град Турил, а после с кораб до южното пристанище Харп — мини на [470](#).

На юг през степта до северната граница на Алкирия — Черната гора — прехвърли се на [524](#).

— Не вярвам — казваш.

Старицата свива рамене и се отдалечава, куцукайки. Тръгваш отново из пазара. Провери [шанса си](#): ако числото е нечетно, мини на [163](#).

Ако е четно, прехвърли се на [727](#).

Втурваш се към изхода на уличката... но какво правиш? Забрави ли, че отзад стоят няколко въоръжени стражи? Рязко се опитваш да смениш посоката, но вече е твърде късно — войниците се скупчват отгоре ти.

— Няма да избягаш — казва злобно кльощавият офицер.
Мини на **623**.

Когато след малко се свестяваш възник, първата ти дума е „Ох“. Нямах спомени от последните няколко минути, но тъпата болка в цялото тяло ти показва какво си изпуснал. Като че ли няма нищо счупено, но някак си не можеш да си представиш как ще помръднеш разнебитеното си тяло, а мисълта за належащото ходене те хвърля в ужас. Изгубил си четири жизнени точки.

Насилваш се и започваш бавно, става по става, да се изправяш.

Имаш ли Ефирна роса?

Да — на **640**.

Не — на **269**.

Разговорът скоро преминава в монолог на ханджията. Наслушваш се на разкази за щури пътници, печалби и какво ли още не. Няколкото ти опита да промениш темата в посока „Кайра“ завършват с провал. Накрая издебваш една пауза за подкрепяне с вино, извиняваш се и се качваш в стаята си.

Мини на [203](#).

Излизаш да се поразтърпчеш преди вечеря. Градът на изгасналия вулкан представлява път в дъното на тясна долина с две редици къщи от страни. Освен домовете на хората различаваш единствено сградата на управата, лихварска къща, няколко занаятчийски дюкяна, една пивница и странноприемницата, в която накрая се връщаш.

Мини на [423](#).

Измъкваш ножа и отваряш вратата, готов за бой. В коридора стои приятно на вид младо момиче, което се отдръпва уплашено, щом се показваш със зле прикритото оръжие в ръка и ярост в очите. Очевидно не е въоръжена.

Гледате се известно време, след което ти прибиращ ножа, отпускаш се и се усмихваш:

— Да?

— Ъ-ъ... — казва тя, леко притеснена.

— Извинявай за ножа, но нали разбираш.

Тя кимва. Усмихва се и казва:

— Аз... аз съм момичето от банята. Ще се къпете ли?

Оглеждаш я внимателно. Улавяйки озадачения ѝ поглед, тя добавя:

— За един рубин.

„Аха“ — казваш си. Ще приемеш ли?

Да — на **465**.

Не — на **481**.

Свърват в дясно и потъват в тъмнината. Крачите тихо, ослушвайки се, но единствено самотният вик на сова нарушава нощната тишина. Пред всеки ъгъл забавяш крачка и стисваш по-здраво оръжието си, но опасенията ти от засада остават напразни. След няколко пресечки внезапно спиращ и залепяш гръб на каменната стена, изтегляйки безшумно меч. Слим светкавично повтаря движението ти, запушвайки устата на пленника. Нечии тихи стъпки прозвучават зад ъгъла. Захапваш устни, сдържайки дишането си и приготвяш острието за удар. Стъпките приближаваш — пет крачки, две, една...

Мечът ти увисва във въздуха. Голямото рунтаво куче учудено те изглежда и продължава спокойно пътя си.

Сподавяш ругатните си и правиш крачка напред, попадайки в блестящата дъга, описана от острие. Импулсивната реакция спасява живота ти: мечът ти се стрелва нагоре и спира удара миг преди да отнесе главата ти. Впускаш се в отчаяна битка, в която не виждаш противника си, а само острието на оръжието му. Смъртно усещаш движението на някакви сенки край теб и чуваш предсмъртен вопъл, когато Слим се заема с тях.

Силата на противника ти е 13, а жизнените точки 10.

Твоята сила се получава от Ниво на живот и Умение за бой с хладни оръжия.

Ако победиш, мини на **109**.

Ако загубиш, прехвърли се на **68**.

— Слим — казваш.

Той се обръща рязко.

— Нямам с какво да стрелям.

Известно време се гледате право в очите. Слим клати тъжно глава, но в погледа му блестят искрици смях.

— Какъв глупак — казва накрая и се ухилва — Какво щастие, че имам един нож в повече. Ще се разделя с него с удоволствие... — протягаш нетърпеливо ръка. Сега ще ги избиеш. Готов си — ... срещу един рубин.

Поглеждаш го смаяно:

— Слим?

Той свива рамене.

— Проклет да си — процеждаш — ще ти го дам след това.

— Сега — настоява Слим — те ще почакаат.

Даваш му рубина. Сега можеш да минеш на [523](#).

Със спокойни крачки преминаваш по пясъчната ивица. По кейовете кипи работа — носят се шумове и човешки говор, а над всички тях — равномерен метален звън. Отправяш се по посока на звука. Източникът е малка ковачница, разположена на собствен кей. На всеки от коловете, които го крепят, има здрава стоманена халка, а когато преминаваш по дъските, виждаш на плиткото дъно десетки тежки котви. Над вратата е закачена котвичка, не по-голяма от ръката ти. Дивиш се на изкусната ѝ изработка, когато ударите с чука престават и на прага се показва огромен брадат ковач, който изтрива косматите си ръчища в черна кожена престилка.

— Здравей — поздравяваш нехайно ти.

Без да каже и дума той се обръща и понечва да влезе обратно в ковачницата.

Ако искаш да го оставиш да работи, мини на [242](#).

Ако искаш да го заговориш, мини на [329](#), а ако предпочиташ да му предложиш пари, мини на [155](#).

Пронизваш го в гърдите и когато изтегляш меча, той се свлича на калната улица. Претърсваш го, не откриваш нищо освен два рубина. Лицето му зад маската е тъмно, обрамчено с къса черна брада. Прибираш парите и маската му и изтегляш трупа в един тъмен ъгъл.

Момичето те наблюдава със сдържан интерес, успокоявайки дишането си. „Хубавичка е“ — решаваш накрая.

— Благодаря — казва тя.

Усмиваш се — „Няма защо“. Тя се обръща и побягва.

— Чакай! — извикваш. Тя не спира. С два скока я настигаш, хващаш я за раменете и я бутваш в стената. Очите ѝ са кръгли и уплашени.

— Нищо няма да ти направя — казваш тихо — кажи ми защо те гонеше тоя?

Тя те поглежда учудено. Проклинаш глупавия си въпрос и пробваш отново.

— Какъв е? Защо носи маска?

Погледът ѝ отново е уплашен.

— Има и други — промълвя тя — много са, с маски.

След това се отскубва и избягва. Решаваш да не я гониш.

Мини на [499](#).

Сънуваш страшен сън. Стоиш на скала, в гнездото на гигантска птица, а малките голошиести пилета се тълпят около теб, за да се спасят от вятъра, който бавно, сламка по сламка, разпръсква гнездото. Той фучи... и вие... а смъртоносно бързите въздушни струи отнасят дори месото от костите.

Събуждаш се внезапно, задъхан, с черното предчувствие за зло, което приближава. През хъркането на хората около теб долавяш далечен вой, многогласен и зловец.

Обуваш ботушите си, слагаш раницата и излизаш навън в нощния планински студ на Тилт.

Мини на [401](#).

Острието блясва за миг и пръсва отвратителната глава на звяра. Тялото се свлича в краката ти.

Успокоявайки дишането си, обърсваш меча, прибираш го в ножницата, оглеждаш се и продължаваш пътя си. Само в едно малко кътче на мозъка ти пулсира мисълта, че бе на косъм от смъртта.

Мини на [463](#).

Вече е съвсем тъмно и само трепкащия пламък на насмолените факли по стените осветяват тесните криви улички. Опитваш се да стигнеш в центъра на града, където можеш да намериш някоя странноприемница, но по улиците няма жива душа и се заплиташ все повече и повече. Единственият човек, когото срещна, явно имаше проблеми не само с намирането на пътя, но и с вървенето по права линия.

Опитай [шанса си](#).

Ако числото е четно, мини на [618](#).

Ако е нечетно, мини на [236](#).

За момент яростната сила на Омразата сякаш те превзема... но Бялата магия избухва, по-ярка от слънцето, и отмалялото ти тяло, изведнъж освободено от двойния натиск на Мрака и Светлината, залитва напред. Падаш на колене и на гладко излъскания под на Скалната зала в Храма на Гуор. Адските идоли по стените вече не са нищо повече от студени статуи, а в центъра на смайващо огромното помещение стърчи самотна скала, в която е вселена мрачната душа на прокудения бог.

Озърташ се за Светлината... преди да осъзнаеш какво се е случило. Светлината я няма.

Мини на [125](#).

Стените на долината постепенно се свиват и надвисват над теб, докато се озоваваш в нещо като тесен тунел. Високо над главата си виждаш назъбена ивица синьо небе. Хладината на това място, потънало в сянка, сякаш те блъсва. Започваш да трепериш... от студ? Или страх? Явно долината вече свършва.

Пред теб се изправя огромна отвесна скала, в която потъват стените на тунела. Забелязваш входа едва при второто оглеждане — висок не повече от две стъпки проход в скалата на нивото на пътя.

Пътешествието по него е кратко, но ужасно. Сърцето ти бие до пръсване, докато пълзиш, влачейки раницата, опрян отвсякъде в стотиците тонове студена скала. Когато най-сетне излизаш изпод нея и слънчевите лъчи те обливат, разбираш, че това е Краят.

Мини на [697](#).

Скачаш, щом чуваш някой да блъска по вратата. В стаята грее слънцето.

— Кой е? — извикваш, готов за бой.

— Аз съм, съдържателят. Чукам от половин час!

Отваряш. Мъжът ти носи закуска.

— Ей богу спиш като пън, човече — смее се той.

Свиваш рамене, леко обиден, и се заемаш с яденето.

Час по-късно напускаш странноприемницата на нахранения си кон. Накъде ще продължиш пътешествието си?

Към Града на изгасналия вулкан — [212](#).

Надолу по Тайра към Салмодил — [699](#).

Ако предпочиташ водния път, можеш да продадеш коня си на градския пазар и да получиш 8 опала.

Побягваш по обратния път, страховливо поглеждайки назад, но скоро спиращ, проклинайки се наум и на глас — причината за паниката ти е младо момиче, понесло кобилица с два медни съда, подрънкващи при крачките ѝ. То захвърля менците, превиващо се от смях при вида на страховливо подтичващия тежковъоръжен мъж. Преглъщаш унижението, връщаш се при нея и започваш да я разпитваш намусено. Отговорите получаваш с лека насмешка, която те вбесява. Разбираш, че на около час път напред е големият град Корб и решаваш да побързаш, за да стигнеш там, преди да е паднала нощта, но преди да тръгнеш, срещу два опала получаваш сухи дрехи и топъл хляб, който дъвчеш ожесточено, докато крачиш по пътя. Често срещаш малки групи селяни, връщащи се от нивите, които отговарят дружелюбно на сдържания ти поздрав.

Мини на [107](#).

Бавно изваждаш маската и им я показваш. Настъпва тежка тишина. Стражът преглъща шумно. Явно се колебае. Понатисваш още малко.

— Спешно е. Трябва да вляза сега.

Провери [шанса си](#)!

Ако числото е по-голямо или равно на 8, мини на [424](#).

Ако е по-малко, иди на [607](#).

Промъкваш се, тих като сянка, и удряш с дръжката на меча единия страж по тила. С трясък на брони той се свлича на земята.

Прибави към **Шанса** точките от Ловкост.

Ако полученото число е по-голямо от 6, мини на **10**.

Ако е по-малко или равно — прехвърли се на **392**.

Бързо крачиш в нощта към западната част на Острова. Смяташ, че от рибарския квартал край Южната стена ще можеш да преминеш с лодка до забранената част на града.

Скоро успяваш да пресечеш лабиринта от улички и в кадифеносиния мрак пред теб се издига черната грамада на Западната порта. Дали можеш да излезеш от града в този късен час? До стената забелязваш огънове и въоръжени пазачи около тях.

Приближаваш се и щом влизаш в светлия кръг от Пламъците, няколко войника повдигат глави към теб.

— Искам да изляза от града — казваш учтиво.

Провери [шанса си](#)!

Ако числото е от 1 до 6, мини на [387](#).

Ако е от 7 до 12, прехвърли се на [605](#).

Явно ти си бил първият самотен пътник от доста време насам, тъй като в кесиите им не откриваш нищо повече от четири опала и един рубин. На шията на човека с лъка виси сребърен медальон с черен камък, студен на пипане.

Ще го вземеш ли?

Да — **606**.

Не — **758**.

— Слушайте, началник — започваш бавно ти — този негодник тук е от „Кожените маски“...

Ако си очаквал светкавичен ефект, си сбъркал. Петимата стражи се споглеждат сепнато, но капитанът остава невъзмутим.

— „Синовете на Гуор“ — натъртваш — Току-що ни издаде къде е скривалището им — онази бяла сграда отсреща...

— М-да — казва замислено началник-стражата.

Удивлението ти нараства още повече, когато зърваш злобната усмивка, разляла се по лицето на наемника.

— Убийте двамата — също толкова замислено нарежда капитанът. Войниците с рев скачат отгоре ви. Преди да се отърсиш от вцепенението си, усмивката застива завинаги върху лицето на пленника. Слим изтегля окървавения нож, продължавайки движението, спира устрема на най-близкия нападател и развърта меча си едновременно с теб. Още двама падат покосени, но алебардата на единия оставя дълбока рана с ръката ти (губиш две жизнени точки). Другите уплашено отстъпват, но миг след това, озверени, се хвърлят напред. Причината — още двајсетина стражи се приближават в тръс. Последното, което виждаш, преди да се впуснеш в див бяг, е началник-стражата, стиснал гърлото си с учудена физиономия, докато Слим профучава край теб, стиснал кървавия си меч.

— Бягай!

Пробивате кордона, поваляйки няколко от смаяните нападатели и се стрелвате към входа на една тъмна уличка.

Без да намалявате скоростта, сменяте посоката на всяка пресечка. Врявата зад вас бавно утихва. След минута спирате задъхани.

— Измъкнахме се — изхриптяваш.

— Изгубихме се — поправя те Слим. На ужасената ти физиономия отвърща с уморена усмивка. — Шегувам се. Познавам този град като кесията си.

Половин час по-късно с облекчение забелязваш странноприемницата ви.

— Съюзили са се с властта — разсъждава Слим — нищо чудно те да са самата власт...

— Трябваше да се досетя — ядосваш се — животът ни беше на косъм!

— Имам предчувствието — сериозно продължава той — че по-нататък ще имаме големи неприятности с маскираните приятелчета.

Имаш съвсем същото предчувствие.

Вмъквате се незабелязано и отивате в стаята на Слим. Големият гардероб е избутан върху прозореца.

— Познай кой ще спи на пода — ухилва се Слим, докато залоства старателно вратата.

Мини на **240**.

„Наистина не мога да се бъркам във всичките им неразбираеми расови конфликти“ — минава през ума ти. Обръщаш се и си тръгваш.
Мини на [705](#).

Изскачаш безшумно от сянката, вадейки в движение меча си. Битката на гол площад наред забранения град не ти допада, но нямаш друг избор.

Човекът с маската рязко се обръща и изтегля собствения си меч, заемайки сдържана бойна стойка.

Силата му е 11, а жизнените точки 6.

Твоята сила се получава от Ниво на живот и Умение за бой с хладни оръжия.

Ако го победиш, мини на **194**. Ако загубиш, прехвърли се на **14**.

Вдигаш меч високо над главата си и замахваш. Страшен удар прокънтява в ушите ти, докато незначайна сила натрошава оръжието на парченца. Дръжката се стича като пясък между пръстите ти. Стената те блъсва отново и продължава, докато се озоваваш извън Древния град.

Мини на **164**.

Съвсем скоро пътят се превръща в пътека, а после изчезва. Очаквал си рязка граница, но пустошта просто се прелива в друга пустош, още по-суха и гореща. Наложил си си да не пиеш вода — тя сякаш веднага избива по кожата ти и изсъхва. Гърлото ти гори. През очите ти се носят цветни кръгове.

Влачиш се без посока, докато съвсем отмаляваш. Опитваш се да приседнеш, но падаш и се затъркулваш някъде надолу. Свличаш се дълго в облаци прах, сред потоци пясък и малки камъчета. Прекалено дълго. Мобилизираш всичките си сили и спираш въртенето си. Продължаваш да се спускаш по гръб. Намираш се в средата на огромен ров с форма на конус, свличайки се към центъра.

Отправяш взор надолу. Мини на [170](#).

Съвсем тихо и леко загребваш, а лодката бавно се понася към брега. Вече си почти уверен, че си успял да се промъкнеш, когато чуваш предупредителни викове. Решавай бързо!

Ще останеш ли в лодката, представяйки се за рибар — на [255](#).

Или ще скочиш във водата, за да се скриеш — [171](#).

Прекарваш два изключително скучни часа, местейки поглед от кораб на кораб и слушайки многогласната музика на морето и хъркането на Слим. Обикаляш наоколо, пиеш вода от чешмата на пристанището и накрая започваш да хвърляш камъчета в морето.

На четвъртото камъче към теб със залитане се доближава пиян моряк.

— Слушай сега — казва той — Що хвърляш камъчета?

Хвърляш петото, без да му обръщаш внимание.

— Тези камъчета са мои — извисява глас той — и ти не можеш да си ги хвърляш.

Хвърляш шестото камъче, без да го гледаш. Гледаш моряка.

Май попрекали. Със сърдит рев той се хвърля върху теб.

Силата му е 8. Опитай **шанса си**, прибавяйки точките от Ловкост. Ако сборът е по-голям или равен, мини на **491**.

Ако загубиш, прехвърли се на **582**.

Пускаш раницата и тя меко тупва в мъха. Уверяваш се, че е наред и злобно се надигаш, за да видиш сметката на въжето. Увиваш Котката си и го сграбчваш здраво, след което бавно, много бавно прерязваш примката, плавно обръщаш тялото си и увисваш на лявата ръка. Така изглежда още по-високо. Мястото под теб не ти се струва удобно, ако изобщо някое място може да бъде удобно за приземяване от такава височина, вътрешните упреци от рода на „Пускай се, страхлив нещастник, не можеш цял ден да висиш!“ не ти помагат. Вече съжеляваш, че преряза въжето, но е късно — китката ти изтръпва и отхлабва захвата си. Презрял смъртта, надаваш бойния вик на лъвския легион, затваряш очи... и скачаш.

Мини на [679](#).

Събуждаш се с първите слънчеви лъчи и се протягаш, вдишвайки дълбоко ледения утринен въздух. Вратът ти се е схванал от студа, а целите ти дрехи са влажни от росата. Огънят отдавна е изгаснал, оставяйки купчинка пепел.

Мяташ се на коня и препускаш на юг.

Към обяд, унесен в мисли, изхвърчаваш на кръстопът и рязко дръпваш юздите, вдигайки жребеца на задните му крака. Ръката ти се плъзва към меча.

На разклона расте голямо дърво. Под него на пътя седи един въоръжен с боздуган мустакат гигант. В клоните му се е скрило дребно човече и е насочило към теб върха на стрела.

Мини на [439](#).

След кратко колебание поемаш вдясно. Каква е радостта и облекчението ти, когато мракът се разсейва леко, а след това се разтваря в струящата през оределите корони на дърветата следобедна светлина. Ускоряваш крачки окрилен и скоро забелязваш как гората оредява и просветлява точно пред теб. След още малко усилия си възнаграден с гледката на лазурносиньото небе.

Черната гора остава зад теб — огромна и мрачна. Дърветата наоколо все повече оредяват и се разпръсват в отделни малки групички, които постепенно отгъняват и преминават в храстов шубрак. След още час път изчезват и храстите и пред погледа ти се ширва равнината.

Скоро излизаш на запустял черен път и продължаваш по него.

Мини на [56](#).

Скачаш на крака и замахваш с меча към побойника. С удивителна бързина той се извърща и дръжката на лоста те отхвърля назад с натъртен лакът.

— Следващия път ще е с куката — ухилва се той, разкривайки липсата на половината от зъбите си.

— Пригответи се да умреш — процеждаш и заемаш изчаквателна поза. Няма нужда. Пияният ти противник се спуска към теб.

Силата му е 9.

Твоята се получава от Ниво на живот и Умение за бой с хладни оръжия.

Ако победиш, мини на [215](#).

Ако загубиш — на [477](#).

Не обичаш изоставени къщи сред блатата. Отдалечаваш се колкото можеш повече, без да излизаш от по-сухата горичка, покатерваш се на едно дърво и с големи усилия успяваш да пригодиш два клона и раницата си за легло. Здраво увиваш плаща около себе си и клоните и най-сетне заспиваш в измъчена поза.

Мини на [635](#).

Достойна за съжаление грешка.

Огромният боздуган се стоварва върху главата ти.

Смъртта идва бавно, оставяйки те в грубите ръце, които те пребъркват. Може би някога ще ги постигне възмездие... но ти няма да си там.

Животът ти свършва дотук, заедно с Мисията ти. Ти се провали.

Хвърляш се напред с протегнат меч, но противникът ти ловко се извива и те пронизва. Отстъпваш, вдигайки оръжието си. Той се стрелва и пробива отбраната ти. Този удар е смъртоносен.

Рухваш на земята и в главата ти избухва бяла болезнена светлина. След нея идва Мракът. Ти се провали. Мисията ти не успя и Старият свят ще загине заедно с теб.

— Помощ! — изкрещява той — Помощ!

Оглеждаш се небрежно. Хора спират и обръщат глави, а един страж взема пиката си и тръгва към вас.

Блъсваш го на земята, хукваш, поваляйки пазача, и се измъкваш на бегом.

Мини на **104**.

Корабът се люлее, сякаш закотвен, сред безбрежната морска пустош. Палубата е покрита с кръв и тела.

Така и не се разбра как се е освободил първият гребец, разбил оковите на още няколко с тежък метален лост.

Как са се въоръжили, с каквото намерят.

Как са дошли до кабината.

Как убиха Слим.

Седиш, обграден от тримата оцелели моряци и капитана, съвсем сам. Сълзите се стичат по лицето ти, горещи като огън. Слим е мъртъв.

Ще намериш ли сили да продължиш без него, за да спасиш Света — мини на [435](#).

Или ще се откажеш от всичко — иди на [108](#).

„Наистина е огромно, да го вземе Гуор.“

Осъзнаваш комичността на забележката си, но местността сподавя смеха ти още в зародиш. Пред теб се издига Платото. Отвесните гладки стени са толкова високи, че облаците крият върховете им. По цялото си протежение Платото е високо поне хиляда крачки.

Нямаш време за губене. Не знаеш нищо за възможностите на Силата, срещу която отиваш. Трябва да се движиш непрекъснато напред.

„Нагоре“, поправяш се, вдигайки отново поглед към висините. Най-подходяща, разбира се, би била Ефирната роса.

Ако ти е останала такава, прехвърли се на **515**.

Ако ли не, ще трябва да използваш Котки — на **621**.

Ако нямаш нито едно от двете, прехвърли се на **567**.

След час езда те сякаш се възправят над теб, могъщи, ръбести, студени. Диви. За разлика от Непристъпните планини, в подножията на които има други големи градове, тези не се поддават на заселване. Дори пътят страхливо завива и следва линията им от километри. Разбира се, имало е и опити, продължили десетилетия, но внезапните лавини, стигащи чак до подножията, скалните струпвания, наводненията, вулканите и червената скалиста почва накрая са ги прекъснали завинаги.

Вече е тъмно. Студените звезди надвисват над каменистата местност. Можеш да продължиш ездата си на следващия ден — сега и ти, и конят се нуждаете от почивка.

Скачаш от пръхтящото животно, превързваш поводите му за едно крайпътно дърво и се заемаш със събирането на съчки. Скоро лумват весели ярки пламъци и разпръсват мрака. Изтягаш се край огъня, доволно потривайки ръце, и скоро се отпускаш в спокоен сън.

Мини на [360](#).

Не си сигурен дали е нужно да го произнесяш гласно. Преди да го сториш, стената ти отговаря.

— Всеки дошъл в Изгорената земя идва от Айвар. Но малцина от Айвар идват в Древния град. Ти не си от Айвар. Идваш от далеч, нали?

Какво ще отговориш:

Истината — „Да“ — мини на [724](#)

или лъжата — „Не“ — иди на [250](#).

Сънуваш детството си в Ханджаб. Незнайно защо, в паметта ти изплуват образите на приятелите ти от улицата. Замисляте някаква пакост, може би кражба на сливи. Но собственикът се появява с тояга в ръка и те е страх, страхуваш се до смърт... докато се събуждаш рязко и отваряш очи, уверен, че нещо не е наред. Леко издишаш, после си поемаш въздух и заедно с това сетивата ти заработват. Чуваш пукането на огъня, усещаш грапавата земя под себе си, миризмата на дим... и на опасност. Близка опасност. Сграбчваш меч и се обръщаш по гръб. Нищо. Само пръхтенето на конете. В мрака няма силуети. Нищо. Тихо лягаш отново на една страна, стиснал здраво оръжието си.

Мини на [738](#).

Продължаваш да се смъкваш, докато с мъка ровиш из раницата на гърба си. Най-сетне докопваш въжето. Измъкваш го навън, обръщаш се по корем и се оглеждаш. Далеч горе, под ръба на фунията, се издига самотна червено-жълта скала. Отчаяно хвърляш въжето нагоре, но то дори не я достига.

Вече чуваш зад гърба си някакво отвратително мокро хленчене. Опитай пак!

Прибави **Шанса** към точките от Ловкост и Точност.

Ако сборът е по-малък или равен на 11, мини на **183**.

Ако е по-голям от това число, иди на **388**.

Потапяш се във водата и сдържайки дъха си, се доближаваш до поклащания се труп. Отблизо гледката е още по-ужасна. Обръщаш тялото и изцъклените очи срещат небето. На гърдите все още стои медна плочка с името на кораба, на който е служило момчето. Името му е „Рабат“.

Излизаш на брега. Бризът и слънцето скоро те изсушават. Връщаш се при Слим на пристанището.

Мини на [513](#).

Миг преди да рухнеш на прашната земя, удовлетворено чуваш крясъка в дървото и прашенето на клони, чупени от падащото тяло. Претъркаляш се по гръб и се плъзваш на крака, изваждайки меча си. Разбойниците изглеждат много учудени. Главатарят предпазливо доближава падналия мъж и го обръща по гръб. Ножът ти е забит до дръжката в гърдите му. Изражението на човека с боздугана е толкова искрено учудено, че не се сдържаш:

— Не е ли от вашите?

— Не, човече. Ти спаси живота ни! — главатарят злорадо се усмихва, което е знак за останалите двама да се разхилят отново.

Въздъхваш уморено, ругаейки наум. Може би току-що си пронизал спасението си. Главатарят отново се отправя към теб с вдигнат боздуган. Обкръжен си, но бързината и наученото в Охраната ще ти позволят да се биеш с тях поотделно.

Главатар: Сила 12, жизнени точки 6.

Разбойник: Сила 9, жизнени точки 5.

Разбойник: Сила 7, жизнени точки 10.

Преди всеки удар ще можеш да решаваеш към кого ще е отправен той. Твоята сила се получава от Ниво на живот и Умение за бой с хладни оръжия.

Ако успееш да ги победиш, мини на [379](#).

Ако загубиш, прехвърли се на [44](#).

Препускате в галоп целия ден, но често спирате, за да изчаквате огромните групи строени войници, които се придвижват към стената, пресичайки пътя ви. Ядосваш се, че се бавиш, мислейки, че с едно знаме с герба на върховния жрец ще минавате през тях като нож през масло, но Слим е прав: Мисията ви е тайна и вие не трябва да сте нищо повече от пътуващи воители.

Когато се свечерява, се настанявате на лагер сред хаотично разположени части от пъстрата армия. Ще потеглите рано на следващия ден и по обяд ще сте в Турил, ако Боговете са съгласни с това.

Лагерът ви е просто устроен: до огъня са налягали воините, около които с дрънчене на букаи обикалят пасящите коне. Наглеждаш ги: изглеждат по-малко уморени от теб самия. Умираш за сън.

Недалеч забелязваш друг лагер с ярко светещи огънове. Ще отидеш ли да видиш кои са съседите ви — **574**.

Или ще останеш при своите — на **443**.

Странноприемницата представлява двуетажна каменна къща на ъгъла на осветена и широка улица и малка кална пресечка. Разглеждаш поставения над вратата щит, когато откъм уличката дочуваш писъци. В мрака се мярват бялата дреха на някакво момиче и последващият го тъмен силует.

Ще помогнеш ли на момичето?

Да — 589.

Не — 499.

Не можеш да заспиш. Някаква невидима опасност не ти дава мира. Всички в лагера спят дълбоко, включително и пазачът до огъня. Надигаш се и се отправяш към него. Бутваш го по рамото и той тупва на земята, без да се събуди.

„Дори похърква на пост“ — мислиш с отвращение.

Хващаш го за рамената и го разтърсваш.

— Ъ? — казва той, оглеждайки се с мътен поглед.

— Спиш на стража — казваш тихо и отчетливо.

Той гледа зад гърба ти с внезапно избистрени очи. Скачаш и се обръщаш, вдигайки ръка над главата си и протягайки другата към меча. Жесток удар с тояга те поваля на земята, но преди втория успяваш да забиеш оръжието в корема на нападателя.

— Варвари! — изкрещява пазачът.

Вече е късно. Тихи като сенки, десетина варвари са нападнали лагера ви и до всеки от хората ти е приклепнал по един, впил пръсти в гърлото му.

„Слим“ — минава през ума ти. Търсещият ти поглед се спира на едно разчорлено същество, което се навежда над спящия ти приятел. Бързо!

Прибави към числото от таблицата точките си за Ловкост!

Ако сборът е по-голям или равен на 12, мини на **33**.

Ако е по-малък, прехвърли се на **454**.

Ориентираш се след кратко лутане из улиците. Решаваш, че най-удачно би било да се отправиш към центъра. По краткия път не се случва нищо особено, ако не се смята криенето в сенките на един вход от преминаващите в боен ред патрулиращи войници.

Скоро попадаш на централния площад на града — огромен, кръгъл, покрит с алени павеа от вулканични скали. Ограден е със скъпи хубави къщи, а в центъра му се издига великолепен мрачен храм, от който стърчи прочутият Обелиск.

Мини на [569](#).

Най-сетне поваляш и последния на прашния път и рухваш отгоре му изтощен до смърт. След малко с мъка се надигаш и завличаш трупове в храстите. Внимателно избърсваш меча си и намиращ коня, който пасе кротко встрани от пътя. Преди да го яхнеш, една мисъл те кара да спреш. Беше подло нападнат, рискува живота си... дали не трябва да получиш нещо?

Ще пребъркаш ли четиримата, преди да тръгнеш — **351**.

Или няма да го сториш — **758**.

Събуждаш се, напечен до смърт от слънцето.

Дрехите ти са мокри от пот. От носа ти тече кръв. Допълзяваш до сянката на една скала и се отпускаш, докато се охладиш достатъчно, за да възприемаш обстановката. Сам си, но по скалите личат следи от кръв, а до мястото, където си паднал, има цяла локва. Опипваш гърлото си. Нищо. Значи все пак си постъпил правилно. Надигаш се с пъшкане. Всяка крачка ти помага да се стегнеш отново и да се подготвиш за последната битка със Силата, предупреждение, за която току-що получи.

Мини на [345](#).

Замахваш към противника си, но той ловко отбягва удара и свистящият боздуган те поваля на колене. След втория удар рухваш под копитата на разбеснелия се кон.

Съзнанието ти бавно угасва, докато смъртта те обгръща в студените си черни пръсти. Ти загина от варварска ръка, както ще загине и Старият свят.

Не знаеш колко дълго си вървял. Всяка крачка те измъчва. Дори въздухът, който дишаш, изгаря тялото ти. Светът наоколо трепти в горещината. Небесният огън сякаш още догаря в тази адска земя.

Провери [шанса си](#):

Ако числото е по-голямо или равно на 7, мини на **468**.

Ако е по-малко, мини на **561**.

Решавай как ще се бориш с чудовището.

С Лък и стрела, Шурикен или Нож за хвърляне — 479.

Ще отсечеш пипалата му едно по едно — 320.

Събужда те страшен трясък. Сядаш в леглото, миг преди подът рязко да хлътне настрани. Тежко се претъркулваш. Надигаш се в останките от къщата, намиращ раницата и меча си и се измъкваш. Зад теб цялата странноприемница рухва.

Проклинаш умората и дълбокия си сън. Съдейки по къщите наоколо и зейналите в земята пукнатини, проспал си цяло земетресение. „О, не — мислиш си — вулканът.“

Поглеждаш. Ругатнята по адреса на съдбата ти остава недоизречена. По склоновете с ужасяваща скорост се стрелкат потоци вряща огненожълта лава, идващи право насам. Бързо! Решавай!

Ще бягаш — на [425](#).

Ще използваш Ефирната роса — [748](#).

— Голям късмет извади, странниче — казва началник-стражата, подритвайки с отвращение трупа в краката ти, още малко и щеше да отидеш при боговете.

„Точно там отивам.“

— Приемате благодарностите ми, началник — промълвяваш немощно — но ще ви бъда още по-благодарен, ако ме заведете в най-близката странноприемница.

Стражът като че едва сега забелязва кървавите следи по врата ти:

— Разбира се, момко. Имаш нужда от доктор.

— Мисля, че има нужда от чашка силно питие — засмиваш се дрезгаво, сгърчвайки лице в болезнена гримаса.

Той ухилено махва на двама от войниците си, които те подхващат внимателно.

Изгубил си пет жизнени точки.

Мини на [684](#).

— Не ме убивайте! — казваш — ще ви дам всичко.

Смехът зад гърба ти се е превърнал във вой на две хиени.
Главатарят се приближава, клатейки небрежно боздугана.

Наистина ли смяташ, че нямаш шансове? Ако не се биеш сега,
няма да можеш да го сториш никога.

Ще се биеш ли — **441**

или животът ти е по-скъп от парите — **364**.

— Няма да можеш, човече — казва най-възрастният от тях, явно началникът. Готов си да се наежиш, когато той допълва:

— Наредиха ни да затворим моста и да не пускаме никого чак до сутринта. — Другите се разшумяват. Той обяснява:

— Двадесет години служба и ми се случва за втори път.

Сбогуваш се вежливо. Отдалечаваш се в мрака и се оглеждаш. Арката постепенно се спуска на изток, но преди да се срещне с вътрешната стена през острова, е все още достатъчно висока. Остава да отидеш на север, където е по-ниска, а после ще трябва да преплуваш езерото и да бягаш около половин час покрай западния бряг, докато стигнеш до Южната стена.

Ако това е решението ти, мини на [657](#).

Ако предпочиташ да се откажеш, върни се в странноприемницата, на [391](#).

Хвала на боговете! Успя. Куката издрънчава по скалата и въжето рязко се опъва, но издържа тежестта ти. Трескаво запълзяваш нагоре, следван от ужасното хленчене. Добираш се до скалата, после внимателно продължаваш нагоре по пясъка.

Мини на [490](#).

— Добре — казва морякът спокойно — приемам, че си просто един тъп чужденец.

— Ъ-ъ — казваш не особено сигурно.

Следващото нещо, което виждаш, е чиния с риба, която той с моряшка ловкост залепа в лицето ти. Олюляваш се, препъваш се в нещо и се стоварваш върху масата.

Докато изчистиш очите си от соления сос, морякът вече е изчезнал. Другите много съсредоточено се хранят, едва сдържайки смеха си.

Мини на [473](#).

След десетина крачки достигаш стената.

— След болката и ужаса ще дойде омразата — казва Светлината — А след нея Гуор.

Поемаш си въздух. Стената пред теб се срива в купчина черни каменни отломки. Успяваш да видиш Скалата... преди тласъкът да те разкъса.

От хилядите демони, изваяни в черно по стените на огромната зала, струи чиста Омраза. Във всеки миг на това лъчение ти умираш по десетки различни начини. Светлината расте и расте, опитвайки се да залее убийствените вълни, но тялото ти продължава да се мята, разнебитено от силата на мрачното желание за твоето унищожение. Това, което те раздира, не е болка. То е смърт.

Използвай всичките си сили!

Прибави [Шанса](#) към точките от Ниво на живот и всичките си умения!

Ако сборът е по-голям от 27, мини на [282](#).

Ако ли не, премини на [344](#).

Това е последният ти избор, последното препятствие!

Отправяш се с въздишка обратно, ругаейки късмета си. Вече минава полунощ, когато стигаш в „Златен звън“.

Съдържателят долива вино на неколцина закъснели клиенти. Приближаваш и се готвиш да кажеш нещо, за да оправдаеш нощните си разходки, но той те прекъсва:

— Знам ви аз, младите. Седни, ще ти сипя малко вино.

Щом се връща с каната, казваш предпазливо:

— Значи с маски, а?

— Кое?

— Ами крадците с маските.

— А, да! Ама трудно взе да се живее! Нощем да не излезеш на улицата. Пък и жреците като че ли не са против тях. Не знам, тъмна работа! Аз веднъж...

Бръцолевенето му ви отнася някъде към Алдор.

Мини на **168**.

Другият страж подскача и с крясъци отстъпва назад, вдигнал пиката си срещу теб. Колебаеш се дали да го нападнеш, когато иззад стената дочуваш викове и дрънчене на оръжия в отговор на вдигнатата от него тревога.

Отстъпваш и се шмугваш в сенките.

Побягваш, сменяйки често посоката, но след няколко минути спираш, тъй като никой не те преследва.

Отправяш се към Западната порта, за да опиташ другия си план.

Мини на [350](#).

След кратък спор, момчето на ханджията успява да те убеди, че никой кон не влиза в Изгорената земя. Нарамваш раницата си, вземаш допълнителен мях с вода и тежко се отправяш по пътя на югозапад към земята, опалена от Небесния огън.

Никой не знае как се е случило. Там някъде са руините на Древния град — столицата на хората, живели по Стария свят преди вас. Центърът на Бялата магия. Мрачни легенди говорят, че в търсене на нови умения Белите жреци се задълбочили твърде много в тайните на боговете. Няма свидетелства за това как Небесният огън се изсипал върху плодородната земя и я превърнал в пепел, а местността наоколо — в пустиня. Няма свидетелства, освен самата Изгорена земя.

Отпиваш по малко от водата и крачиш по опналия се като струна пращен път.

Мини на [356](#).

Тайната парола, уговорена между вас двамата още в Охраната: 3 дълги, 2 къси почуквания, прозвучава по вратата. Изненадан си, когато тя веднага се отваря. Гледката — Слим с нощна шапчица — би била много забавна, ако току-що не бяха изстреляли „скорпион“ по теб.

— „Пълна безопасност“! — набиращ го под носа му.

Слим не изглежда много изненадан.

— Затова пък слугите работят и нощем — отбелязва той, посочвайки облечения в черно маскиран човек в краката си.

Наемен убиец! Бивш.

— Ще се наложи да споделяш компанията ми — продължава Слим, след като замъква тялото до големия прозорец в дъното на коридора и го промушва през решетките — в твоята стая е опасно.

— Защо мислиш, че в твоята е по-безопасно? — заяждаш се, но млъкваш, когато виждаш големия гардероб, избутан върху прозореца.

— Познай кой ще спи на пода — ухилва се Слим и старателно залоства вратата.

Мини на [240](#).

„Каква ли пък е тая игра на клечки“, чудиш се, докато му правиш място на сандъка, на който седиш. Морякът се навежда и преди да реагираш, отчесва огромна треска от дъното на шлепа. През образувалите се две-три дупчици виждаш водата. Той изважда нож от пояса си и започва да цепи треската на малки пръчици.

— И всеки път ли чупите нови? — питаш подозрително.

— Да.

— И защо?

Морякът те поглежда сериозно. Едва сега забелязваш, че има огромни жълти зъби.

— Защото, който загуби, трябва да ги изяде до една.

Преглъщаш. Той прихва да се смее.

— Ей, ама ти се уплаши! Не, бе, капитанът не дава да играем на шлепа.

„С парчета от шлепа“ — допълваш мислено.

Играта е проста. Девет клечки се нареждат в кръг. Всеки има право да взема по една или две. Печели този, който вземе последната.

Морякът отчупва едно парченце и го скрива в ръка.

— Който го изтегли, ще е пръв.

Видял си къде отива. Ще го изтеглиш ли, за да си пръв?

Да — мини на [127](#).

Не — на [241](#).

„Похапни добре“ — звучи интересно. Отправяш се към дясната кръчма и бутваш вратата. Тя се отваря със скърцане. Пристъпваш вътре. Пред погледа ти се разкрива широко помещение с нисък мръсен таван. Стените са измазани скоро, но тук-там има големи петна от храна и вино. Двайсетина здравеняци, разположили се по двете дълги дървени маси, шумно ядат и пият. Не успяваш да ги огледаш, защото вратата се връща обратно и те удря в рамото, изкарвайки те отново навън. Ядно я блъсваш и този път тя увисва на едната си панта. Отвътре се носи дружен груб смях. За момент се разколебаваш.

Ще отидеш в другата кръчма — [525](#).

Или все пак ще влезеш тук — [568](#).

Поваляш го пронизан във водата. Задъхан от неочаквано бързите и подли удари с пиката, сядаш на дъното на лодката, гледайки потъващото му тяло. Минута по-късно отново хващаш греблата и без повече прекеждия достигаш брега, покрит с дървета до самата вода.

Тих като сянка се плъзваш между тях и след малко излизаш на белеещата в тъмното централна алея, водеща към центъра на града.

Мини на [378](#).

Никога няма да се събудиш. На сутринта стражите ще намерят
вкочаненото ти тяло.

Ти се провали. Старият свят ще загине заедно с теб.

Решаваш, че е по-умно да не го пускаш и нежно опираш върха на ножа в гърлото му.

За известно време не се чува нищо, с изключение на шумното му уплашено преглъщане, после стъпките предпазливо отминават вашата уличка.

Мини на [558](#).

Решаваш, че нямаш нищо общо с нечия смърт. Твърде любопитните хора не оцеляват дълго. Продължаваш към пристанището. Мини на [513](#).

Нощта е кристално спокойна. Студеният планински въздух свисти покрай теб, докато тичаш по улицата, водеща към централната порта. Градът е тъмен и тих, в сънливо неведение за смъртта, която се носи насам от мрачните гори.

Дочуваш воя още на прага, а по време на лудешкия ти бяг към крепостната стена зловещият звук укрепва и се умножава.

Изад следващия ъгъл внезапно изниква мраморната стена, мътно осветена от редките стражеви огънове.

Вратата е отворена!

В нощния мрак съзираш стотиците зелени огънчета, носещи се насам на стотина крачки извън града. Всеки две от тях са изпълнените с бяс очи на един едър планински вълк.

Мини на [587](#).

Посочи едно число от таблицата.

Ако е от 1 до 6, мини на **289**.

Ако е от 7 до 12, прехвърли се на **591**.



Наистина неприятен сън. Отвратителен. Винаги си изпитвал страх от вълците — първичен и необясним. Воят отеква отново — див и самотен зов, изпълнен с ледена ярост. Ужасът се надига в теб и те стисва за гърлото. Насилваш се да се събудиш и едва тогава разбираш, че си буден — в обятията на дървото: същият режещ нощен въздух, същите клони над главата ти, изкривени в зловещо подобие на ръце, същото небе... не, небето не е същото. Луната е помътняла, придобила кървав оттенък. Внезапно повелият вятър разпръсква черни, космати валма облаци, които обвиват ледените звезди и я поглъщат. И отново ужасният вой — по-близък, кристално ясен и реален. Кошмарно реален. Студени тръпки плъзват по тялото ти. Чувството на обреченост изстудява кръвта ти, натежава в стомаха и скована мускулите ти. Нощният вятър довява миризмата на вълк — остра и лъхаща на смърт. Воят прозвучава отново, но веднага се слива с друг. Още един. И още един. Цялата глутница се включва в песента на смъртта. Скоро нощта край теб се изпълва със зли зелени огънчета. Сенките изникват от тъмното и ти се отърсваш от вцепенението. Трябва да спасява живота си.

Ако искаш да се изкачиш нагоре по кривите клони, мини на [323](#).

Ако смяташ, че сегашното ти място е достатъчно безопасно, продължи на [719](#).

Ставаш на крака и отчетливо казваш:

— Изчезвай или ще се биеш с мен.

Полюляваш се, той обръща глава към теб и те оглежда.

— Ще те убия — изломотва накрая.

Поглеждаш към Уири. Той хваща меча ти и го хвърля към теб. Улавяш го, освобождавайки го от ножницата още във въздуха и го развърташ ловко. Пияният ти противник, не особено впечатлен, се спуска към теб.

Силата му е 9. Твоята се получава от Ниво на живот и Умение за бой с хладни оръжия.

Ако победиш, мини на [215](#).

Ако загубиш — на [477](#).

След няколко часа спиращ, отпускаш се в мъха и притваряш очи. Умората бавно започва да се оттича от жилите ти, когато смътното, подсъзнателно чувство на тревога се появява и започва да се блъска в стените на заспиващия ти мозък.

Отваряш внезапно очи, решен да му докажеш, че бърка и миг след това ги отваряш двойно повече — от ужас: огромен саблезъб тигър пълзи към теб с немигащи жълти очи, устремени в твоите. Когато разбира, че е открит, яростен рев разкъсва горската тишина и огромното пъстро тяло се хвърля към теб.

Имаш време единствено да измъкнеш мечата си и да избегнеш встрани първия удар.

Силата му е 15, а животът 5.

Твоята сила се получава от Ниво на живот и Ловкост.

Ако победиш, мини на **318**.

Ако изгубиш, мини на **580**.

Вратата хлътва под рамото ти, падаш вътре и издърпваш стареца зад стената. Изненаданите жълтокожи са стигнали дотам, да хукнат след теб, когато Семето покълва в стената на къщата и избухва в цвят, опалвайки с адския си огън всичко наоколо. Едва дишаш в жегата. Стената е почерняла, но освен че си мокър от пот, не си наранен. След малко предпазливо надникваш. Цветето е увехнало — изваян черен въглен. Цялата уличка е обгоряла. Ветрецьт гони малки купчинки пепел, които някога са били жълтокожи Западни хора.

Издърпваш стареца след себе си.

— За Боговете, как го... — той спира, втренчен в изгорялата каруца — о, книгите ми.

— Съжалявам — казваш нетърпеливо. — Хайде да се махаме оттук. След няколко пресечки се уверяваш, че сте в безопасност. Той продумва:

— Как да ти се отплатя, че спаси живота ми?

Мини на [27](#).

Стражът спира. За миг настава тишина... след това просвистява острие. Политаш с вик надолу, стиснал остатъка от въжето. Светкавичното кълбо при удара те спасява от по-сериозни наранявания. Лежиш по гръб, вперил умоляващ поглед в небето и проверяваш една по една частите на тялото си. Като че ли няма счупено, но целият ти гръб е натъртен, а мозъкът все още не може да се съвземе след шока. Изгубил си четири жизнени точки.

— Хей, нещастнико! — подвиква злорадо стражът отгоре — Ставай и изчезвай! Би трябвало да ти пусна стрела в гърлото, но просто не мога да убия такъв глупак като теб.

Надигаш се, сподавяйки стенания и ругатни, сритваш злобно останките на въжето и куцукайки се отдалечаваш. Пред портата спиращ и с вяла надежда поглеждаш назад. Стражът те държи на прицел. Въздъхваш и потъваш в мрака.

Мини на [196](#).

Така и не успяваш да повдигнеш глава, за да видиш Цитаделата на Злото. По жилите ти плъзва хлад — ужасен, смъртен хлад. Тялото ти се вкочанява в ледена болка и съзнанието ти бавно угасва, приютено в един труп.

Каква ирония на Злото! Умиращ, без дори да си видял своята крайна цел, без да си разбрал какво те уби. Светът ще загине с теб. Ти почти успя... почти, но това се оказа недостатъчно. Мисията ти се провали.

Измъкваш старчето.

— Да тръгваме — прошепваш и решително изваждаш меча си. Старчето измъкна със същото изражение малко двуостро ножче и отговаря на учудения ти поглед със скромна усмивка.

Мини на **19**.

Събуждаш се от неясно предчувствие. Отваряш очи: тъмно е. Чуваш предпазливи тихи стъпки и шумолене на дрехи. Някой е изгасил огъня ти и белият пушек е единственото, което виждаш в мрака. Лежиш неподвижно, свивайки бавно пръсти около дръжката на меча.

Когато усещаш лекото като повей на вятъра докосване, рязко се надигаш и замахваш с прибраното в ножницата оръжие.

Ударът сгъва нощния крадец на две. Чуваш хрипкавото му дишане в мрака. Скачаш на крака, оглеждайки се диво. Силуетите на съществата около теб издават ръст, два пъти по-малък от твоя.

— Изчезвайте! — викваш страшно — Сега!

Шумът от топуркащи стъпки и приглушено бърборене бързо се отдалечава от лагера ти. Разпалваш огъня и откриваш, че човечето, което си ударил, още лежи по гръб и се бори за въздух. Примъкваш го до огъня и след като го завързваш с плаща си, любопитно го разглеждаш на треперливата светлина на пламъците. Прилича на горско джудже, каквито си виждал по панаирите, но е по-едро и набито, а лицето му е покрито с фина козина. Опитите да го заговориш го плашат още повече. Големите му кафяви очи бляскат ужасено сред чорлавата коса и ти сякаш изведнъж осъзнаваш, че то изобщо не е опасно.

Ще го пуснеш ли — [144](#).

Или ще го оставиш завързано през нощта — [563](#).

Развърташ меча. Главатарят, без да отстъпва, закача острието ти с едната кука, а с другата го изтръгва от ръцете ти. Два удара с жестокото оръжие те довършват. Строполяваш се безчувствен на дървения под и потъваш в ледените обятия на смъртта.

Старият свят ще загине заедно с теб.

Един дребен уплашен момък ти донася обяд, без да си го молил за това. Залавяш се с полуопечената пържола, подозрително оглеждайки помещението. Обядът ти се прекъсва от нахлулата в „Похапни добре“ стража, която арестува трима-четирима от присъстващите напосоки. С учудване забелязваш, че пианиците и войниците се ругаят по имена. Началникът — кльощав офицер, стиснал сабя, се доближава до теб.

— Човече, ако не си от тях, в името на Боговете, напусни това място. Иначе не отговарям за теб.

Усмиваш му се успокоително, довършваш пържолата си и излизаш от „Похапни добре“.

Мини на [199](#).

Събуждаш се от внезапен хлад. Морето е посивяло, въздухът е леденостуден, а вятърът фучи наоколо — смразяващ източен вятър, гонещ огромни вълни из пристанищните води. Дъските на корабите стенат и скърцат. Галерите се удрят една в друга с трясък.

Лошо предчувствие се е свило на ледена топка в стомаха ти. Ставаш и тръгваш по палубата с надигащи се признаци на морска болест. Навсякъде цари паника и безпорядък. Незавързани денкове се пързаят насам-натам по мокрите от вълните дъски. Откриваш капитана още по-мръсен и разрошен от предната вечер. Целият му вид подсказва, че е прекарал нощта в пиянство.

— Какво е това?! — изреваваш над воя на вятъра.

— Сезонните ветрове! — успява да смотолевя той — Не ги очаквах толкова рано, боговете са ми свидетели! Ай, ай, сега цели 6 седмици няма да можем да мръднем оттук!

Това и сам виждаш. Вятърът духа откъм морето със сила, на която и буревестниците не могат да се противопоставят, камо ли раздрънканата „Фортуна“.

— А парите? — викваш с вяла надежда.

Той те поглежда виновно и свива рамене.

— Комар, а? — крещиш.

Той съкрушено кимва с глава. Шибваш му един, оставяш го да се валя по палубата и тръгваш с ругатни наоколо. Откриваш Слим да налага кормчията на кърмата.

По небето се гонят черни валма облаци. Заваляват тежки капки леден дъжд. Пръски вода те обливат целия, докато се смъкваш на пристана, следван от Слим.

Дори да намерите коне и храна за пътя обратно, в това време е изключено да потеглите, затова оставате целия ден в Турил. На следващия — времето е още по-ужасно, но успявате да се сдобие на огромна цена с два коня, които веднага пришпорвате към Ханджаб. Още по пътя разбирате, че е безполезно. Отбраната на Стената е прегазена. Непрекъснато се натъквате на групи варвари, с които се биете, без да прекъсвате ездата. Надеждата ви води напред, но когато

Ханджаб се ширва пред вас, разбирате, че е късно, много късно. Черен дим от хиляди малки огънове се вие към небесата. Столицата тлее в унищожението си — превзета и опожарена. Варварите са на път към своя бог.

Мисията ти завърши с провал.

Един бърз и подъл удар те довършва. Тежко рухваш в праха. Съзнанието ти бавно се замъглява, а виковете на тълпата „Слава на Кайра“ заглъхват в ушите ти. Раздираща болка в гърба ти избухва в червен облак, а когато той се разсейва, остава единствено топъл кадифен мрак. Мисията ти завършва дотук, заедно с живота ти.

Ти се провали.

Ключовете за вратата висят окачени на стената над главата на един от войниците. Докато търсиш най-безопасния начин да ги вземеш, ръката на старчето ляга на рамото ти:

— Остави на мен. Имам по-голям опит.

Оставаш на мястото си и с изненада и нарастващо възхищение наблюдаваш как без никакъв шум връзката ключове се откача, увисва във въздуха, а малко след това изчезва — останки от Праха. Единственото, което е забелязал стражът, е мошеническият номер на другия, което дава началото на зловна препирня.

„Сега е моментът“ — казваш си и виждайки, че резето безшумно се отмества, а вратата се открехва, се втурваш натам, мушваш се през отвора и светкавично се спускаш по стълбищата. Стражите сепнато се оглеждат, но няма какво да видят. За тях всичко е било просто порив на вятъра. Когато разберат, че порив на вятъра не може да отвори желязна врата с ключ, ще е вече много късно.

Мини на [74](#).

Ловкостта на противника ти те изненадва. Едва успяваш да отбиваш светкавичните удари на тънкия меч. Опираш гръб в стената и замахваш яростно, със силата на отчаянието.

Маскираният се плъзва встрани, а острието му потъва в гърдите ти. Болката избухва в ослепителни експлозии и те разкъсва. Ръката ти се отпуска безсилно и мечът звънва на паважа. Не го чуваш. Смъртта те сграбчва в ледените си обятия. Мъртвешки студ плъзва по тялото ти, зорът ти помътнява, а съзнанието ти потъва — надолу и надолу — през болката и земните спомени към черните бездни на безвремието.

Наемаш малък сал с едно весло, който те понася надолу по течението. Вече сте напуснали града, когато слънцето се показва от изток, пръсвайки златисторозова светлина наоколо. По малките вълнички блясват искрици, сякаш запалени от изгрева. От двете страни на реката се редят безкрайни храсти и горички.

До края на приятно скучното пътуване не се случва нищо. Когато първите къщи на огромния пристанищен град се появяват край реката, е малко след пладне. Преминавате през целия Харп до най-южната му част — пристанището, където слизаш и плащаш два опала за пътуването. Ветрецът роши косите ти и носи ухание на цвъртящ обяд от стотиците кръчми и таверни.

Мини на [258](#).

— Няма нужда — отсичаш — Знам пътя.

Слим те поглежда насмешливо. Озъбваш му се. „Все пак съм роден там“ — успокояваш се. Но също така е вярно, че не си бил в Турил повече от три години. Препускате отново и щом преваляте хълма, се спускате надолу в бесен галоп.

Мини на **70**.



Избиваш вратата с ритник и с рев влизаш вътре. Зад един разбит гардероб се е пъхнало стройно жълтокожо момиче и не спира да пищи. Як момък в шапка от кадифе е заел предпазлива бойна стойка до прозореца, стиснал дълъг нож. Пристъпваш напред и той се спуска към теб.

Силата му е 8, а жизнените точки — 7. Твоята сила се определя от Нивото на живот и Умението за бой с хладни оръжия.

Ако го победиш, мини на [75](#).

Ако загубиш, мини на [246](#).

— Ето защо — завършва жената, вдигайки рамене — хората са с тях.

Вече половин час следиш разказа ѝ, прекъсван от мъжа, който не говори езика ти. Дошли са отдалеч със стоката си, прокудени от родния край. Жената била оттук, но когато се завърнали, всичките ѝ близки били или мъртви, или по-бедни от тях. Нямали пари за огромния пазарен данък на Кайра и тя дошла още на втория ден.

Настоятелните ти въпроси за Кайра получават отговори. Кайра е богинята на реката, търговията и плодородието, почитана още преди сегашните обитатели на Салмодил да се заселят тук. Именно те — младото племе от търговци, дошли от юг нагоре по течението — превърнали името на богинята в Тайра и кръстили така тази част от реката, до която достигнали — а най-северните им родове живеят до изворите ѝ. Много по-късно, може би преди век, името Кайра възприема една полупрестъпна търговска гилдия, занимаваща се предимно с тъмни сделки. Постепенно — с подкупи, насилие или с помощта на населението — хора на Кайра завзели повечето постове в местната управа и променили старите закони в своя полза. Сега Кайра е неоспоримият господар на Салмодил, пазеща търговците от все по-редките набези на речните пирати и изискваща за това огромни данъци. Тук всеки плаща на Кайра.

Любезно похапнал от запасите на семейството, сърдечно се сбогуваш с тях и се отправяш отново през огромния пазар Салмодил в търсене на странноприемница.

Мини на [76](#).

Последното ляво кроше посвещаващ на елитните части. Морякът се свлича с грухтене върху една маса, която хлътва под тежестта му. Бойко се оглеждаш за още противници, търкайки кокалчетата на юмруците си. Хората наоколо са се навели и се хранят съсредоточено.

Мини на [473](#).

Махваш с ръка. Чад излиза най-отпред и препускате нагоре по хълма. Щом го преваляте, той повежда коня си надолу в тръс и вие го последвате, задържайки животните.

— Хайде бе — извиква Слим — Какво става?

Чад неочаквано рязко пришпорва жребеца си и пак спира, изоставайки покрай вас.

— Конна гвардия — промърморва насмешливо приятелят ти и се спуска в галоп. Готвиш се да го последваш, когато неочаквано жребецът му се спъва с нещо и Слим хвърква напред, просвайки се на земята.

Рязко се обръщаш към Чад.

— Нали провери пътя, проклет да си? Ако му се е случило нещо... — млъкваш.

Чад студено се усмихва.

Мини на [70](#).

Сядаш на една грубо скована маса и си поръчваш вечерята. Поднасят ти огромна чиния, в която по планински обичай са натрупали всичко годно за ядене — месо, зърна, корени и плодове. Оказва се неочаквано вкусно. След час се оттегляш в стаята си, внимателно поставяш резето и я оглеждаш — изглежда неудобна, но безопасна. Лягаш на голите дъски на леглото и заспиваш дълбоко.

Провери [шанса си](#), прибавяйки Ниво на живот.

Ако сборът е 9 и повече, мини на [472](#).

Ако е по-малко от 9, прехвърли се на [384](#).

— Добре — казва накрая войникът — но ако нещо ми се случи, ще доложя на твоя началник. Да знаеш, всичките ги познавам оттатък...
Не спирайки да говори, той открехва вратата, колкото да минеш.
— Чакай! — спира те изведнъж.
Рязко се обръщаш.
— Ще ми дадеш ли тази маска?
Колебаеш се.
— Е, нали веднага ще ти я подменят с друга.
Това решава въпроса. Даваш му я.
Мини на **378**.

Обръщаш се и побягваш като див козел по неравния каменист път. Раницата се мята по гърба ти. Врящата лава се плиска на талази зад теб. Горещата вълна въздух те настига...

Провери [шанса си](#)! Прибави точките от Ниво на Живот.

Ако сборът е по-голям или равен на 10, мини на [671](#).

Ако е по-малък от 10, прехвърли се на [177](#).

Пристъпваш към него, усмихвайки се разбиращо, и преди да е направил и най-малкото движение, отмяташ забралото на шлема му, пускаш вътре едно рубинче, хлопваш го обратно и спокойно отминаваш. Стражът изръмжава сърдито, но алчността взема връх над достойнството му и той започва трескаво да рови гъстата си брада, търсейки камъчето.

Пазачите гледат въпросително шефа си с изражение „Да го смлатим ли тоя?“, но виждайки, че е твърде зает с търсенето и не им обръща внимание, ти отстъпват път.

Надяваш се да не си наблизил, когато ще открие, че „рубинът“ не е нищо повече от малко обло речно камъче.

Мини на [343](#).

Безсмисленият спор продължава дълго и шумно. Прекъсва го вторият страж:

— Абе кой си ти, че влизаш?

„Взе да става горещо“ — казваш си.

— А, никой — отвърщаш и отстъпваш бързо с гръб, просто се разхождам.

Под презрителните им погледи се отдалечаваш към Западната порта. Ще опиташ и другия си план.

Мини на [350](#).

Всичко става за миг: стражите трепват и се отпускат в ръцете ви, без да издадат звук. Двамата на стълбището се обръщат едва при скърцането на отварящата се врата и умират тихо. Никой не ви е видял. Слизате по стъпалата и се отдалечавате със спокойна походка, потискайки неистовото си желание за бяг.

След стотина метра, вече в безопасност, си позволявате да размените тържествуващ поглед.

— Хей, приятелю, успяхме!

— Разбира се — усмихва се старчето, стисвайки ръката ти, и продължава сериозно: — Ти ми спаси живота, странниче! И ще бъда благодарен, ако успея да ти се отплатя. Мога ли да ти бъда полезен с нещо?

„С какво повече може да ми бъде полезен един стар скитник“ — казваш си, но старчето прекъсва мислите ти:

— Знам какво си мислиш. Но аз не съм този, за когото ме вземаш. Ти съвсем правилно забеляза, че скитниците не ги хвърлят в тъмница.

— Тогава как попадна там?

— Дълга и тъжна история, приятелю!

— Имаме достатъчно време.

Мини на [559](#).

429

Изпробвай **шанса си**, като прибавиш точките от Ниво живот!
Ако сборът е 11 и повече, мини на **535**.
Ако е 10 и по-малко, иди на **337**.

469

Събужда те една голяма зелена муха, която упорито бръмчи край лицето ти. Като че ли е малко по-хладно. Надигаш се и обикаляш навеса с надежда да откриеш някой дърводелец и да поговориш с него, но днес тук явно няма да се работи.

Отвън, на пристанището, животът бавно се пробужда. Тук-там сноват хора, а по корабите се чуват подвиквания. Старите моряци не обичат да оставят работата за последния момент и въпреки че до отлива според теб има поне пет часа, по такелажа, опнат като паяжина около късите здрави мачти, висят моряци с отегчен вид. На дългите гребла вече изкарват мърлявите варвари-гребци.

Слим има учудващата дарба да спи, когато поиска и колкото поиска. На другите той може би изглежда като мързеливец и женкар, но само ти знаеш кой е Слим в действителност и именно това го прави толкова ценен.

В Охраната го наричаха Косата. Имаше защо.

Единственото ти задължение до отлива е да наемеш кораб до Харп. Би могъл да се поразходиш из Турил сам или със Слим, а би могъл да останеш и да разглеждаш корабите, докато дойдат капитаните им по-късно вечерта.

Ако искаш да събудиш Слим, за да обиколите Турил, мини на [47](#).

Ако предпочиташ да се разходиш сам, прехвърли се на [16](#).

А ако искаш да останеш тук, иди на [358](#).

Няколкото постройки в центъра на площада всъщност представляват една: пръсната, ръбеста, асиметрична. Сградите сякаш се сбират като вълна, извисяват се в централната кула и отново се спускат. Далеч напред, където каменното поле свършва, забелязваш останалата част от Древния град.

Чудиш се откъде да влезеш, когато в гранитния хаос пред теб се открехва врата. Вятърът те блъска в гърба, развявайки косите ти. Пристъпваш напред. Вратата се отваря по-широко. Поемаш си дълбоко въздух и прекрачваш вътре.

Не се случва нищо особено. Всъщност вътрешността е полумрачна каменна зала с гладки сводове, сред която се издига огромна спираловидна стълба, усукана причудливо във въздуха. А на върха нещо свети по-ярко от слънце.

Отправяш се към центъра. Стъпките ти кънтят по напуканите плочи на пода.

Изкачването по стълбата се оказва по-трудно, отколкото си мислеше. Най-сетне задъхан стигаш до върха, срещайки се лице в лице със символа на Бялата Магия, твоето оръжие срещу злия ембрион на Мрака.

Мини на [95](#).

Наистина има нужда от внимание. Крачиш по наклонен скален ръб, широк една крачка и осеян с камъни. От едната ти страна се издига грапава отвесна скала, а от другата зее пропаст, все по-дълбока, докато се изкачваш нагоре. Не си изминал и една трета от пътя, когато тялото ти настоява за почивка. Спираш задъхан, с подскачащо в гърдите сърце. Това е нищо в сравнение с Платото, утешаваш се.

След малко отново поемаш нагоре. Сега към трудностите се прибавя и един едър планински орел.

Забелязваш го за пръв път като точка високо в синьото небе. С шеметна бързина тя се превръща в огромна граблива птица, която се спуска към теб и извива на два-три метра от главата ти. Тласъците на исполинските криле те повалят на пътечката.

На третото спускане въздушната вълна те блъсва толкова силно, че се подхлъзваш и увисваш на ръце от каменистия ръб. Този път птицата остава над теб по-дълго, пляскайки с криле. Силните сиви пръсти с остри нокти хищно се свиват и разпускат. Клюнът зее полуотворен в непрекъсната заплашителна гримаса.

Поемаш си дълбоко въздух и се изтегляш отгоре.

Орелът бързо се издига, вероятно за да се върне отново. Лежиш по гръб на пътечката. Гърдите ти бурно се спускат и повдигат. Трескаво мислиш.

Какво ще направиш?

Ще продължиш пътя — на **327**.

Ще нападнеш орела — на **682**.

Ще използваш Ефирна роса — на **184**.

„Войник, как не.“

Яздиш на юг към Айвар, все още обмисляйки премеждието си. „Какви ли не разбойници има на този свят. Ето че се намери и един, който напада други разбойници.“

Както и да е, беше ти полезен. Съсредоточаваш се върху ездата, пришпорвайки отново коня до бесен галоп.

Яздиш така през целия дълъг следобед, без да срещнеш никого. Когато слънцето се скрива зад зъберите на Дивите планини и появява хлад, започваш да се оглеждаш за място за нощувка. Най-сетне, малко встрани от белеещия се път, откриваш каквото ти е нужно. Под голямото клонесто дърво, предпазени от вятъра от струпаните незнайно как варовикови камъни, явно често са спирали пътници. Откриваш добре оградено огнище и дори малко оставени съчки, с които лесно разпалваш ярък огън. След оскъдната вечеря се излягаш до него, загърнат в плаща си с ръка положена на меча.

Мини на [744](#).

Решаваш, че плуващият шпионин е по-незабележим от шпионина в лодката. Скачаш с плясък в езерото и опитвайки се да държиш раницата над водата, се отправяш към Острова.

Когато се приближаваш на стотина крачки, вече смяташ, че на шпионина в лодката все пак му е по-лесно, отколкото на плуващия шпионин. Вляво до теб има парк с дървета досами водата, вдясно — малко изкуствено езеро, а точно отпред се простира широка улица. В светлината на фенерите по стените се разхождат патрулиращи стражи. Завиваш наляво.

След малко незабелязан достигаш брега и потъваш между дърветата. Разхождаш се, докато изсушиш дрехите си, и излизаш на бялата централна алея. Отправяш се на север.

Мини на [378](#).

Бавно се изправяш. „Светът вече никога няма да бъде същият — мислиш си, докато крачиш към оцелелите и двойно оковани гребци — но Слим би искал да продължа.“

Спираш на тясната пътечка и бавно вдигаш меча си, окъпан в кръв — тяхната кръв. Казваш тихо:

— Гребете. Иначе ще убивам.

Корабът подскача като ранено животно. Отново се понасяте на юг. Без Слим. Но със спомена за Слим.

С Мисия.

Мини на [762](#).

„Колко е просто“ — мислиш си, докато изпиваш не без известни усилия кристалносинята ледена течност и усещаш как тялото ти приятно олеква, а примката отслабва натиска си. Политаш плавно нагоре, кацваш на клона и придържайки се с едната си ръка, за да не завърши полетът ти в гъстака над теб, с другата злобно прерязваш омразната примка.

Вдъхваш с пълни гърди вкуса на свободата и се отправяш към облените в светлина върхове на Черната гора. Пътят през безконечната плетеница от клони и листа се оказва по-дълъг, отколкото очакваше. Опасявайки се да не престане действието на магията, докато си високо като птица над земята, си принуден да побързаш с разузнавателния оглед от върха на огромното дърво, издигнало се малко над останалите. Резултатите и без това не са обнадеждаващи: еднородна зелена маса от хоризонт до хоризонт, окъпана в лъчите на обедното слънце.

Забързваш надолу подпомогнат от отслабващото действие на магията, и последните няколко метра преминаваш почти в свободно падане, което завършва в мъха.

Мини на [269](#).

— „Кожените маски“ — обяснява старчето, докато уверено те води през лабиринта от прашни, тесни улички — е могъща престъпна организация. Подписаха смъртната ми присъда, когато убих главатаря им — гласът му помръква и той сякаш се състарява — Това псе отвлече и обезчести дъщеря ми... Не трябваше да се намесваш, момко. Това е лична война. Дано не те е видял някой от доносниците им, защото ще имаш много неприятности.

Не ти се мисли за това и опитваш да отклониш разговора:

— Кой те е научил да се биеш така?

— Животът — горчиво се усмихва старецът — аз съм воин по рождение... Стигнахме — съобщава той и посочва порутената къщурка, опряна в крепостната стена. Едва сега забелязваш, че сте в самия край на града, в бедняшките бордеи. Няма нито една каменна къща — всичките са от глина и греди, повечето със сламени покриви. По мръсните улички подтичват бездомни кучета, измършавели и мърляви като дечицата, захапали късче черен хляб пред вратите. Омразата и гневът се надигат като тъмна вълна в теб, когато си спомняш излишния разкош на благородническите дворци и снобския блясък на търговските къщи по главните улици.

Навеждаш се и се промъкваш през ниската вратичка в сумрака вътре. Прегърбена и набръчкана женица вдига уплашен поглед от преждата, а младото русо момиче в отсрещния ъгъл сподавя писъка си. Измърморваш нещо като „Здравейте“, когато баща ѝ се появява зад теб и казва спокойно:

— Не се плашете — това момче спаси живота ми. Да превържем раните му и да го нагостим.

Двете се разтичват и донасят сушени билки, мехлем и превръзки. Полягаш на чергата, постлана върху пръстения под, и те внимателно се заемат с раните ти. След десетина минути си превързан и се чувстваш съвсем здрав и малко гладен (ако си изгубил жизнени точки в последната битка, можеш да възстановиш половината от тях).

Изгълтваш неочаквано вкусната бобена чорба и благодариш на всеки поотделно. Неудобно ти е, че лишаваш това семейство от храната

им за цял ден. Но законите на гостоприемство тук са най-важни и би им занесъл смъртна обида с отказа си.

Забеляваш, че когато среща погледа ти, русото момиче с тъжно лице свежда очите си със срам и скръб и гневът отново те задушава. Поглеждаш към стареца, който кимва мрачно и излиза навън. Сбогуваш се сърдечно и го последваш, примижайки на силната дневна светлина. Старчето съсредоточено разглежда нещо срещу слънцето. Вглеждаш се в дребна инкрустирана ножница. Каниш се да го попиташ, когато от нея блясва острие и светкавично се развърта в ръцете му. Преди да направиш и най-малкото движение, усещаш как минава на сантиметри от гърлото ти — веднъж, два, три пъти. Смайването ти няма граници.

— Е, момчето ми — усмихва се старчето — време е да научиш нещо.

Мини на [451](#).

Час по-късно сте седнали на кърмата сред купища храна. Храниш се с апетит, въпреки необичайния час на деня — късно за обед, рано за вечеря. Капитанът седи мълчаливо, втренчен пред себе си.

— Какви са тези пирати?

Мълчание.

— Трябва да знам — настояваш с пълна уста.

— Речни.

Спираш да дъвчеш.

— Слушай, знам какво ти е. В тази чужда земя изгубих приятел от детинството. Спасявал ми е живота. Измъквал ме е... откъде ли не. Щеше да умре за мен. Умря за мен. А аз даже не успях да го погребя — гласът ти потреперва. Разтърсваш глава, за да не се разплачеш.

— Какви са тези пирати? — отново говориш тихо и хладно, както винаги.

— Живеят по бреговете... местват се от място на място, когато ги намери стражата. Няма лодки, за да се крият по-лесно. Правят си салове от трупите, които плават надолу по течението. И нападат корабите. Цяло племе са... едно време от Езерния град надойде войска, надолу по бреговете... мислеха, че са ги изстребили, но наскоро пак почнаха.

Довършваш вечерята си в мълчание и лягаш на един сандък, за да подремнеш.

Мини на [460](#).

— Слез от коня — подвиква гигантът и бавно се изправя, подпирайки се на боздугана си. Стараейки се да не гледаш към човечето с лъка, се навеждаш леко в седлото. Ще изпълниш ли заповедта или ще се биеш?

Ще слезеш — **767**.

Ще се биеш — **441**.

Внезапно земята се изплъзва изпод краката ти като издърпано килимче. Светът се преобръща, полита шеметно нагоре и увисва, олюлявайки се над главата ти. След няколко мъчителни мига на въпроси без отговор осъзнаваш станалото: намираш се на около десет крачки над земята, увиснал надолу с главата на тънко въже, впримчено в десния ти глезен. Пулсиращата болка от разтегнатите мускули плъзва по целия ти крак. (Губиш една жизнена точка.)

Попадна в капан! Добре замаскиран ловен капан.

Но кой, по дяволите, би могъл да заложи капан в сърцето на девствената гора?! Разумът ти подсказва, че ако не побързаш да се освободиш, скоро ще научиш отговора, а предчувствието — че едва ли ще е приятен.

Вдигаш поглед към въжето — плътно вплетени растителни влакна. Макар че е не по-дебело от кутрето ти, нещо в изработката му подсказва, че може да издържи тежестта и на много по-едри зверове от теб.

„Но едва ли ще устои на острие от Аладонска стомана“ — ухилваш се, посягайки към меча си... само за да установиш с ужас липсата му. Вероятно ремъкът, придържащ ножницата, се е изхлузил през рамото ти по време на шеметния ти възход. Съзираш го сред гъстите туфи в коренищата на гигантското дърво, от чиито клони продължаваш да висиш, бълвайки проклетия.

Ножът за щастие е на мястото си. Отпускаш глава поуспокоен и оглеждаш внимателно земята под теб. Дебелият слой мъх би могъл да омекоти падането ти, но не можеш да разчиташ само на него при тази височина. Разбира се, ако успееш да приложиш наученото в Охраната, би могъл да се отървеш само с няколко леки натъртвания — бързо превъртане в момента на удара би намалило силата му.

Ако това е решението ти, мини на [167](#).

Ако искаш да потърсиш по-безболезнен начин, прехвърли се на [673](#).

„Спокойно — мислиш си — нищо по-лесно от това.“

Рязко изхвърляш крака и докато летиш към земята, замахваш с извадения нож... накъде ще го хвърлиш?

Към човека с боздугана — 21.

Към човечето на дървото — 77.

Провираш се в пъстрото множество от търговци, купувачи, скитници и джебчии, поставил едната си ръка върху кесията, а другата върху дръжката на меча и с привидно безразличие разглеждаш купчината стоки. Цвилене и тропане на копита те насочват към пазара за коне. Тръгваш натам, но рязко спираш, забелязал с крайчеца на окото си нещо, което привлича вниманието ти. Зад редиците сергии, на входа на малка глуха уличка, трима души, маскирани и облечени в черно, тръгват с извадени мечове към дребно старче, подпиращо се на тояга. Решавай сега: ще се притечеш ли на помощ на стария човек — мини на [539](#), или ще отминеш спокойно — [641](#).

Воините са налягали около огъня и някои от тях вече са се пренесли в царството на сънищата. И последните остатъци от деня са вече удавени в мрак, който трепти от отблясъците на лагерните пламъци. Чувстваш се страшно уморен. Струва ти се, че ако не легнеш веднага, ще паднеш. Ще останеш ли на стража пръв или ще определиш някой друг?

Ще останеш — прехвърли се на **586**.

Или не — мини на **663**.

Изваждаш трескаво кожената кесийка и посипваш праха по меча и тялото си. Той блясва за миг във въздуха и изчезва заедно с тях. Изправяш се.

Пиратите уверено се приближават, трополейки с ботушите си по палубата. Тихо се отдръпваш от сандъците. Покрай теб минава един от тях, спира за миг и с рев изскача отзад, мушкайки въздуха с ножа си.

— Няма го! — гласът му е озадачен и леко уплашен.

Протягаш ръка, докосваш го по рамото и той стреснато се обръща. Пронизваш го с меча си. Смъртният му вик хвърля в паника останалите. Плъзваш се сред тях, размахвайки невидимото си оръжие, по което се стича алена кръв.

Накрая двамата оцелели побягват, решили, че не могат да се бият с нещо неуязвимо и смъртоносно.

И точно навреме, защото тялото ти отново изплува във въздуха. Ти спечели тази битка!

Мини на [725](#).

— Не мога да ти кажа — казваш — просто не мога. Ковачът свива рамене и се обръща.

— Важно е... — казваш неуверено.

Безполезно е. Нищо повече няма да научиш от него.

Мини на [242](#).

446

Опитай [шанса си](#).

Ако числото е четно, мини на [142](#).

Ако е нечетно, иди на [347](#).

487

Завиваш предпазливо по уличката, която се оказва глуха.

„Ето защо и обратното положение“ — мислиш горчиво.

Къщите от двете страни и тази в дъното са изцяло заселени с жълтокожи. Един възрастен и попрегърбен бял човек с каручка, която сам тегли, се е заблудил да влезе вътре. Колата е разбита и навсякъде са пръснати — големи и малки десетки книги. Неколцина Западни младежи грубо блъскат стареца и го удрят по лицето. Той се препъва в полите на дрехата си, притиснал до гърдите си голяма синя книга със златни руни по корицата. От прозорците на къщите са се надвесили други жълтокожи — мъже, жени, деца, които шумно се смеят и го замерват с отпадъци.

Гняв изпълва душата ти.

Ще се наместиш ли, въпреки съотношението на силите? — мини на [96](#).

Или ще си тръгнеш, преди някой да те е забелязал — на [705](#).

И вторият нападател пада покосен. Без да обръщаш внимание на многобройните си рани, се извърщаш бясно към третия, развъртайки меча, но в този миг ловък удар го избива от ръката ти. Застиваш вцепенен. Злобната усмивка на убиеца може да се усети дори под черната му кожена маска. Острието блясва за миг и засвистява към главата ти, но внезапно спира, миг преди Края. Ръката увисва безпомощно във въздуха и изпуска меча. Огромното черно тяло полита напред и се стоварва по очи в краката ти. От гърба стърчи дръжката на нож.

Едва тогава омекналите ти крака поддават и ти коленичиш на земята.

— Нямахте нужда от подобни благодарности, но все пак ги оценявам — отеква звучен глас над теб. Самодоволен и насмешлив глас, познат до болка — глас, който събужда потоци спомени. Гласът, който никога не би могъл да забравиш. О, богове, това е...

Мини на [321](#).

Миг преди ботушът на мъжагата да счупи някое ребро на търговеца, рязко извикваш:

— Чакай!

Той озадачено спира.

— Защо го биете? — питаш, леко постреснат от погледа му.

— Такива са законите, чужденецо. Кайра иска данъци. Хората наоколо зашумяват. Преобладаващото настроение е „давай, убий го този, дето не си плаща данъците“. Свиваш учудено вежди. Едно старче до теб те дръпва за лакътя:

— Това е Кайра, странниче. Тя ни пази, а ние плащаме. Мъжагата кимва доволно и отново вдига крак, за да ритне търговеца на земята.

„Кайра“ — чудиш се. Ще се намесиш ли сега?

Не, щом така трябва — **751**.

Да, ще спра побоя — **72**.

Скачаш, изваждайки меча, и обръщайки столове и маси, удряш гърба си в стената с готово за бой оръжие. В помещението няма никой. Момчето те гледа уплашено. Вдигаш учудено вежди.

— Там имаше някой, господине — с треперещ глас посочва то — а сега го няма.

Проследяваш пръста му, който сочи към ъгъла, където нещо мръдва за миг и изчезва. Готов си да се закълнеш, че си видял движение. Внимателно тръгваш натам.

Мини на **30**.

След повече от два часа непрекъснати упражнения присядаш уморен, но доволен. Старецът, без да е уморен, също е доволен.

— Бързо схващаш, приятелю. Сега ти си единственият човек освен мен, който владее тайния удар на фамилията Рендвин. Използвай го само в защита на Доброто, момко. И нека Съдбата бди над теб!

„Старчето не може и да си представи — мислиш, докато се сбогуваш — колко голяма нужда от защита има Доброто сега.“

Махваш за последен път, обръщаш се и тръгваш с широки крачки по плетеницата от улички към пазара: слънцето вече клони на запад, а истинските търговци не се задържат до толкова късно.

Тайният удар е нещо наистина впечатляващо: бързо въртеливо движение на меча с рязка смяна на посоката на удара, при което отбиваш оръжието на противника встрани, а гърдите му остават незащитени. Останалото е лесно. От сега нататък, във всяка битка с меч срещу човек ще можеш да го довършиш с един удар, ако точките му паднат до пет.

Мини на [276](#).

Събуждаш се от сивата светлина на пробуждащия се ден, влизаща през разбитата врата. Обръщаш се по гръб и оглеждаш нощните си покои.

Отвътре къщата е не по-малко олющена и мръсна. Леглото, на което си спал, е покрито с одеяла, будещи отвращение, а вдясно от теб към тавана гледа изцъклен труп.

Мини на [514](#).

Обления в слънчеви лъчи път е доста пуст. В действителност той се използва предимно от търговци, тъй като води към планинските проходи, сега покрити със сняг, а движението между Айвар и Корб не е особено оживено. И все пак по този път личи мощта и традицията на древната цивилизация, която го е съградила, когато Айвар е бил подстъп към столицата ѝ, о mreжена с блясъка на славата и старата магия. Сега след Айвар идва пустинната изгорена земя, доказателство за това колко ревностно пазят тайните си боговете от човешката мъдрост.

Препускаш бясно, както обикновено. Понякога ти е жал за бедните животни, но Мисията го изисква.

Целта ти е ясно очертана: в далечината се издигат огромните сини масиви на Дивите планини, украсени с бели шапки.

Мини на [369](#).

Втурваш се към Слим. Варваринът посяга да сграбчи гърлото му, но в следващия миг полита назад с хъркащ вик и нож в корема. Приятелят ти мързеливо се надига на лакът. Достигаш нападателя и с един удар го посичаш. Разчорлената коса открива лице на жена, озъбена в смъртна гримаса.

— Пфу, отвратен съм — казва Слим зад гърба ти.

Поглеждаш го.

— Да ме принудят да убия жена. Мръсни варвари!

Той се надига и с един небрежен удар пронизва нападащия го мъжага. Варваринът се просва, сгърчва се и умира.

Слим подритва презрително трупа и се отправя към следващия.

Жесток удар в рамото те завърта. Изгубил равновесие, падаш на колене. Край теб на неоседлан кон профучава широкоплещест варварин, въртящ боздуган.

Подпираш се на меч и се надигаш. Остра болка тупти в рамото ти (изгубил си две жизнени точки). Противникът ти грубо обръща коня и отново препуска към теб.

Силата му е 15, а жизнените точки 10.

Твоята сила се получава от Ниво на живот и Умение за бой с хладни оръжия.

Ако го победиш, мини на **35**.

Ако ли не, иди на **381**.



За съжаление скокът ти е твърде неточен. Опитваш се да промушиш човека с меча си, но той те изпреварва. Рухваш, лошо ударен в главата. Последното нещо, което виждаш, е стрелата, стърчаща от гърдите му, когато той пада до теб.

Свестяваш се от нечия плесница. Тежко вдигаш глава, възприемайки света около себе си: седиш на земята, облегат на дърво, а някакъв човек е клекнал до теб и продължава да те удря.

— Добре де — промърморваш — стига толкова.

Той спира и се ухилва. Едва сега разпознаваш в него човека от дървото, но нямаш сили да се тревожиш. Лъкът мирно виси през рамото му. Главата силно те боли, устата ти е пресъхнала, изгубил си три жизнени точки.

— Е, аз ще те оставям — казва бързо той.

— Чакай — извикваш — кой си ти?

Той се замисля за момент.

— Войник — усмихва се и се отдалечава по пътя към планините. Когато по-късно се надигаш, първо намиращ коня си, а после и трите трупа, щателно пребъркани и облекчени от всичко ценно по пътя им към ада.

„Войник — казваш си — О, Богове.“

Мини на [433](#).

Изчакваш изтръпнал.

След секунда Слим връща погледа си върху теб и уморено подхвърля:

— Какво си ме зяпнал?

Опулваш се насреща му и бавно се обръщаш. Дебелият гръб на огромен моряк потъва между масите.

— Какво означаваше това?! — нахвърляш се върху недоумяващия Слим — Защо ми кимна? Още малко и щях да нападна тоя звяр!

Искрица прозрение блясва в очите му и в следващия миг той се разтърсва в бурен смях под вбесения ти поглед.

— Не кимнах на теб — успява да промълви след малко той и отново се изкикотва — кимнах на някого, на когото си струва.

Проследяваш подозрително погледа му и изохкваш мислено. На отсрещната маса се е разположила млада дама, която явно не се смущава от компанията на баща си, гледайки влюбено Слим. Изръмжаваш и повличаш вяло съпротивляващия се ухажор навън.

— ... тя ми се усмихна, а аз ѝ кимнах — завършва триумфално той половин час по-късно, докато лежите сред меките купчини талаш в дебелата сянка на един пристанищен хангар.

— А сега ще подремна — обявява той.

Мини на [430](#).

— Искаш Бялата магия, нали? — меко пита пулсиращото съзнание.

Предаваш се.

— Да. Нуждая се от нея.

— Кажй го пак — готов си да се закълнеш, че усещаш нещо странно в настроението на мисълта.

Мини на [119](#).

— Спокойно — казваш — няма да те убия. Просто ми кажи какво пише там.

— Ъ-ъ-ъ — казва той, тракайки със зъби.

Правилно решаваш, че един бърз ритник ще го подтикне към разговор. С изкривено от болка лице той казва:

— Ъ-ъ-ъ...

*„И... ще настане Ден, в който
в мощта си Гуор ще се въздигне.
И Силата на Платото в Юга,
пълчища варварски ще призове...“*

— Добре, а сега ми обясни това.

— Помощ! Помощ!

Умът му най-сетне проработва и той разбира, че нищо няма да му направиш пред толкова хора.

Блъсваш го на земята, поваляш един тромав страж на вратата и се измъкваш на бегот от града, повтаряйки си редовете, които чу.

Мини на **104**.

А водата се покачва. Черната тиня пълзи нагоре по краката ти. Вече е до колене, когато го осъзнаваш и рязко спиращ. Опитваш се да тръгнеш обратно, но не можеш да го сториш. Леден страх пропълзява в душата ти. Започваш да риташ и да се клатиш, но спиращ, разбрал, че това влошава нещата. Вече си до кръста в блатото, когато ужасът те превзема напълно.

Мини на [703](#).

Нечия ръка разтърсва рамото ти. Отваряш очи. Слънцето клони на запад, край борда кротко се носят бреговете на Салмодил, отрупани със сгради. Ставаш, протягайки се, стягаш раницата и меча си и след като се сбогуваш, скачаш от шлепа, вече спрял на пристана в централната част на града.

Мини на [764](#).

Сражаваш се отчаяно, опрял гръб на борда, но не можеш да устоиш на сипеците се отвсякъде удари. Развъртяна верига оплита меча и го изтръгва от ръцете ти. Свличаш се на палубата, пронизан от няколко остриета едновременно и потъваш в ледените обятия на смъртта.

Старият свят ще загине заедно с теб.

Не след дълго подозренията се засилват толкова, че те принуждават да спреш коня.

„И все пак?“ — чудиш се.

Ще се върнеш ли, за да разбереш кой бе неочакваният ти съюзник — на [247](#).

Или ще продължиш пътя си — [758](#).

Скоро попадеш на по-широка, добре осветена улица, която те отвежда до един от централните площади.

Спираш пред входа на голяма каменна сграда. Табелата от ковано желязо гласи: „Странноприемница Златният жълъд“.

Придаваш си по-приличен вид и прекрачваш прага.

Зад една от малкото маси са седнали двама търговци, тихо обсъждащи бъдеща сделка.

На тезгяха се е облегло дребно, уморено старче — съдържателят. Поздравяваш учтиво и то кимва в отговор.

— Ще мога ли да пренощувам тук?

— Да, странниче. Но ще трябва да се задоволиш с нещо по-скромно — една стая до конюшната — виждайки киселата ти физиономия, продължава по-любезно, повдигайки рамене — Съжалявам, момко, но другите отдавна са заети.

Нямаш големи претенции.

— Приемам. Надявам се, че няма да платя колкото за някоя от заетите.

— Три опала — казва старчето и подвиква на слугата: — Заведи го!

И най-лошите ти очаквания се превръщат в красиви мечти при вида на стаята — два на три метра гол камък и един-единствен сламен матрак.

Мястото всъщност е до конюшната, отделено с крива тухлена стена. Тропотът, приглушеното цвилене и особено миризмата го доказват.

„Какво пък — успокояваш се — винаги съм обичал коне.“ Наместваш се удобно върху сламата и потъваш в спокоен сън.

Мини на [45](#).

Рязко мушваш нагоре. Птицата изкрясква и те пуска. Рухваш на каменистата пътечка и изохкваш. Към разкъсаните рамене се добавя и един навехнат крак. Загубил си 4 жизнени точки.

Отправяш се отново нагоре, докато орелът се готви за нова атака.
Мини на [327](#).

— Добре — казваш ухилено.
Топла вода в банята няма. Но рублинът, който плати, си струваше.
Изобщо не усещаш липсата й.
Къпането ти дойде добре.
Мини на [737](#).

Напускаш Харп и се отправяш на североизток към Тилт. Яздиш целия дълъг ден покрай планините, правейки малки почивки за коня.

Оттук изглеждат наистина непристъпни — хребет след хребет, остри и резки форми.

Следобед напускаш удобния път в подножието и се отправяш нагоре по стръмната отбивка за Тилт.

Пътуването се превръща в безкрайно изкачване на нови и нови била.

Мини на [773](#), ако идваш в Тилт за първи път.

А ако вече си бил тук, прехвърляш се на [141](#).

Щом се изкачваш на палубата, откриваш, че през нощта сте подминали Източния нос и сте променили курса си на юг.

Слънцето свети в лазурното небе на три педи над хоризонта, според моряшкия начин за измерване на времето.

Слим вече е станал и се подкрепя със сухари, осолено месо и чай.

По време на четиридневното пътуване могат да се ядат дори и пресни зеленчуци, но той явно вече се чувства пълноценен моряк.

Платното се е издуло от попътния вятър в цялото си великолепие, гребците замахват два пъти по-нарядко с греблата и галерата бързо се носи на юг.

Към обяд, докато си седиш на стъпалата към трюма на кърмата, обмисляйки по-нататъшното си пътуване, от мачтата се разнася вик:

— Пирати ляво на борд!

Скачаш и отправяш търсец взор натам. Корабът се вижда като точка, но силните моряшки очи съзират в него неприятелска галера.

Час по-късно за проклетия попътният вятър затихва и това, че изоставате в преследването, става очевидно.

Още по-късно вече различаваш десетките гребла, които придават на малкия и бърз кораб вид на таралеж. Боядисан е в черно, дори и платното, а носът му е извит и резбован, за да изобразява глава на дракон.

Вече чувате възторжения крясък на пиратите и...

... ответния рев на вашите гребци.

Варвари! Само си чувал за морските нападения на корабите, дошли от Севера и дръзко кръстосващи чак до Южния нос, плячкосващи всичко, което се движи по този оживен морски път.

Готви се за битка. Накъде ще поемеш?

Към палубата, за да участваш в отблъскването на абордажа — мини на [665](#).

Към трюмовете, за да помогнеш да се обуздаят робите — прехвърли се на [721](#).

Ще останеш тук, за да имаш поглед върху всичко — мини на [700](#).

Мрачно крачиш през пясъка, когато яростно жужене зад гърба ти те кара да се обърнеш рязко. „Няма никой — мислиш си — май нещо ми се причува.“

В следващия миг се сгърчваш от парещата болка в крака.

С присвити очи поглеждаш и простенваш от погнуса — в прасеца ти се е впило някакво изчадие, подобно на муха и дълго една педя.

Трескаво изваждаш ножа и замахваш към него. Не се маха. Затваряш очи и с отвратен вик го размазваш с острието.

В мускула има дълбока рана, а целият крак е зачервен.

Изгубил си две жизнени точки.

С въздишка се надигаш и продължаваш. Мини на **561**.

Това е някаква измама — проблясва в съзнанието ти. — Слим е мъртъв.

Хвърляш се напред, насочил меча си право към духа... и рухваш на камъните.

С пъшкане се надигаш. Наоколо няма никой.

След малко вече ти се струва, че никога не е имало. Всяка крачка те връща към реалността.

Но някъде дълбоко в ума ти пулсира предупреждението, че ще се изправиш срещу сила, която не можеш да разбереш.

Мини на [345](#).

Махваш с ръка и дузината войници се отклоняват по източния път. Дръпваш юздите на коня, докато те препускат в галоп покрай теб, по един и по двама, бързи, силни, могъщи ездачи.

Но сравнени с въздигащата се мрачна мощ на Гуор, те са като дръвче пред буря.

Пришпорваш зафирския си жребец, жилаво, нервно животно, готово да бяга две денонощия, без да спре, сякаш бяга за живота си, и подминаваш хората си, докато отново си начело.

Слим препуска, както винаги, приведен, отпуснат, ухилен до уши, сякаш готов да падне всеки миг и бърз като вятъра.

Прашният път завива наляво към Стената. Край вас прелитат струпаните армии мъже от целия Стар свят, събрани до тази каменна крепост дълга стотици километри и спряла бесния пристъп на варварите.

Десетки хиляди мъже, които ще умрат, за да защитят Стария свят от безчисленото зло. Мъже, които ще умрат, ако не успееш.

Казваш това на Слим. Известно време той втренчено гледа пламъците на лагерния огън.

Радваш се, че те разбира. Най-сетне тъжно промълвява:

— Има и жени.

— Какво?

— Има и жени, които ще умрат, ако не успеем. Спомни си само многобройните жени — воини, които срещнахме. За тях най-ми е жал — той те поглежда тъжно, докато вече не може да се сдържа, и избухва в смях.

Възмутено ставаш и се отдалечаваш към конете.

Мини на [375](#).

На следващата сутрин се събуждаш свеж и отпочинал от дългия сън. Можеш да си възстановиш две точки. Слизаш долу, където с неприятна изненада установяваш, че закуската не влиза в цената на нощуването.

Доплащаш един опал за няколкото изстинали яйца с риба и след кратък оглед на конете срещу един рубин и два опала се сдобиваш с една жилава кобила. Препускаш в галоп по пустите хладни улици. Бризът роши косите ти. Скоро стигаш до северния край на града. Накъде ще поемеш:

Нагоре по течението на великата Тайра към Салмодил, Градът на речните търговци — мини на **699**.

Надясно към Тилт, скрит в обятията на Непрестъпните планини — прехвърли се на **466**.

Наляво към Айвар и загадъчната Изгорена земя — на **138**.

Ако потеглиш към Салмодил, можеш да продадеш коня и да си възвърнеш един рубин и един опал.

Събуждаш се, треперейки. Завиваш се с плаща си по-плътно, преди да осъзнаеш, че всъщност леглото трепери. Изправяш се като ужилен. Малкото мебели в стаята се тресат и местят насам-натам.

Скачаш от леглото, преборваш се с резето и с ругатни се спускаш надолу. В странноприемницата цари паника. Земята се тресе все по-силно. Озърташ се насам-натам. Какво ще предприемеш?

Ще излезеш на открито — [642](#).

Ще останеш в къщата — [545](#).

— И все пак, глупако, защо...

Слим небрежно отпива от бирата си, гледайки над ръба със студен, спокоен, изучаващ поглед... същият както преди. Изохкваш. Слим гледа така само жените. В отсрещния край на таверната седи — с баща си? — момиче на не повече от шестнадесет и се усмихва на Слим, който сдържано кимва.

Към вас се приближава съдържателят. Оглеждаш се — две маси са изпочупени.

— Чудя се кой ли ще плати за всичко това — ухилва се Слим.

Мини на [262](#).

Проснал си се на земята, облегнал гръб на някаква стена, и гледаш към улицата. Старецът се е свил, закрил очите си с ръце и диша тежко. Вятърът духа към Изгорената земя, отнасяйки и последните фигури.

— Няма ги вече — казваш тихо. Човекът бавно отпуска ръцете си и недоверчиво се оглежда.

— Няма ги — съгласява се.

— Какво е това? — питаш. Гласът ти трепери, затова се прокашляш и повтаряш въпроса си.

— Живият вятър. Идва преди голямо бедствие. Суша. Глад. Смърт. Носи се отнякъде, минава през Айвар и отлита към Изгорената земя. Той е зло, знак за Зло. Физически усещаш главната буква. „Варварите“.

Тук-там предпазливо се отварят капаци на прозорци и врати. Уплашени лица надникват навън.

— Който го види веднъж — продължава старецът — се страхува до смърт от него до края на живота си. Втория път полудява и умира. Хората се крият от него и няма кой да помогне на стария човек — в гласа му има благодарност. — Аз го видях преди Гладните години.

Кимваш и се изправяш.

— Сбогом.

Старецът те поглежда.

— Къде ще ходиш?

Замисляш се. „Всъщност защо не?“

— Древния град — отвръщаш.

Той кимва.

— Оттам може да дойде помощ...

Обръщаш му гръб.

— ... или по-голяма беда — мърмори той зад теб.

Потреперваш. С решителни крачки поемаш напред.

Мини на [393](#).

Безопасността преди всичко, решаваш. С едно бързо движение пръсваш праха по себе си и слизаш тихо от коня. Продавачът на билки глупаво се оглежда, докато ти като сянка се отдръпваш към стената на най-близката къща.

В този момент на тъмната уличка изскачат трима въоръжени с ножове и брадви мъже, с които не би искал да си имаш работа в някоя тъмна уличка. Първият се оглежда подозрително, присвил малките си очи, и щом съзира продавача, прошепва дрезгаво:

— Къде е?

— Ами беше тук на коня, а после... — гласът му уплашено затихва.

— Къде е? — изкрещява грозно главатарят и прави крачка към него. Мъжът уплашено изглежда другия, после коня, който все още тъпче на едно място в средата на уличката, и с отчаян вик скача към животното, забивайки пети в хълбоците му. Жребецът подскача напред, между двамата бандити. Внезапно откриваш, че въздействието на магията преминава и ти ставаш полупрозрачен.

Ако ще се биеш, направи го сега — **191**.

Ако продължиш да се криеш в сенките, мини на **527**.

Изтегляш безшумно меча. Човекът пред вратата почуква още веднъж и се маха. Прибираш оръжието и се тръшваш на твърдото като камък дърво. Сънят идва веднага.

Мини на **308**.

Отстъпваш, смутен от ловкостта на олюляващия се противник. Острието на меча ти безполезно издрънчава по свистящата в кръг кука, която неумолимо те изтласква все по-назад, докато се препъваш в някакъв стол.

Политваш, размахваш ръце... в същия миг оръжието се впира в гърдите ти. Падаш тежко на пода, парализиран от болката. Нови и нови удари постепенно изтръгват живота от разкъсаното ти тяло. Пред очите ти притъмнява и вече не виждаш куката, която се забива в теб и злобното лице зад нея.

Мисията ти свършва до тук, както и животът ти. Ти се провали, а Старият свят ще загине.

Съсичаш следващия вълк и това ти дава време да разтвориш
раницата. Какво ще извадиш?

Ефирна роса — на [251](#).

Невидим прах — на [680](#).

Огнено семе — на [519](#).

Ако нямаш нищо от изброеното, ще трябва да се изкатериш
нагоре — на [323](#).

Имаш право само на един опит, защото пълзящите пипала могат всеки момент да те сграбчат. За да уцелиш, са ти необходими осем точки (прибави точките от Точност).

Ако успееш, мини на **13**.

В противен случай не ти остава друго, освен да пробваш с меча на **320**.

— Боговете ви изпращат, господин началник — започваш развълнувано — Търсим доктор за болния ни приятел — Слим кима съчувствено и след миг пленникът наистина придобива болнав вид — Можете ли да ни помогнете, капитане?

Усещаш как при думата „болен“ всички трепват и незабележимо се отдръпват. Началник-стражата поглажда брадата си, насилвайки се да звучи авторитетно:

— Хм... болен, значи... и от какво?

— Май жълтеница ще да е — казва сериозно Слим — пожълтя целият и стомахът го свива...

Разстоянието до стражите неусетно се е увеличило с няколко крачки.

— Надолу по главната улица — махва неопределено капитанът, за щастие във вашата посока — Ще го намерите — уверява ви припряно, докато войниците пъргаво се отдалечават в нестройна групичка — Там е докторът — махва той за последен път и се затичва след тях мърморейки ругатни под носа си.

Разменяте си тържествуващи погледи и продължавате по пътя си, сръгвайки измъчения пленник.

Мини на [592](#).

„Откъде да знаеш, може и вещица да е“, мислиш подозрително.
Накрая казваш:

— Не, благодаря.

Тя свива разочаровано рамене и се обръща. — Чакай! — казваш
— къде е банята?

Тя вяло посочва към дъното на коридора.

— А има ли топла вода?

— Да.

— Благодаря.

Прибираш се в стаята си, след малко излизаш полугол и отиваш
да се изкъпеш. Топла вода няма. Както и да е, къпането ти идва добре.

Мини на [737](#).

— Не, благодаря! — казваш.

Старчето свива рамене и отпрашва напред. Изглеждаш го неodobрително, наместваш раницата на гърба си и продължаваш.

Мини на [180](#).

Човекът поема опалчето със светнали очи и ти изчита на глас цялото разписание на корабите. За Харт днес с отлива потеглят „Черен смерч“ и „Рабад“.

Забеляваш, че премълчава последния ред. Можеш да различиш името „Рабад“ в него.

— Какво пише тук? — посочваш.

— Още едно опалче?

— Донос до шефа ти? — казваш със същия тон.

— „Младши офицер от школата в Турил, служещ на «Рабад», е изчезнал тази сутрин. Информация срещу възнаграждение. Пристанищна стража.“

— Добре — казваш — довиждане.

Мини на **513**, за да събудиш Слим.

Хвърляш се със страшна мощ към вратата и се извърташ, за да я удариш с рамо, когато с глух тътен забиваш чело в невидима магическа стена. Ударът е смъртоносен. Последната ти мисъл докато се свличаш надолу е, че си счупи главата по собствено желание.

Този край на Мисията ти е ужасен.

Заспиваш онзи сън, от който не ще се събудиш. Тялото ти бавно потъва към Дъното и Мрака, а Мисията ти ще остане неизпълнена. „Слим е мъртъв“, повтаряш, докато умираш. „Идвам при теб, Слим“, е последната ти мисъл.

С трепереци ръце измъкваш Противоотровата, натъпкваш я в гърлото си и се отпускаш по гръб. Съзнанието ти се гърчи в агонията на ужаса, но скоро усещаш как лигавият предсмъртен студ, последвал огнените експлозии на болката, се оттича от тялото ти. Раздвижваш се предпазливо и се изправяш на крака, сподавяйки стенанието си.

Мини на [560](#).

— Прав ти път! — виква злобно стражът и хлопва прозорчето.
Жалко. Не успя.

Ако все още искаш да влезеш в Тамир, можеш да опиташ да прескочиш стената — на **690**.

Ако се отказваш, мини на **196**.

Лежиш, заслушвайки се в мрака и въпреки че не чуваш отново злокобното свистене, не посмяваш да се качиш на леглото. Изопнатите ти нерви те карат да трепваш при най-малкия шум. Опитваш се да заспиш, но натрапчивото усещане, че някой се опитва да влезе, не ти дава покой. Скоро умората взема връх над страха и те унася в неспокойна дрямка.

Внезапно рязко чуване отеква по вратата. Скачаш уплашено, изваждаш ножа, но въздъхваш с облекчение, когато познаваш паролата, уговорена между теб и Слим още в Охраната: три дълги, две къси почуквания.

Вдигаш резето и открехваш предпазливо. Гледката — Слим с нощна шапчица — би била много забавна, ако не беше облеченият в черно маскиран мъж в краката му.

Наемен убиец! Бивш.

— Този тук много искаше да влезе при теб — съобщава невинно Слим — Надявам се, че не е някой твой познат, на когото си забравил да дадеш ключ?

Отстъпваш великодушно своята стая на трупа и отиваш при Слим. Големият гардероб е избутан върху прозореца.

— Познай кой ще спи на пода? — ухилва се той и старателно залоства вратата.

Иди на [240](#).

— Прибавям един рубин — подвикваш.

Той спира. Дори без да виждаш лицето му, чувстваш как се бори със самия себе си. Обръща се по средата на мостчето към кораба и казва:

— Добре. В Харп ще сме след четири дни.

Слиза обратно и протяга ръка. Пускаш в нея един рубин.

— Останалото след отлива.

Той кимва и вие го последвате по мостчето. Преди да прекрачи борда, той спира и казва през рамо:

— И си намерете място, където няма да ни пречите.

— Дадено — казваш.

Мини на **608**.

Минава почти час, докато се измъкнеш от плъзгавата прегръдка на пясъчния капан. Присядаш задъхан, втренчен надолу към адското изчадие.

„Каквото и да са направили жреците — мислиш си — това тук е твърде висока цена.“

След малко се надигаш и продължаваш напред през Изгорената земя.

Мини на [382](#).

Без дори да ставаш, се хващаш здраво за стълбчето до теб и посрещаш с рамо засилилия се моряк. Докато се завърта, му подлагаш крак и го пращаш надолу с главата в мътната пристанищна вода. Известно време безучастно гледаш как шляпа в нея, после ставаш и отиваш да събудиш Слим.

Вече си набелязал два-три кораба.

Мини на [513](#).

Стражът пуфти дълго и заплашително. Сетне прави странен знак към нещо зад гърба ти. Извърщаш се светкавично и получаваш в челото удара с дръжка на пика, предназначен за тила ти.

Мини на [644](#).

Започваш някакво безсмислено обяснение, жестикулирайки бурно с лявата ръка, докато с дясната безшумно изваждаш меча си и го стисваш до болка в потната си длан. Единственото, което стражът вижда през прозорчето, е ухилената ти физиономия. С отегчена прозявка той посяга към капака, когато ръката ти се стрелва нагоре и промушва меча през отвора. Стражът изкрещява. Завърташ острието в главата му и го изтегляш светкавично, окъпано в кръв.

Остро свистене пронизва нощта и от рамото ти щръква стрела. Залиташ, зашеметен от болката, и втора стрела се впива в крака ти. По стените са наскочали войници с лъкове и изсипват дъжд от стрели към теб. Хвърляш се в отчаян бяг и като по чудо не си улучен отново. След няколко скока в тъмнината разбираш, че вече си извън обсега им и се строполяваш тежко. С върховни усилия пропълзяваш още двадесетина крачки и се свиращ в крайпътните храсти, почти припаднал от непоносимата болка и загубата на кръв.

Имаш ли Лековит балсам?

Да — на [629](#).

Не — на [235](#).

Яздиш цялата сутрин, докато природата край теб бавно се променя. Тревата става по-рядка и по-жълта, а дърветата и храстите съвсем изчезват. Разбираш, че си близо до опалената от огнения дъх на боговете Изгорена земя.

Мини на [159](#).

В мрака припламва с пукот искра и разпалва бледа синкава светлина, която засиява около теб и високата, загърната в тъмен, златоизвезан плащ фигура. Качулката рязко се отмята, разкривайки пред невярващия ти поглед бледо и изпито лице, което би могло да се нарече старческо, ако не бяха очите — черни и необикновено жизнени. Вертикалните бръчки по високото чело и извивката на тънките, стиснати устни издават силата на ума и волята на този човек. Погледът му е леко насмешлив:

— Радвам се да те видя отново, момчето ми.

Върховният жрец! Докато умът ти отчаяно търси отговора на въпроса: „Какво може да иска от мен най-влиятелният човек в Империята?“, той махва повелително с ръка:

— Да вървим! Времето е безценно.

Призрачно сияние, следващо движенията му, осветява тъмния вход на стълбище.

Мини на [624](#).

„Успях — мислиш си — това е.“ Около теб се възвишават грамадни червени руини на статуи и храмове, сред които вятърът гони пясъчни валма. Бавно крачиш по нещо, което преди десет века е било улица, оставяйки се на магията на мястото да те завладее. Всяка глътка горещ сух въздух всяка е пропита със старост и тайнствена сила. Небесният огън е изтлял в това наказано от Боговете поселище, оставяйки само пепелта на някогашното древно величие.

Писъкът на някакво животно, заселило се в руините, сякаш те разбужда. Животът продължава. Тръгваш малко по-целенасочено, избирайки улиците с по-запазени сгради. Удивляваш се на странната архитектура — колкото повече навлизаш в Древния град, толкова по-ниски и нарядко са построени храмовете. Най-послед излизаш на голо място, нещо като площад, но огромен като каменно поле. Отсрещните сгради изглеждат малки като кутийки. От това място — странно — лъха хлад. Имаш чувството за нещо насила запазено, полято с вода, за да не го изгори пламъкът. Както и да е, трябва да отидеш отсреща — там някъде ще откриеш Бялата магия, с която ще победиш Гуор. Тръгваш... но всяка крачка е все по-трудна. Сякаш някой те натиска отгоре и отпред, силно и меко, докато след последен отчаян тласък спиращ пред стена. Голяма, невидима гореща стена, в която пулсира живот. И този живот те пита:

— Откъде идеш?

Не чуваш въпроса, не го виждаш. Чувстваш го в туптенето. Какво ще отговориш?

„От Айвар“ — **370**.

„От далеч“ — **724**.

„От Ханджаб“ — **593**.

Глътваш кристалносинята течност и след малко, по-лек от перце, литваш нагоре. С усилие на волята спираш на нивото на покрива, допълзваш до комина и задържаш магията с мислената си бариера, люлеейки се над черния тухлен отвор. След малко действието на Ефирната роса преминава и ти хлътваш в дупката, след което с трясък се смъкваш надолу, за да спреш в незапалената камина. Ослушваш се, но тухлената стена вероятно е заглушила адския шум, който вдигна, и никой не те е чул. Измъкваш се от камината.

Мини на [228](#).

В подобно място наистина може да се изгние. Огромните дялани камъни под теб, покрити с лигави зелени петна лишеи, се извисяват над главата ти в десетметрови стени, лъщящи от стичащата се влага. Миризмата на мухъл изпълва тясната дупка. Изведнъж някаква мръсна дрипа в другия край се размърдва и от нея щръква рошава глава. Хващаш предупредително меча си, но човечето явно няма лоши намерения.

— Как си, приятелю? — бесело подвиква то.

— Благодаря, добре — отвръщаш с крива усмивка, без да отместваш ръката си.

— Нали няма да заколиш един беден скитник, брат по нещастие?

— Бедните скитници не ги тикат в тъмницата.

— Не познаваш управата на Корб, странниче! Ще гнием тук, докато им омръзне да ни хранят, а после...

— Какво? Ще ни пуснат ли?

— Да. В ямата с коловете.

Не можеш да повярваш на ушите си, но скоро вцепенението ти отстъпва място на желание за решителни действия.

— Трябва да се измъкнем оттук — казваш твърдо.

— Някакви идеи? — подигравателно подхвърля старчето.

Мини на [546](#).

Свиваш рамене, влизаш в „Златен звън“ и затваряш мрака и опасностите отвън.

Целият долен етаж на къщата представлява голяма зала с маси. Потърсваш с поглед съдържателя. През това време едно момче с безизразно лице излиза отвън и преди вратата да се затръшне, отвежда нанякъде коня ти.

Към теб се приближава дебел учтив мъж с престилка.

— Добър вечер, странниче. Стая? Конюшня? Вечеря?

Усмиваш се с благодарност:

— За коня ми вече се погрижиха.

Той подскача:

— Кой?

— Едно момче — обясняваш — такова едно високо...

Думите ти са прекъснати от ругатните му. Без да спира, с невероятна пъргавина той изскача навън.

Влизаш навътре и сядаш. Една миловидна жена ти донася апетитна вечеря. Вече си по средата ѝ, когато съдържателят се връща и идва при теб:

— Два коня открадна вече, хлапето му с хлапе... Ама го хванах! Конят ви е на сигурно място, господине. И го питам: Защо? — а то плаче: Ами моля ви се, едни хора с черни кожени маски, нали... Всичко ще ви струва три опала, господине.

Изваждаш камъните. Кожени маски. Това те интересува.

— И какви са тия хора с маските? — питаш небрежно.

Мъжът снишава глас:

— Абе знаеш ли ги? Убийци, крадци някакви... Ама хората са ги виждали отвъд Стената, с жреци да приказват. Пък и по стените в последно време едни рисунки, едни ужасии...

Кимваш. Гуор! Май ще трябва да посетиш града отвъд Стената. Ако това е решението ти, мини на [273](#).

Ако предпочиташ да останеш тук, иди на [168](#).

Изтегляш меча. Някаква мисъл те спира, нещо важно, което си отминал.

„Може да носи и вол.“ Може да носи и теб. Може да те пренесе чак до края на света. До Платото.

Оставяш се в плен на могъщия орел, докато отминавате ръба на скалата. Тя плавно се спуска няколко километра, а след нея се възправя твоята цел.

Иди на [775](#).

Излизаш от сградата и се отправяш към края на града. Светлинката те следва без усилие и без да те притеснява. От нея се излъчва спокойствие и заразителна веселост, които за момент тъжно ти припомнят за Слим.

При последната сграда внезапно отстъпваш назад. Хлад стяга сърцето ти. Докопваш меча и го вдигаш срещу пустинята и тъмното.

— Живият вятър — прошепва светлинката.

— О, не.

Страхът те завладява. „Който го види втори път, полудява и умира“.

— Не се страхувай — казва тя.

Успокояваш дишането си. Повей на вятъра донася кикотене и в сгъстяващия се сумрак вече виждаш стотиците подскачащи силуети. Чакате.

Внезапно светлината над рамото ти проблясва като светкавица, озарявайки тъмното притихнало небе. Докоснати от светлото, танцуващите фигури избухват в пламъци. Живият вятър с писъци се разпада на гърчещи се, горящи, уплашени части, а след миг всичко утихва и хладният пустинен ветрец угася последните пламъци.

— Така — казва светлинката, намалява отново и изчезва, оставяйки чувство на спокойна увереност.

Усмиваш се:

— Ще си допаднем.

Не получаваш отговор.

Мини на [32](#).

Падаш под многобройните и силни удари. Странно, болката от всеки следващ е все по-слаба. Всичко изчезва, после отново се появява за миг, увлечено във водовъртеж от неизбежност, и Мракът се спуска завинаги.

Стягаш се. Слим изважда малка манерка.

— Какво е това? — питаш облекчено.

— Адска отрова на Пустинното изчадие — обяснява сериозно Слим и ти го подава. Дръпваш се. Той прихва да се смее:

— Вода, глупако. Вода.

Отпиваш предпазливо. Вода е. Жадно изгълтваш цялото съдържание на манерката. Това ти възвръща две жизнени точки. Когато поглеждаш отново, Слим го няма. Всъщност и манерката вече я няма.

— Слим? — подвикваш.

— И-и-м! — отвърща ти ехото. От очите ти внезапно бликват сълзи:

— Сли-и-и-м! — рухваш на пясъка и се разридаваш.

— Спокойно — казва Слим — там, където съм сега, е по-добре, повярвай ми — гласът му помръква — но Гуор ще стигне и дотам. Спри го! Това е последното нещо, за което те моля. Не те моля. Заклевам те.

Бавно се надигаш на крака и продължаваш. С всяка крачка навлизаш отново в реалния свят, с напечените от слънцето скали и ръбестите камъни под краката ти. Сега обаче има надежда. Всъщност не — има увереност. Защото, ако не умреш, ще успееш.

Мини на [345](#).

Пиратският капитан се свлича като дрипа с глух стон. Оръжието ти е забито до дръжката в сърцето му.

Развърташ бясно меча с подигравателни викове. Останалите пирати се споглеждат, след това решават все пак да нападнат и се втурват към теб с размахани оръжия.

Силата на всеки от тях е 9, а жизнените точки 7. Твоята се получава от Ниво на живот и Умение за бой с хладни оръжия. Ще се биеш с тях един по един.

Ако успееш да убиеш двама, иди на [735](#).

Ако те убият преди това, мини на [461](#).

„За по-сигурно“ — казваш си, изваждайки Невидимия прах от раницата. Хвърляш го върху себе си, той блясва за миг в тъмнината и изчезва, щом те докосва, заедно с тялото ти. Отваряш леко прозореца и се вмъкваш в стаята. Вътре има голямо писалище с един-единствен свитък, ниша в стената, пълна със сановнически дрехи и легло с балдахин, в което спи притежателят им. Спокойно се отправяш към писалището и разгъваш свитъка. Той представлява сведение за средствата, предоставени на Маските от градската управа. В документа „Маските“ и „Синове на Гуор“ се употребяват като синоними. Навиваш свитъка и неволно подсвирваш, обмисляйки сведенията. Завеската на леглото рязко се дръпва и отвътре надниква един сънен, поуплашен дебелак. Овладеяваш импулса си да се скриеш, припомняйки си, че си невидим. Изчакваш го да си легне и напускаш стаята.

Ще отидеш:

В другата стая на втория етаж — **565**.

В сенките, за да изчакаш някого — на **537**.

В храма в центъра на площада — на **173**.

В странноприемницата — на **6**.

Обикаляш града, воден от кметския писар. Няма кой знае какво за гледане. До южната порта той те оставя и се отдалечава, видимо облекчен. Е, какво пък...

— Стой! — извикваш ти — ела за малко.

Той с нежелание се приближава. Проследяваш бавните му стъпки по белия пращен паваж... а после по черния излъскан мрамор с розови жилки.

Двамата стоите върху огромна плоча, гладка и равна. По повърхността ѝ са издялани странни руни.

Поглеждаш писаря замислено. Без да чака покана, той започва:

— Не знам какво пише! Никой не знае!

Размисляш.

Ще го заплашиш — **530**.

Ще използваш Магически медальон — **132**.

Ще се откажеш и ще си тръгнеш — **104**.

Гледаш го толкова дълго право в очите, че Слим се размърдва неспокойно. Огромният мъж премества погледа си върху него, после обратно към теб:

— Е?

— Два диаманта е последната ми дума.

Капитанът поклаща глава и се обръща. Май сбърка. Ще добавиш ли един рубин?

Да — **489**.

Не — **86**.

Денят свършва в изкачване на скали и преминаване на хребети — все по-стръмни и по-стръмни. Прекарваш ледена нощ завит в плаща си в една малка пещера и на сутринта продължаваш с нови сили на юг.

Рано след обяд пред теб се изправя висока скална стена.

„Платото?“ — проблясва в ума ти.

Все още е твърде рано. Това е просто един от подстъпите към твоята цел.

Отстрани на скалата се вие стръмна камениста пътечка. Наместваш раницата и внимателно поемаш по нея.

Мини на [432](#).

— Готов ли си?

Кимваш твърдо.

— Да вървим.

Спускате се отново по безкрайните стълбища на кулата и излизате на една площадка ниско над вътрешния двор.

Долу потропват дузина жребци, в чиито ездаци разпознаваш повечето от приятелите си в Легиона, Барт и Слим, който ожесточено ти маха с ръка:



— Хайде, бе! Само теб чакаме.

Поглеждаш жреца.

— Тръгвай, момчето ми. И нека Боговете бъдат с теб.

Пренебрегвайки стълбищата, се мяташ от четириметровата височина върху седлото на чакащия кон. Слим и другите посрещат

изпълнението с бурни овации. Дори на устните на жреца заиграва весела усмивка — за първи път през тази нощ.

Подсмихваш се скромно и заемаш мястото си на водач. Обръщаш леко коня и махваш с ръка:

— Е, приятели! Да видим сметката на дъртия Гуор!

Препускаш напред и те се понасят след теб, хилейки се и мърморейки одобрително. Отправяте се по пустите улици към южния край на града.

На изток небето просветлява. Ражда се един нов ден. И една нова надежда.

Мини на **330**.

Кметът се усмихва:

— Всички искат да се срещнат с местния оракул — казва той — но не знам случай да е помогнал на някого.

— И все пак? — казваш ти, може би малко неучтиво.

— Хан, отведи го — отвръща кметът малко студено.

Кметският писар те оставя пред малката къща в южния край на града, прилепена към крепостната стена.

Над вратата е изрисувана обърната надолу звезда с пет лъча. Учуден си, когато чуваш глас в главата си:

— Влез, пътнице.

Влизаш. Не забелязваш веднага малкото човече, седнало сред другите боклуци в единия ъгъл.

— Раздели се с материалното, за да докажеш духовното си желание — съсухреният му пръст посочва малка кутийка в краката му. Процепът в нея е толкова тесен, че дори опалът не може да влезе.

— Отворът е твърде малък за такава голяма спестовност, момко — дрезгаво се засмива човечето — Ще ти трябва поне един рубин, а може би пет.

Ще приемеш ли тази абсурдна цена?

Да — **126**.

Не — **578**.

Поваляш и последния страж. Обръщаш се — наоколо няма жива душа. Дори и сановникът е изчезнал. Все пак ще е по-добре да се махнеш оттук. Претърсваш стражите и намиращ общо два рубина и два опала.

Мини на **6**.

— Знаеш, че с баща ти сме приятели — подхваща отново жрецът.

Кимваш безмълвно. Семейството ти е от Турил, където си роден, но в ранното ти детство се преместихте в столицата заради влиятелния пост, предложен на баща ти точно от Върховния жрец. Подобна чест се оказва на малцина. Оттогава са и първите спомени от добрия побелял човек, идващ от време на време вкъщи да поговори с татко...

— Идвах заради теб момчето ми.

— Но защо... — промълвяваш.

— Искях да следя развитието ти. Както и по-нататък.

Внезапно искрицата на подозрението блясва в съзнанието ти и се разгаря: обучението от малък в науки и бойни изкуства, специалното училище, завършено с отличие, висшата школа и накрая постъпването в Елитните части...

— Нищо не е случайност, момчето ми. Зад всичко бях аз.

Безмълвният въпрос се чете в погледа ти.

— Трябваше да те подготвя за мисията.

— Какво... трябва да направя? — питаш с несигурен глас, страхувайки се от отговора.

— Да унищожих Гуор.

Мини на [5](#).

Слим съсредоточено си играе с някаква буболечка в талаша.

— А, ти ли си?

Накарваш го да стане, развързваш раницата си от ботуша му и се отправяте към галерите.

Залязващото слънце хвърля огнени отблясъци по корабите, вече развързани, пръснати в пристанищните води в очакване на отлива. Стичащата се вода сякаш рисува с кръв по мокрите гребла.

Бризът приятно разхлажда тялото ти и отнася горещината от напуканата нажежена земя.

Корабите за Харп са три — галери с малки платна на къси, здрави мачти и десетки гребла.

„Фортуна“ заминава чак утре, рискувайки да бъде спряна още на входа на пристанището от сезонните силни ветрове. „Черен смерч“ и „Рабад“ стоят един до друг в самия край, близо до плажната ивица. Пясъкът, навяван върху камъните, изхрущява под краката ти, когато го доближаваш. Слим те следва на две крачки.

Застанал до „Черен смерч“, по моряшки стъпил на обутите в тежки ботуши крака, стои капитанът. Има огромна черна брада и вежди и загрубяла от вятъра и водата кожа. Облечен е в доста мръсни и разръфани туники и панталони, които някога са били морскосини.

Приближаваш се и се окашляш.

Той бавно се обръща с ръка, положена на късия широк меч, запасан на изтъркания му кожен колан. Изплюва остатъците от тютюна, който дъвче и изръмжава:

— Да?

Мини на [594](#).

Бясно се претъркаляш на пода, грабвайки оръжията си, допълзвяваш до стената и се облягаш на нея, дишайки тежко. Трупът си лежи в леглото.

Бавно ставаш и го доближаваш. Изглежда възрастен човек, умрял неотдавна. Тук-там по жълтата му кожа се виждат нездрави кафяви петна. Сбърчил нос, го покриваш с едно от одеялата и напускаш къщата, готов незабавно да се отправиш колкото можеш по-далеч оттук.

Мини на [555](#).

„Какво щастие“ — мислиш весело. Наистина, дори не можеш да си представиш колко трудности ти спестява това малко шишенце с кристалносиня течност. Изгълтваш го на един дъх и докато тялото ти бавно олеква, проверяваш снаряжението си. Всичко е наред.

Магията те понася нагоре. Отпускаш напълно бариерата пред действието ѝ и литваш все по-нагоре покрай гладките отвесни скали на Платото.

Когато навлизаш в облаците, обгърнали върха му, магията вече отслабва. Скалистият ръб е на няколко крачки, когато действието ѝ спира. Напрягаш всичките си сили, за да успееш. После и те свършват. Уплашен до смърт, размахваш ръце и се вкопчваш в ръба. Не смееш да погледнеш надолу в шеметната пропаст. Отърва се като по чудо. Издърпваш се нагоре и се просваш, задъхан, уплашен, но жив, на грапавата твърда скала на Платото.

Мини на [520](#).

Отправяш се към писалището. Сановникът спи дълбоко и ти необезпокояван разгъваш свитъка. Документът силно те заинтригува. Представява някакъв доклад за средствата, предоставяни на Маските от градската управа. „Маски“ и „Синове на Гуор“ се употребяват като синоними. Замислено навиваш свитъка.

Мини на [617](#).

Свиваш рамене и плащаш, респектиран от боздугана, барачката и сградата „Кайра“. Преминаваш по моста, плюеш във водата отдолу и продължаваш на север.

Скоро разбираш, че покрай брега има само докове, жилищни сгради и купища денкове и свърваш надясно към центъра.

Мини на [575](#).

518

Посочи едно число от таблицата и прибави точките от Ловкост и Ниво на живот.

Ако сборът е 17 или повече, мини на **597**.

Ако е 16 или по-малко, мини на **20**.

Изваждаш решително стъклената сфера, прицелваш се и я пращаш в най-гъстата част на глутницата. Пърлени вълчи тела се разхвърчават във всички посоки сред внезапно избухналите адски пламъци. Малкото останали се разбягват в смъртен ужас. Огненото цвете, покълнало и избуяло, увяхва за секунди, оставяйки огромно овъглено петно. Изчакваш още малко и се спускаш плавно от дървото, попадайки очи в очи със Слим.

— Хубав фойерверк — отбелязва сериозно той.

Мини на [321](#).

Платото изглежда учудващо голямо. Ръбът като че ли е най-високата му точка: пред очите ти то се спуска и на хоризонта отново се издига, неравно и ръбесто. Еднообразният скалист пейзаж е нашарен с голи хълмчета и малки пръснати горички.

Изправяш се и внимателно се спускаш по склона. Трябва да откриеш Храма.

Вечерта, след дълго и безрезултатно обикаляне, се озоваваш на входа на голяма долина с пустинен вид. Пясъкът и канарите се белеят в настъпващата нощ.

Решаваш да останеш на скалите, ограждащи входа. Утре ще продължиш по светло и ще имаш възможност да огледаш по-добре пътя си.

Сигурен си, че няма да можеш да заспиш толкова близо до планинската обител на варварския бог. Запалваш малък огън, загръщаш се с плаща си и облягаш глава на коленете си, стиснал здраво меч. Съчките в огъня припукват. Огнените езичета се извиват хипнотизиращо. Сънят идва тихо и неусетно.

Провери [шанса си](#), като си отбележиш числото в [дневника](#).

Ако е от 1 до 6, мини на [774](#).

Ако е от 7 до 12, иди на [551](#).

Разбитата врата хлътва с трясък. Политваш навътре в тъмното, размахвайки ръце. Абсолютен мрак. Спираш рязко, дишайки тежко. Тъмно. Дълга, плътна тъмнина. Лунната светлина сякаш не прониква тук. Сякаш си сляп. Тъмнина.

В душата ти се прокрадва страх. Нетърпеливо се опитваш да го потиснеш, както си свикнал, но той се превръща в ужас. Магия!

Ще се бориш ли със страха — [599](#).

Или ще му отстъпиш — [214](#).

Страшните ти удари постепенно премазват съпротивата му. Злобната му озъбена гримаса се сменя със смъртен страх, когато мечът му отхвърчава встрани. В следващия миг предателят се свлича на земята, съсечен почти на две. Бавно избърсваш меча си и го прибиращ в ножницата. Възмездието застигна изменника. А най-страшното — вечното проклятие, тегнещо над името му — го очаква.

Разпалваш отново позагасналия огън и сядаш до него, загледан в пламъците. Вече не можеш да заспиш. Седиш така — замислен, оборил глава, докато нощният мрак се разсейва в бледата светлина на утрото. Изправяш се бавно, намяташ раницата и се обръщаш на юг. Чака те път. И Мисия.

Мини на [736](#).

Претегляш на ръка оръжието.

За да улучиш, ще са ти необходими единадесет точки от [Шанс](#) и Точност. Имаш право само на един опит.

Ако успееш, мини на [265](#).

Ако не улучиш, мини на [698](#).

Махваш с ръка и дузината конници поемат на юг. Чакат ви два дни бясно препускане. Пътят през степта е сравнително безопасен, но мрачната мощ, срещу която се изправяте, не ти дава покой.

Пришпорваш коня и се изравняваш със Слим, който язди както винаги — приведен напред, отпуснат и ухилен. И по-бърз от всеки. Провикваш се през тропота на конете:

— Дали това е по-лесният път? Ти какво би предпочел?

— Да си остана вкъщи — не се поколебава той.

Възмутен, забавяш коня и изоставаш назад по прашния път.

Край вас се низят села и ниви, редуващи се с ливади и малки горички. По полето няма никой. С тъга си припомняш, че войната е влязла във всеки дом, отнасяйки всички мъже над шестнадесет години на бойното поле. Сега животът на жените, старците и децата, останали по домовете си, зависи единствено от отбраната на Стената, която няма да издържи дълго. И от теб.

Слънцето пълзи бавно в небето и когато преваля пладне, обявяваш почивка. Конете са по-малко изморени от ездачите. Прочутата зафирска порода личи в жилавите им крака и яките гърди. Докато хапват от сухата храна под едно самотно дърво, те пристъпват нетърпеливо от крак на крак, не усетили умора.

Рано следобед се хвърляте на нажежените кожени седла и продължавате на юг.

Привечер, без да намалявате скоростта, преминавате през няколко поточета и малки рекички, притоци на река Бренвил, и когато слънцето обагря в кръв степния хоризонт, а небето потъмнява в нежнолилаво, достигате бреговете ѝ. Решаваш да пренощувате на отсамния бряг и да я прекосите на сутринта. Стъквате малък огън и след оскъдната вечеря лягате. Завити в плащовете си, край светлината на горещите съчки. Конете жадно пият и подрънкват с букаите.

Бързо се унасяш в дълбок, изнурен сън.

Мини на [219](#).

Обичаш традицията. Свръщаш вляво и бутваш вратата на „При Уири“. С тихо поскърцване тя хлътва, откривайки пред погледа ти приятно на вид помещение с нисък опушен таван, поддържан от дървени колони. Малкото посетители седят на кръгли масички, постлани с покривки, и тихо обядват. Настаняваш се срещу един човек с вид на търговец, който те поглежда уплашено и отново се задълбочава в яденето. Оглеждаш се и с учудване забелязваш, че всички са спрели да се хранят и те гледат. До теб предпазливо се приближава някакъв дребен човек с плешиво теме и позацапана престилка.

— Един обяд, човече — гласът ти прогърмява в притихналата кръчма — и по-бързо, че умирам от глад.

— Ъ-ъ, господине — казва притеснено той — ще извикам стражата.

Мини на [128](#).

„В този град има нещо сбъркано“, се убеждаваш след малко. Дори и след като напускаш квартала с погромите, продължаваш да виждаш картини на унижения и мъки на жълтокожите Западни хора. Чувал си, че са се преселили, защото данъците и законите в жестокото им кралство направо ги уморявали от глад, но и в Харп те едва ли ще се чувстват по-добре.

„Защо не се съпротивляват? — чудиш се — Защо не се въоръжават и бият?“

Още трясък и викове от близката уличка те подтикват да се отправиш натам с въздишка на досада.

Гледката, която се разкрива пред погледа ти, дава отговор на мисления ти въпрос.

Мини на [294](#).

Овладеяваш импулса си да скочиш и да се биеш и потъваш още по-дълбоко в сянката.

Продавачът се свлича с писък от коня със забит в гърба нож.

След дълго, нервно и безрезултатно търсене, придружено от изрази като „Къде се дяна, неговата вяра“, „Дали пък оня ни е излъгал и не го е довел“ и „Водачът ще е бесен“, разбойниците се отдалечават мърморейки тихо. Действието на магията е престанало и отново видим излизаш на уличката.

Мини на **280**.

Свестяваш се в странно утихналата котловина. Тялото ти е покрито с рани (изгубил си 6 жизнени точки).

Наоколо по почервенялата стъпкана трева се валят телата на коне, хора и бизони, намерили смъртта си в ужасния сблъсък.

Надигаш се с мъка, стиснал зъби от болката, и срещаш объркания поглед на Чад, който е прав и, о, Богове, невредим.

— Винаги съм имал късмет... — промърморва той.

— Как са другите? — прекъсваш го и се изправяш на крака. Няма нужда от отговор. Картината е ужасяващо ясна. До теб е проснато разкъсаното тяло на войника от Легиона. Лицето му е сгърчено в предсмъртна гримаса. На няколко крачки встрани Барт издъхва в обятията на смъртта, а Слим... Слим го няма!

— Мъртъв е... — казва тихо Чад — бизоните са разнесли тялото му...

Нямаш време за скръб. Втурваш се към Барт и коленичиш до главата му. По тялото му зяят ужасни рани. От полуотворената му уста се стича тънка струйка кръв. Стисваш леко ръката му и той бавно отваря очи. Потъмнелият му поглед явно те разпознава и устните му се размърдват без звук, но ти го разбираш:

— Остави ме да умра. Трябва да продължиш...

Внезапна мисъл проблясва в съзнанието ти. Той не е мъртъв. Лековитият балсам все още може да го спаси!

Ако имаш такъв и искаш да го използваш, мини на [612](#).

В противен случай иди на [658](#).

Напускаш Корб в галоп, отправяйки се на изток към Алдор. Маундън се оказва доста издръжлив и когато мракът покрива с черния си плащ степта, сте изминали почти половината път. Пренощуваш под звездното небе.

Събуждаш се окъпан в роса. Продължаваш напред с добра скорост и около пладне вече си близо до града.

— Човече!

Обръщаш се рязко. Маундън изцвилва.

— Помогни ми — най-сетне го виждаш — старец, загърнат в плащ, облегнат на един камък край пътя. Слизаш от буйно мятащия се жребец и го доближаваш, все по-озадачен.

— Смъртта... дойде... от... Сард — едва чуваш хрипкавия шепот.

Протягаш ръка и смъкваш качулката му. Старецът вече е мъртъв. Жълтеникавата му кожа е нашарена с червени петна разядена плът.

Червената Смърт!

По-страшна от чумата. По-ужасна от всичко познато. Божият бич. Ужасът. Смъртта.

Яхваш жребеца и препускаш по пътя. Когато съзираш втори нашарен с алено труп, завиваш вляво и поемаш на север към Тамир, все по-далеч от заразения град. Можеш само да се надяваш, че болестта вече не е в тялото ти.

„Сард сигурно вече е мъртъв, а Алдор умира“, тупти в главата ти, докато преминаваш през Тайра с един изоставен сал.

Препускали цял следобед. Градът вече се вижда на хоризонта, окъпан в лъчите на залязващото слънце, когато Маундън неочаквано се препъва и рухва на пътя, а ти политваш и падаш до него. Изправяш се рязко:

— Какво ти става, проклет... — млъкваш. По главата на жребеца са избили малки червени петънца. Побягваш.

Опитай [шанса си](#)!

Ако числото е от 1 до 8, мини на [180](#).

Ако е от 9 до 12, прехвърли се на [556](#).

Любезно му се усмихваш и го прегръщаш през раменете с едната ръка, навеждайки главата му, за да види ножа, който държиш в другата.

Очите му се разширяват.

Опитай [шанса си](#):

Ако числото е от 1 до 6, мини на [458](#).

Ако е от 7 до 12, иди на [366](#).

Поваляш варварина на дъските на палубата. Той загуби. Но в очите му няма страх. Има омраза.

Убиваш го без никаква милост. Един замах с острието прерязва гърлото му.

Сега Слим е отмъстен.

Ще трябва да продължиш сам. Мини на [762](#).

Шумът от стъпките се засилва заедно с туптенето на сърцето ти и за момент помисляш, че то ще те издаде. Стражът се смъква по стълбите и тръгва по вашия коридор. Стъпките идват все по-близо и по-близо и когато ти се струва, че ще отминат, внезапно спират до главата ти.

Дебело мазно лице се навежда над решетката и се вглежда в мрака долу.

„Началник-стражата — пробягва през ума ти — това е краят!“

Мини на [53](#).

Приемаш с благодарност. По пътя старчето ти разказва нещо за търговията си с медни съдове, но ти не го слушаш, загледан внимателно в пътя напред.

— Търсиш май нещо — подмята лукаво то — ако е това, което си мисля, май мога да ти помогна. Срещу едно рубинче ще узнаеш нещичко за това, което търсиш.

Ще платиш ли за тези съмнителни сведения?

Да — мини на [202](#).

Не — мини на [585](#).

След час достигате мястото, където пътят завива надясно, отдалечавайки се от Стената. Пред вас се издига малък хълм. Спирате. Втренчваш се в хилядната армия, която оставяте.

— За какво си мислиш? — пита Слим — За това каква надеждна защита оставяме зад гърба си?

Поглеждаш го и той млъква.

— Оставяме хората, които ще удържат варварите, докато сторим нещо — казваш тежко.

— Но на нас ни се пада най-трудното — настоява Слим.

— Държиш да ме успокоиш, така ли? — питаш.

— Хей, той се пошегува! — извиква Слим.

Уморено се усмихваш. Чад се приближава към теб:

— Ако разрешиш, ще препусна зад хълма, за да проверя.

Поглеждаш към Слим. Той свива рамене.

Ще разрешиш ли?

Да — мини на **65**.

Не — прехвърли се на **418**.

Свърват надясно и потъват в тъмнината. Крачите тихо, ослушвайки се, но единствено самотният вик на сова нарушава нощната тишина. Пред всеки ъгъл забавяш крачка и стисваш по-здраво оръжието си, но опасенията ти от засада остават напразни. След няколко пресечки внезапно спираш и залепяш гръб на каменната стена, изтегляйки безшумно меч. Слим светкавично повтаря движението ти, запушвайки устата на пленника. Нечии тихи стъпки прозвучават зад ъгъла. Захапваш устни, сдържайки дишането си, и приготвяш острието за удар. Стъпките приближават — пет крачки, две, една... Мечът ти увисва във въздуха. Голямото рунтаво куче учудено те изглежда и продължава спокойно по пътя си.

Сподавяш ругатните си и без да гледаш към Слим и наемника, които се хият съучастнически, продължаваш намусено напред.

Явно пленникът ви е показал верния път през лабиринта от улици, защото скоро излизате в другия край на площада, точно пред голямата мраморна сграда.

Мини на [592](#).

Вече повече от час се въртиш из тесните и безлюдни улички, осветявани тук-там от пламъка на насмолените факли, прикрепени към стените. Опитваш се да стигнеш до центъра на града, където можеш да намериш странноприемница, но няма кой да те упъти — явно улиците на Тамир не са безопасно място, щом всички прилични граждани се залостват в къщите си веднага след залез. Единствените хора, които срещна, бяха един пияница, явно погълнат в търсене на своя път, и две тъмни сенки, които бързо потънаха в мрачните пресечки.

Когато мислиш, че не можеш да се объркаш повече, почти незабележимо движение отдясно привлича вниманието ти. Извърташ се рязко, стиснал меча си, но веднага съжаляваш за това: дребната закачулена фигура на стар просяк се разтреперва от ужас:

— Моля ви, господине, имайте милост към бедния стар човек. Не съм ял от три дни, господине!

С въздишка посягаш към кесията, докато старчето продължава със самодоволен, подигравателен, познат до болка глас — гласът, който никога не би могъл да забравиш, гласът, събуждащ рояците спомени, гласът на...

— Щедър, както винаги.

О, Богове!

Мини на [290](#).

Криенето в сенките продължава доста дълго. На два пъти минават патрули. Най-сетне като че ли идва точно човекът, който ти е нужен — олюляващ се и пеещ, облечен в чудновати дрехи с религиозни мотиви. Сега е моментът!

Ще скочиш отгоре му — **179**.

Или ще рискуваш да изчакаш още малко — **2**.

Мощните ноздри на коня порят въздуха и всяко движение на мускулестите крака те приближава към целта. Вятърът се блъска в гърдите ти, брули лицето ти и развява в буйни талази косите ти. Безбрежната степ край теб се носи във вихъра на бесния галоп, но нищо в нея не се изменя — вечно зелено море.

Препускаш вече повече от два часа, когато край теб започват да никнат малки селца — признак, че големият град е близо. Без да намаляваш скоростта се ориентираш, изменяш леко посоката и скоро новият източен курс превръща равната степ в леко хълмиста, заоблените хълмове стават все по-високи и стръмни, тревата отстъпва място на храстите, а след това на редки, разпръснати горички, които започват да се съгъстват. След по-малко от половин час на хоризонта се възправя могъщият назъбен силует на Непрестъпните планини — свежозелените гори в подножието, тъмните борови лесове нагоре по склоновете и високо над сивотата на обгърнатите в мъгли голи чукари, ослепително белите ледници по вечно заснежените върхове, сливащи се с нежното синьо на небето над тях.

Сребърна ивица блясва през хълмовете — Сард! Вече си близо. Стигаш реката, тук все още млада и буйна, черпеща силата си от вечните ледове, и обръщаш коня нагоре по течението ѝ. Пътят става все по-стръмен и каменист, а над бреговете надвисват намръщени скали. Гъсти тъмни гори се разстилат по склоновете им. Вече си в долината на Сард.

След изкачването на поредната стръмнина градът се възправя пред теб — студен и непрестъпен в обятията на скалите. Оттук не забелязваш движение, сякаш е потънал в леден сън. Вече би трябвало да срещнеш някой пътник — селянин, тръгнал към градския пазар, търговец, спускащ се към големите градове в равнината или просто скитник — но никой освен теб не осквернява вечното планинско спокойствие. Неволно потреперваш и пришпорваш леко коня.

На следващия завой най-сетне виждаш човек — тъмна фигура, облегната на едно от крайпътните горски дървета, загърната в тъмен

плащ с нахлупена качулка — вероятно уморен пътник, приседнал след дългото изкачване. Може би ще ти помогне със съвет или ще те упъти.

Спираш коня, който върти уши, душейки неспокойно въздуха, и подвикваш поздрав.

Никакъв отговор. Или е заспал, или е крайно неучтив.

Повишаваш глас. Без резултат. Конят уплашено изцвилва.

Започваш да се ядосваш. Скачаш от седлото и тръгваш към човека с наметалото. Не ти отговаря, дори когато извикваш почти в ухото му.

„Ще видим тая работа“ — разярено дръпваш качулката и откриваш лицето му. Най-ужасното лице, което някога си виждал...

С огромно усилие сдържаш вика си.

„Човекът“ е бил човек преди много дни. Сега е мърша. Лицето му, покрито с малки бели червейчета, сякаш се криви в гримаси при движението им. Потискаш желанието си да побегнеш и се вглеждаш по-добре: кожата, открита на места, е нашарена с алени петна... О, Богове! Червената смърт!

По-страшна от чумата. По-ужасна от всичко познато. Божият бич. Ужасът. Смъртта.

Трябва да бягаш.

Накъде ще продължиш?

Към Езерния град — **543**.

Към Града на изгасналия вулкан — **630**.

Без колебание се втурваш напред, разпилявайки купчина плодове и сергия с риба. Нападателяте, внезапно оказали се нападнати, се извързват рязко и кожените маски не успяват да скрият изненадата им. В движение развърташ меча, изкрещяваш на старчето да бяга и се нахвърляш върху най-едрия противник. След първите разменени удари с ужас установяваш, че владее оръжието си до съвършенство, но вече е късно да се откажеш.

Силата му е 12, а жизнените точки — 14.

Твоята сила се получава от Ниво на живота и Умение за бой с хладни оръжия.

Ако победиш, мини на **178**.

Ако жизнените ти точки паднат под 20, мини на **267**.

След десетминутна работа халката на катинара е прерязана наполовина. Примирил си се с мисълта, че шумът, който вдигаш, може да доведе цялата охрана и стържеш спокойно и равномерно.

„Може би все пак ще успея“ — помисляш си, когато чуваш тежките стъпки на бронирани крака надолу по стълбите. Светкавично прибираш ножа и умът ти се хвърля в трескави размишления.

Избирай бързо:

Ще се спуснеш долу (и ще се преструваш, че всичко е наред) —

14.

Или ще останеш вкопчен в камъните, докато стражът отmine —

532.

Измъкваш лъка от колчана си и бързо поставяш тетивата. Корабът на варварите — пирати бързо се приближава. Оглеждаш го. На носа е застанал огромен мъж с рижа брада и рогат шлем. На гърдите му е повесен рог. В ръката си държи бойна секира. Докато наблюдаваш, той се обръща, крещейки нещо неразбираемо, и с бързи крачки се отправя назад.

Стреляй сега!

Към числото от таблицата прибави точките си за Ловкост и Точност при стрелба. Имаш право на толкова опити, колкото са стрелите ти.

За да улучиш вожда, ти трябваат 14 точки.

Ако го направиш, мини на [656](#).

Ако свършиш стрелите, без да го улучиш, мини на [757](#).

Изваждаш безшумно кесийката, развързваш я и посипваш праха по себе си. Той блясва за миг във въздуха, но след като докосва тялото ти, изчезва заедно с него.

Ако имаш Шперц и желание да го използваш, мини на [94](#). В противен случай, иди на [666](#).

Когато напускаш Сард, слънцето вече се е скрило. Преминаваш по моста над реката на изхода на долината и продължаваш право на юг. Препускаш цялата нощ, за да се отдалечиш от Червената смърт, горещо молейки Боговете да не си заразен.

Призори спиращ за малка почивка и поспиваш един час. След изгрева отново поемаш по пътя. Минавайки край един поток, подозрително оглеждаш лицето си, но за щастие не забелязваш червените петънца — първи признак на заразата. Като че ли ти се размина.

Малко след пладне сред равнината блясват водите на Тайра, приютили Езерния град.

Мини на **685**.

Едва ли ще имаш полза от стария скитник, а и не вярваш на историята му за жената и децата. Освен това би могъл да те забави или издаде при бягството.

— Съжалявам, старче! И... — продължаваш със страшен глас — ако се развикаш и ме хванат, когато сляза пак там долу, ще ти прережа гърлото.

Старчето свежда тъжно глава и промълвява:

— Желая ти успех.

Мини на [661](#).

„Така е по-сигурно“ — решаваш. Сядаш на един стол, за да не паднеш, и се оглеждаш. Хаосът и паниката са изчезнали. Хората, нарамили всичко, което могат, са се измъкнали навън.

Ще ги последваш ли?

Да — **642**.

Не — **315**.

Идеите ти са повече отколкото е нужно. Старчето дори не подозира за магическите ти способности.

За щастие и раницата, и меч са в теб — тлъстият началник-стража толкова бързаше да те хвърли в тъмницата, че дори не те обискира.

Първо трябва да се изкачиш по високите каменни стени и след това да опиташ да отвориш решетката.

Ако искаш да използваш:

Въже — мини на **718**.

Котки — мини на **314**.

Ефирна роса — мини на **260**.

— Ще мина пръв — отсичаш.

Препускате нагоре по хълма и щом го превалите, се спускате надолу в бесен галоп.

Мини на **70**.

Накъде ще поемеш?

Право на юг към Алдор, там където притокът Сард се влива в Тайра — на **715**.

На югоизток към подножието на Непрестъпните планини и долината на Сард — **538**.

— Ще дойда с теб — решаваш ти.

Той нарамва багажа си, неспирайки да дърдори, и те повежда по вече тъмните улици. Подухва хладен вятър, а над главата ти студено светят звездите.

— Ей тука е — казва той — аз всеее тукааа си хоодя! — неочаквано запява с дрезгав глас.

Ти сръгваш коня, за да се изравниш с него, и рязко го хващаш за дрехата:

— Шшшт, глупако! Да не искаш да ни убият в някой ъгъл?

Той те поглежда с блеснали очи изпод качулката. Пиян е, решаваш. Още преди да продължите, чуваш шум от зле прикрити многобройни стъпки. Ще пуснеш ли продавача, за да се приготвиш за евентуална схватка?

Да — **688**.

Не — **399**.

Вратата с трясък се отваря. Съдържателят скача на крака с отмъстителна усмивка и те посочва с пръст:

— Това е той, господа.

„Господата“ са четирима едри стражи в брони, въоръжени с пики и предвождани от кльощав офицер с извадена сабя.

— Предупредени сте, че в това място не се влиза с оръжие — процежда началникът — омръзна ми да се занимавам с такива като тебе.

— Не съм... започваш, но той те прекъсва:

— За всички, които не мърдат без меча си, отсреща има друга кръчма.

— Така де — подкрепя го съдържателят — въпреки че ми омръзна от пиянските им сбивания.

— Скоро ще я закрият, господин Уири — успокоително казва началник-стражата — вече съм ходатайствал в управата на квартала. А ти — обръща се строго към теб — ще заплатиш глоба от един диамант и ще си заминеш там, откъдето си дошъл.

Ще платиш ли?

Да — прехвърли се на **143**.

Не — **600**.

— Здравей — казваш ти самият — Как си?

— Здравей — отвръщаш и се протягаш — Малко схванат.

Приближаваш се и сядаш до себе си:

— Пак ли спиш на пост, а? — започваш да се смееш, а после закрепцяваш от ужас.

Събуждаш се, задъхан и уплашен до смърт. Няма никой. Сънувал си. Наоколо цари синкав мрак. Огънят вече е изгаснал, а от изток в сивото небе се ражда зората. Загръщаш се по-плътно с плаща, отправил взор натам.

Мини на [286](#).

Извиваш ръцете си зад гърба и с мъка преравяш раницата. Тинята е обгърнала тялото ти почти до гърдите и затруднява движенията. Най-сетне напипваш стъклената сфера. Блатото, сякаш усетило това, още по-здраво се вкопчва в теб. Без да губиш повече време, си поемаш дълбоко въздух, хвърляш Огненото семе на няколко крачки пред теб и рязко се потапяш в зеленикавата маса, стиснал очи. Следващите няколко мига са истински ад. Огнените корени на палецото Цвете се спускат дълбоко в тинята. Ще ти се да крещиш от болка, да изскочиш, но знаеш, че единствено неподвижността ще те спаси.

Най-сетне всичко свършва. Под спуснатите ти клепачи плуват червени кръгове, когато масата около теб спира да пари така жестоко. Изскачаш навън, поемайки дълбоко горещия въздух. Около Цветето, превърнало се в изваян димящ въглен, се е образувал кръг от спечена напукана земя. Измъкваш се от дупката, образувана от тялото ти и се отправяш по-далеч от коварното място, където можеше да намериш смъртта си.

Мини на [41](#).

След десетминутна работа халката на катинара е прерязана наполовина. Примирил си се с мисълта, че шумът, който вдигаш, може да доведе цялата охрана и стържеш спокойно и равномерно.

„Може би все пак ще успя“ — помисляш си, когато чуваш тежките стъпки на бронирани крака надолу по стълбите. Светкавично прибираш ножа и се вкопчваш здраво в камъните. Мракът в дупката може би ще те скрие от погледа на стража. Шумът от стъпките се засилва заедно с тупкането на сърцето ти и за момент помисляш, че то ще те издаде. Стражът се смъква по стълбите и тръгва по вашия коридор. Стъпките идват все по-близо и по-близо и когато ти се струва, че вече ще отминат, внезапно спират до главата ти. Дебело мазно лице се навежда над решетката и се вглежда в мрака долу.

„Началник-стражата — пробягва през ума ти — това е краят!“

Мини на [53](#).

Взорът ти потъмнява, а огромната тежест в гърдите спира дишането ти. Мъртвешки студ плъзва по тялото ти. Мракът се спуска като черна пелена. Това ли е смъртта?

Все още е рано за теб. В тъмнината блясва искра и разпалва живителна топлина, която се разлива по вкочанените ти крайници. Вдишваш веднъж и още един път, и още... Повдигаш с мъка натежалите си клепачи.

— Дължиш ми един брой Противоотрова — казва делово Слим.
Отново затваряш очи.

Посочи едно число от таблицата, за да разбереш колко жизнени точки си изгубил и продължи на **560**.

До изгрева на слънцето вероятно има около час. Сива светлина разпръсква мрака и нощта, проправяйки път за новия ден. В блатата той започва с мъгла.

Усещаш я, отначало като лека покривка на влажната земя, която се превръща във воал, щом слизаш от гористото островче в наводнената равнина. Мъглата се вдига към коленете ти, бяла, гъста, мокра, и не след дълго изцяло потъваш в млечна слепота.

Надеждите ти, събудени с новия ден, сякаш се удавят в нея. Виждаш единствено земята под краката си: кална и коварна. От бялата маса сякаш изскачат клони с капеща по тях вода, за да изчезнат отново зад гърба ти.

А слънцето е твърде далеч.

Мини на [739](#).

Скоро по пътя те застига каруца. Дребното съсухрено старче, кацнало на капрата, подкарва с ругатни и ритници малко, мърляво магаре. Отзад в каруцата нещо подрънква. Старчето оголва жълтите си зъби в усмивка:

— Към Тамир ли си? Скачай!

Ще приемеш ли?

Да — **533**.

Не — **482**.

Посочи едно число от таблицата и прибави всички точки от Уменията и Нивото на живот.

Ако резултатът е по-голям или равен на 18, мини на **675**.

Ако е по-малък, мини на **190**.

— Пръждосвай се — казваш тихо — Сега. И ако те видя отново, ще те заколя и ще си направя от кожата ти ръкавици.

Той се отдалечава с нервен смях, размахвайки примирително ръце.

Мини на [280](#).

— И след като не успяха да ме убият, са успели да склонят градските власти да ме арестуват — завършва старчето половин час покъсно, докато крачите към градския пазар — А няма нищо по-лесно от това да се вмъкнеш нощем в тъмницата, пробутвайки подкуп на пияния страж, и да отървеш тъмничното настоятелство от още едно гърло за хранене.

— „Кожените Маски“... — промълвяваш замислено, но името не ти говори нищо — значи тази организация е толкова могъща, че е пуснала корени и в управлението?!

Старчето кимва:

— Нещо повече: те са самата власт!

След още няколко крачки в мълчание, спираш и внимателно подхващаш:

— Добре, приятелю! Разбрах, че си боец, разбрах, че си честен човек, но това не е причина да обявиш война на толкова могъщ враг! Защо уби главатаря им?

Гласът му помръква и той като че ли внезапно се състарява:

— Това псе отвлече и обезчести дъщеря ми!

— Съжалявам — свеждаш очи.

Вече сте стигнали пазара и въпреки ранния час се налага да си пробивате път през огромно пъстро множество — търговци, купувачи, скитници и джебчии. Едната ти ръка ляга върху кесията, а другата върху дръжката на меча. Тълпата започва почтително да ти прави път.

Търсиш пазара за коне. Ще бъде много опасно да останеш дълго тук — новината за бягството ви вече сигурно е обиколила половината град. Не би се учудил, ако наградата за главата ти е повече, отколкото самият ти би дал.

На пазара като че ли има всичко освен това, което ти трябва. Запитаните търговци отговарят неопределено — все пак не става дума за тяхната стока.

Прекъсваш за малко обиколката и двамата се вмъквате в една закътана, полупразна кръчма, където продължавате разговора на по-приятни теми над две кани леко червено вино (един опал).

Към обяд се сбогуваш сърдечно и двамата поемате в различни посоки. Продължаваш разходката си и скоро научаваш, че продажбите на коне започват едва късно следобед. Свръщаш към покрайнините на пазара и прекарваш няколко часа в сън, загърнат в плаща под едно дърво. Когато се събуждаш, слънцето клони на запад. Вече можеш да си купиш кон.

Мини на [276](#).

Петима са живи — Слим, Барт още двама от Легиона и Чад, от Конната гвардия — войникът, който беше на стража. Останалите изстиват в прегръдката на смъртта, обвити от черната отрова на речните мокрици. Слим се приближава до теб, избърсвайки меча си, окъпан в отровназелената кръв на съществата, и казва тихо:

— Трябва да накажеш пазача. Можехме да загинем всички.

— И без това останахме малко... А и аз бях толкова уморен, че на негово място също щях да заспя.

Слим изглежда недоволен:

— Както ти решиш.

Хващаш го за рамото, преди да се обърне.

— Слим... Те бяха и мои приятели.

Той кимва и те поглежда отново. В очите му проблясват искрици надежда.

— Ще успеем, нали?

— Трябва да успеем.

— И още нещо — Слим отново възвръща обичайния си насмешливо — сериозен вид — Тръгваме срещу нещо ужасно. Тези гадини живеят само по изворите на реката. На стотици километри оттук.

— Черна магия!

— Точно така.

Мини на **218**.

След още малко спираш, надигаш меха и изпиваш водата до последната капка. Олеква ти за малко и болката в главата ти отслабва. Оглеждаш се. Наляво и напред уморените ти очи съзират нещо високо и червено. Потръпваш. Древният град.

С нови сили се отправяш натам и след незначително дълго време залитваш между първите каменни постройки.

Мини на [496](#).

Измъкваш с треперещи пръсти малкото шишенце. Кристалносинята ледена течност се стича по гърлото ти. Миг... два... нищо! Ревящ и трополящ ужас те обгражда отвсякъде. Взорът ти помътнява. След първия страшен сблъсък политаш към земята, сред вихъра на копитата... и се издигаш внезапно нагоре, невредим. Магията те понася в синьото небе, а под теб остава кървавият ад. Подухналият северен ветрец те подхваща и те понася над степта, по-далеч от лобното място на другарите ти.

Скоро отслабващото действие на магията те спуска леко на земята. Оглеждаш се и продължаваш с бързи крачки на юг.

След малко чуваш далечен вик и тропот на коне и рязко се обръщаш. Към теб препуска някой, повел друг кон за юздите. Когато приближава, с огромното учудване разпознаваш Чад от конната гвардия — съвсем здрав!

— Как се измъкна от там?

— Винаги съм имал късмет — промърморва той и неуверено се усмихва.

— Какво стана с другите?

— Мъртви са — гласът му помръква — И Слим, и Барт, и войникът... беше ужасно.

Преборваш се с мъката, натежала в гърдите ти, и казваш твърдо и уверено:

— Ще успея! И нищо не може да ме спре! Заради Слим, заради Барт, заради всички останали.

Поглеждаш към Чад. И в неговите очи има надежда. Мяташ се на другия кон и поемате към Черната гора.

Надвечер на хоризонта се появява тънката черна ивица на девствения лес, опасал Алкирия от север. Край вас изникват храсти и отделни дървета, които скоро се струпват в сгъстяващи се купчинки растителност. Когато слънцето угасва и кадифения мрак се спуска над земята, спирате сред първите огромни дървета на Черната гора. Конете повече няма да ви трябват Шляпваш ги по хълбоците и те побягват

обратно през степта. Невероятното им чувство за дълг и ориентация ще ги върне в Ханджаб.

Сухите съчки припукват в лагерния огън. Приятна топлина и светлина струят от пламъците и сякаш прогонват мрака и опасностите. Чад спи, полегнал на едната си страна. Ти си на стража. Насилваш се да бъдеш внимателен и леко трепваш при всеки необичаен шум, но умората, насъбрала се през двата дни, започва да надделява. Не усещаш кога очите ти се затварят.

От леката дрямка те изважда потупване по рамото. Отваряш светкавично очи, стискайки меча, но отново се отпусках с въздишка.

— Уморен си — казва тихо Чад — трябва да поспиш. Ще пазя аз.

Ще го оставиш ли на стража — [227](#).

Или предпочиташ да останеш ти, въпреки убийствената умора —

[636](#).

Разтърсваш глава, за да прогониш внезапно обзелата те жалост. Проверяваш още веднъж дали джуджето е здраво завързано и лягаш върху раницата си.

Когато се събуждаш на следващата сутрин, плащът ти е наметнат върху огъня, опушен и прегризан тук-там. Джуджето е изчезнало яко дим с част от хранителните ти запаси. Можеше и по-зле да е. Поне конят ти е тук, макар седлото и букаите да липсват.

Яхваш го и без закуска потегляш на юг в раждащия се ден.

Мини на [494](#).

Предсмъртен вик разкъсва нощната тишина и те изважда от дрямката ти. Скачаш на крака и изтегляш меча си. Барт лежи пред теб стиснал дръжката на ножа, забит в гърдите му. Чад се оглежда диво, поставил ръка на оръжието си. От устните на умирация с огромно усилие, се отронват думите:

— Той е предател! Опита се да те убие и...

Гласът му секва завинаги. Чад се впуска в трескави обяснения:

— Не го слушай! Той е предателят! Ако не го бях убил, щеше да ти пререже гърлото...

Надаваш яростен рев и се хвърляш отгоре му. Нито за миг не се усъмняваш в предсмъртните думи на Барт. А и отдавна хранеше подозрения относно конния гвардеец. Чад отскача назад, развъртайки меча си. В очите му светят злобни пламъчета. В тази част от съзнанието ти, която не е заета да следи бързите му движения, пулсира в огненочервено думата „предател“.

Силата му е 9, а жизнените точки — 8.

Твоята сила се получава от Ниво на живот и Умение за бой с хладни оръжия.

Мини на [522](#), щом победиш.

Озоваваш се в дълъг тъмен коридор. Оставаш неприятно изненадан, че действието на магията е преминало и отново си видим.

Отправяш се към дъното, където намираш една отключена врата. Бутваш я.

Мини на [228](#).

Събуждаш се късно. Слънцето грее право в очите ти. Надигаш се леко. Около огъня са насядали няколко джуджета и си правят знаци едно на друго да пазят тишина.

— Здравсти — казваш.

Всички подскочат едновременно и за известно време настъпва панически хаос. Усмирява ги едно от тях, в което несигурно разпознаваш несръчния нощен крадец. То се протяга към огъня и ти поднася закуската: някаква странна смес от изпечени плодове и сурови корени, която предпазливо изяждаш.

Кимваш с благодарност и те всички почват да кимат заедно с теб, смеейки се гърлено.

Яхваш коня си и продължаваш на юг към Айвар, а джуджетата дълго ти махат, накачени по скалите и клоните на дървото. Не след дълго откриваш липсата на някой от хранителните си запаси.

Мини на [494](#).

Каква ирония на съдбата!

Ако не загинеш по време на отчаяните си опити да изкачиш Платото с помощта на въжета, стълби, куки и планински орли, животът ти ще свърши седмица по-късно, когато варварските пълчища стигнат дотук.

Ти се провали на прага на успеха си.

Небрежно слагаш ръка на меча си и влизаш. Смехът затихва.

Докато се оглеждаш за място, към теб се доближава як мъж с неприятно брадясало лице.

— Оправи вратата — казва той.

— Какво?

— Чу ме. Окачи вратата на пантите.

Всички са спрели да ядат и с интерес ви наблюдават. Все пак ти счупи вратата. Ще се подчиниш ли?

Да — **741**.

Не — **58**.

Докато клечиш в сенките, оглеждайки площада, от огромната сянка на храма излиза едър човек с меч и черна кожена маска и спокойно се отправя към тъмните улички.

Изражението му е самоуверено и той дори леко влачи крака, сякаш върши позната и лесна, дори досадна работа.

Ще го нападнеш ли, преди да потъне в сенките?

Да — **354**.

Не — **208**.

Стоманеносивата светлина на раждащото се утро струи през процепите в покрива на огромния изоставен склад, в покрайнините на Тамир. Слим се възстановява след нощните приключения, потънал в сън сред купчина слама.

Ти не можеш, а и не искаш да заспиш, зает с обмислянето на станалото и по-нататъшните ви действия. Успя да намериш сведенията, които ти бяха нужни, макар и с огромен риск за живота си.

Преди няколко часа се измъкнахте от щаба на „Синове на Гуор“, оставяйки купища маскирани трупове след себе си. Изненадата беше на ваша страна, но това все пак си остана чудо. Невъзможно бе да се върнете в странноприемницата, вероятно обсадена от убийци, затова свърнахте към покрайнините и след луд бяг из тъмните квартали, освобождавайки се от преследвачите си, попаднахте на изоставения склад.

Трябва да напуснете града колкото може по-бързо. След около час вероятно ще можете да купите коне от градския пазар.

Мини на [293](#).

Втурваш се към купчината дърва. Направил си две крачки преди стражите да се усетят. Засилваш се и скачаш, подпирайки се с ръце на трупите...

Прибави числото от таблицата към точките от Ниво на живот.

Ако сборът е по-голям или равен на 9 — мини на **182**.

Ако е по-малък — **243**.

Поклащаш глава. Детето се разплаква още по-силно.

„Баща му ще се оправи — мислиш си — сега е по-важно да разбере какво става в този град.“

Продължаваш по разбитата улица. Заставаш пред последната къща и я оглеждаш: трясъкът и виковете отвътре стават все по-силни. Пред вратата стои някакъв момък, сложил на главата си конусовидна шапка от тъмносиньо кадифе, сянката, от която крие лицето му. Приближаваш го и той подскача уплашено при вида ти. В ръцете му се появява дълъг нож.

— Спокойно — казваш нервно — просто ми кажи какво става в този град.

— Не знаеш ли? — в гласа му се прокрадва съмнение.

— Чужденец съм — отвръщаш, оглеждайки улицата. Празна е. Дори и момиченцето се е скрило в къщата.

— Населението гони жълтите маймуни от града — в гласа му припламва ужасяващ фанатизъм — управите на кварталите не искат да го сторят, защото и те били хора. А те са гадни, жълти, крадливи маймуни...

От прозореца с трясък изхвърчава някакъв дребен жълтокож човек и тупва глухо на улицата. Разбитото му тяло аленее от кръвта. Той простенва и застива.

Обръщаш се рязко към младежа с шапката. Какво ще сториш?

Ще влезеш в къщата — **92**.

Или ще си тръгнеш — **319**.

Конят те носи в тръст по главната улица към Южната порта на
Тамир. Не се обръщаш назад.

Пътят лежи пред теб.

Бил ли си вече в Корб?

Да — мини на **689**.

Не — мини на **548**.

Проверяваш за всеки случай как стои мечът на кръста ти и се отправяш бавно към съседния лагер, попивайки обстановката около себе си: дрънчене, викове, танцуващи огънове, войници навсякъде, коне, оръжия. За теб, роденият воин, всичко това успокоява и прави човека уверен в силите си.

Бивакът на съседите ви е по-голям. Тук се е настанила малка войска част, в хората от която разпознаваш войници от Западните кралства — сурови и опитни бойци с жълтеникава кожа, плащащи твърде голям данък на религиозните си обичаи да вземат пленници, които после убиват по сложни ритуали. Подсмиваш се, когато си припомняш забележката на Слим: „Правят огромни жертви, за да пленят някой беснеещ варварин, когото после умъртвяват с нокът от кокошка.“

Началникът им, облечен в кожи в топлата вечер, с бързи крачки се доближава и спира пред теб. Нанизът от зъби на гърдите му издрънчава при отривистия поклон. Неуверено отвърщаш на поздрава. Устните му се изопват в усмивка:

— Ъ-ъ... шай?

Кимваш.

След малко двамата седите край огъня, отпивайки чай с мляко, налят в дървени чаши. Разговаряте с жестове и мимики за това, колко много войници има наоколо и как побеждавате варварите. Неочаквано той скача на крака и те подканва да го последваш. Тръгваш след него и той те завежда до една групичка коне, които разпъжда с викове и удари. От тъмното изниква огромна и груба клетка от здрави греди, завързани с дебели четири пръста въжета. В нея са насядали по земята десетина мръсни и раздърпани варвари: две жени, едно младо момче и останалите — едри и силни войни. Водачът ти взема един кол и започва да ръчка един от тях, полугол брадат исполин. Обръща се, за да ти се усмихне, и в същия миг варваринът мълниеносно сграбчва кола и го дръпва толкова силно и бързо, че жълтокожият се блъсва в клетката. Макар и замаян, той отскача, преди пленникът да го сграбчи за гърлото. Тръгваш след него обратно, докато варваринът чупи кола на парчета.

Сбогуваш се с поклон и се връщаш в лагера си.
Мини на [443](#).

Връщаш се в центъра на града и след краткотрайно лутане пред лабиринта от къщи и купища стоки, се озоваваш пред висока триетажна сграда, над входа на която гордо стои ярък надпис „Речен рай“.

„Прилича на странноприемница“ — решаваш и влизаш вътре. Наистина е странноприемница, при това доста добра. Още докато се оглеждаш, край теб изниква някакво човече и размахвайки ръце, започва да доказва предимствата ѝ — баня, легла, храна, пиене — пред останалите.

— А цената? — питаш подозрително.

— Само два рублина. Най-евтино!

„Само?!“ Два рублина за нощувка?

Изражението ти е такова, че човечето се отдръпва на безопасно разстояние и продължава да те увещава оттам:

— Най-евтиното е! При тези данъци на Кайра... — човечето се поколебава — ... слава на името ѝ, няма как иначе!

Мислено се усмихваш. „Слава на името ѝ“ звучеше като ругатня.

Ще останеш ли — **233**.

Или ще потърсиш друга странноприемница — **124**.

Препъваш се, залиташ и падаш. Миг преди да докоснеш земята, рамото ти се забива в нещо твърдо. Надигаш се сгърчвайки лице от болката и внимателно протягаш ръка, опипвайки невидимата магическа преграда, появила се внезапно пред теб. „Можеше и по-лошо да е“ — мислиш с облекчение.

Тръгваш си.

Ако искаш да се скриеш в сенките, мини на [537](#).

Ако предпочиташ да влезеш в някоя къща, иди на [187](#).

Ако се отказваш и искаш да се прибереш в странноприемницата, прехвърли се на [6](#).

„Капитанът удържа думата си“ — мислиш си на четвъртия ден. Брегът се вижда като тънка чертица отдясно на хоризонта. Движете се на запад с добра за кораба скорост и ще стигнете в Харп по обяд.

Корабът постепенно забавя скоростта си. Подвикваш въпросително към капитана, който се обръща към теб и понечва да свие рамене. В следващия миг недоумяващото му изражение се сменя с ужас и той изкрещява, гледайки зад гърба ти.

Претъркаляш се през рамо, изваждайки меча си, и се обръщаш. Гледаш право в злобното око на гигантски калмар, вкопчил се с десетте си пипала в кърмата на кораба.

Мини на **383**.

— Не — казваш учтиво, но твърдо.

Искаш да излезеш достойно, но сякаш цялата къща е против теб
— закача те, дърпа те, спъва те и накрая вратата те блъсва отзад.

Рязко се обръщаш, но гласът в главата ти е меко настоятелен.

— Върви си, пътниче.

Тръгваш си.

Мини на [104](#).

— Не, благодаря — казваш и се изправяш.

Стрелата идва едновременно със ставането, забива се в рамото ти и те хвърля на дъното на шлепа, скимтящ от болка. Морякът изненадано се оглежда, но втора стрела пронизва гърлото му и кръвта бликва по тялото му. Погледът му си остава същият — стъклено учуден. Извърщаш се и със стиснати зъби запълзяваш към носа. След малко спираш задъхан. Около теб свистят и се забиват десетки черни стрели. Здравно затваряш очи и рязко измъкваш пръчката от тялото си. Притискаш с дрехата си раната и продължаваш напред.

Загубил си три жизнени точки.

Прехвърли се на [713](#).

Отскачаш рязко назад, но се препъваш в нещо и се стоварваш по гръб! Огромният звяр връхлита отгоре ти и те разкъсва за няколко мига.

Съзнанието ти потъва в черните бездни на безвремието, докато тялото остава в лапите на свирепия хищник.

Ти се провали още в началото. Старият свят ще загине заедно с теб.

Вдигаш меча си и удряш няколко пъти с дръжката по дебелите греди. Колебаеш се дали да почукаш отново, когато най-сетне по каменната настилка отекват стъпки и във вратата се отваря малко прозорче. Показалото се сънливо лице на страж измърморва с раздразнение:

— Заключихме вратите! Елате сутринта!

Мисли бързо, преди да е захлопнал прозорчето:

Ще се откажеш да влезеш в града — **196**.

Ще настояваш — **674**.

Ще опиташ да прескочиш стената — **690**.

Ще го убиеш и ще опиташ сам да отвориш — **493**.

Понечваш да се изправиш, чудейки се дали не надценяваш пияния си противник, но оставаш крайно учуден, когато той кой знае как те блъсва от ръба, без да падне.

Краткият ти полет приключва в мътната пристанищна вода. Докато се измъкнеш, морякът се загубва сред хаоса на пристанището.

Мотаеш се известно време, отбягвайки учудените погледи, за да изсъхнеш и да си спестиш подигравките на Слим.

Леко пошляпвайки, се отправяш към навеса, за да го събудиш. Вече си набелязал два-три кораба.

Мини на [513](#).

Десетина минути по-късно конят ти стъпва на Западния мост към града. Каменният път е стъпил върху изградени в езерото подпори. От двете му страни са построени малки стени с по две бойници, в които виждаш по един въоръжен до зъби страж. Гранитна арка увенчава входа, а от другата страна на каменния свод е поставена огромна стоманена решетка, сега вдигната. В бараките покрай стената отвътре има цял полк стражи, но на входа са само четирима. Бавно се отдалечаваш от вратата и когато хвърляш поглед назад, виждаш, че арката всъщност е най-висока и укрепена — от двете страни на моста стената се снишава и изтънява, а после следва очертанията на Острова, издигайки се отново на другата, Източната порта.

Мини на [206](#).

— Не, ще остана — настояваш.

Той свива рамене леко обиден.

— Виж, не те подценявам — обясняваш — просто ще остана. Ще те събудя след два часа.

Чад ляга обратно, без да продума. Не усещаш как сънят те оборва и как тупваш на земята дълбоко заспал.

Мини на [245](#).

Вече е почти тъмно, когато каручката с трополене минава между високите зидове на Тамирската крепостна стена. Възхищаваш се на здравата им изработка и дебелината им, докато старчето се разлива в угоднически поклони пред пазача на вратите. Високо горе, между ръбатите зъбери на бойниците стоят настръхнали, въоръжени до зъби войници.

Обръщаш се, докато отминавате и виждаш как двете огромни обковани в желязо крила на вратата се хлопват. Пазачите я залостват старателно с огромни обли греди и зачакват нетърпеливо нощната смяна, която ще поеме стражата вместо тях.

Старчето те оставя на малко, почти безлюдно площадче и потъва в една от уличките. Трябва да намериш странноприемница, в която да пренощуваш.

Мини на [536](#).

Сядаш до огъня бавно, протягайки изтръпналите си крака. Оглеждаш спътниците си, налягали, завити с плащовете си. Слим спи безшумно, отвит, както винаги, а останалите сумтят, мърморят и хъркат. Главата ти клюмва на гърдите. „Просто ще си почина — мислиш си — ще се вслушвам във всеки шум.“ От дълбокия сън те изважда потупване по рамото. Рязко се обръщаш. Един от спътниците ти се усмихва:

— Остави на мен. Уморен си.

Поглеждаш го с благодарност.

— Как ти е името, човече?

— Чад. От Конната гвардия. Легни сега.

Ще приемеш ли?

Да — **371**.

Не — **584**.

Изтичваш по стръмните стълби към върха на стената, където заварваш суетящите се стражи.

— Бързо! — крещиш — Портата!

Под твоите заповеди бързо се спускате долу и започвате да бутате тежките, обковани с желязо дъбови порти. Скърцането им се заглушава от воя на стотици приближаващи вълци.

Ще успеете ли? Провери [шанса си](#)!

Четно — **106**.

Нечетно — **681**.

Наистина безнадежно положение. Съпротивата само би го влошила. Оставяш се в грубите ръце на войниците, които старателно те овързват.

Началник-стражата тържествуващо приближава и навира тлъстото си лице в твоето:

— Мислеше да ме изиграеш, а! Ще гниеш в тъмницата до края на живота си! — изревава той.

Нямаш какво да кажеш.

Мини на [498](#).

Изтегляш меча си и с рев се хвърляш в тясната уличка. Стигаш до момичето едновременно с похитителя и меко се плъзваш между двамата. Той скача назад, изтегляйки ненужния му дотук меч. На лицето си носи черна кожена маска.

Силата му е 10, а жизнените точки 8.

Твоята сила се получава от Ниво на живот и Умение за бой с хладни оръжия.

Ако победиш, мини на **340**.

Ако загубиш, прехвърли се на **416**.

Присядаш до кладенеца и след малко съзираш младо момиче, понесло кобилица с два медни съда, подрънкващи при крачките ѝ. Изведнъж то спира разколебано на десетина метра от теб, явно уплашено от вида ти, но щом вижда миролюбивите ти жестове, се приближава.

След като отговаря на поздрава ти, двамата повеждате непринуден, приятелски разговор, от който научаваш, че Корб е на около час път оттук.

Момичето те поканва да пренощуваш в селото, но за съжаление си принуден да откажеш — загуби твърде много време из тресавищата.

Решаваш да побързаш и да стигнеш в Корб, преди да падне мракът, но преди да тръгнеш, срещу малък опал, получаваш сухи дрехи и топъл хляб, който изяждаш с вълчи апетит, докато крачиш бързо по пътя.

Мини на [107](#).

Мързеливо отваряш вратата.

Отхвъркваш назад, борейки се за въздух, препъваш се и се просваш по гръб. Дребен мъж с малка черна брада и мърляви дрехи влиза в стаята и внимателно затваря зад гърба си. Отчаяно поглеждаш раницата си в другия край на стаята.

Мечът ти лежи кротко на леглото, а преди да се сетиш къде е проклетият нож, втори ритник те запраща, скимтящ, до леглото.

Протягаш ръка, опипвайки чаршафа.

Ще успееш ли? Прибави към **Шанса** точките от Ловкост.

Ако сборът е по-голям или равен на 7, мини на **97**.

Ако е по-малък, прехвърли се на **771**.

— Прояви фантазия — ухилва се Слим, разглеждайки съсредоточено ножа си — трябва да ни вкараш вътре. И... внимателно — миг преди да умра аз, ще умреш ти.

Пленникът стисва зъби и бавно кимва.

Изкачвате няколкото каменни стъпала и спирате пред входа — висока арка, подпряна с декорирани каменни колони. Вратата е от дебело дъбово дърво, обковано в желязо. В камъка е гравирани дълбоко позлатен надпис „Градска управа“.

Споглеждате се бързо със Слим и сръгвате пленника.

— Щабът е в подземията — неохотно обяснява той — властите са с нас. Дори и да се измъкнеш жив от тук, ще имаш много неприятности по-нататък.

Пленникът хлопва няколко пъти с тежката метална халка, вероятно парола. След няколко секунди малкото изрязано във вратата прозорче се отваря. Чифт очи ви изглеждат подозрително.

— Тези двамата — започва колебливо пленникът — искат да се присъединят към нас. Познавам ги отдавна — верни хора са, а и са отлични бойци...

— Какво стана с пратеника от Ханджаб? — прекъсва го рязко часовоят.

— Мъртъв е. „Скорпионите“ винаги вършат работа — насилва се да се усмихне пленникът — Трябва да говоря с Водача...

Вратата се отваря в тесен процепа, през който се вмъкват вътре. Оглеждаш помещението, докато пазачът спуска резето: Високи каменни стени, окичени със старинни оръжия и щитове, които изглеждат още по-тайнствено в трепкащата светлина на факлите. Напред преддверието прераства в огромна мрачна зала, от която тръгват стълбища към горните етажи. Вдясно, почти незабележим, тъмнее нисък вход, през който минавате. Няколко стъпала водят надолу по влажен коридор с опушени от факлите стени. Когато спирате при първото разклонение, тишината става пълна. Две напълно еднакви стълбища се спускат вляво и вдясно, губейки се в тъмнината.

— Наляво — казва припряно пленникът, щом Слим се размърдва
— Водачът е долу, в залата за съвещания.

Накъде ще продължиш:

Наляво — **637**.

Или надясно — **238**.

— Ханджаб — казваш дрезгаво, но в гласа ти прозвучава сила и гордост.

Политаш назад. Стената бавно те изблъсква натам, откъдето си дошъл. Не можеш да осмислиш това, което чувстваш: обида, отритнатост, неверие и може би разочарование. Ще се опиташ ли да я спреш?

Да, със слова — **105**.

Със сила — **34**.

Не, ще се откажеш — **732**.

— Капитанът на „Черен смерч“? — питаш.

— Да. Пътници не вземаме.

— До Харп, нали? — продължаваш, без да му обръщаш внимание. Той те поглежда удивено.

— Ще си платим — поясняваш.

Капитанът замислено те разглежда, докато бавно си отрязва ново парче тютюн за дъвчене. Обръща се и подвиква:

— Спусни платното!

С шумолене надолу по мачтата се изсулва огромно жълто платно, позакърпено тук-там. Капитанът отново се обръща към вас.

— Три диаманта. На човек — отсича.

— Два диаманта.

Огромният мъж те поглежда със смесица от изненада и ярост:

— Какво? О, богове на морето, този чужденец е полудял!

— За двамата — допълваш.

Той отстъпва крачка назад. В очите му свети нещо опасно. Сграбчва дръжката на меча си, изважда го донякъде, после се отказва и го прибира.

— Странниче, проклет да си, ако не приемеш! Два диаманта и два рубина.

Е, ще приемеш ли? — мини на [639](#).

Или ще се пазариш? — иди на [507](#).

В ранното утро се отправяш на юг по широкия път, следващ склоновете на планините. Конят ти се оказва неочаквано издръжлив и когато привечер свръщаш по отклонението за Тилт, си по-уморен от него. Пътуването се превръща в безкрайно изкачване на била.

Мини на [773](#), ако идваш в Тилт за първи път.

Ако вече си бил тук, прехвърли се на [141](#).

Стаите, врата до врата, като че наистина си струват огромната цена, която Слим небрежно плати.

Тежки дъбови врати, дебело резе, високи, добре измазани каменни стени, прозорец с дебели решетки...

— Пълна безопасност — отбелязва Слим и влиза в своята стая —
Ще спиш като пеленаче.

Легло. Огромно, чисто застлано легло. Спускаш резето и се стоварваш върху завивките.

След малко се надигаш да духнеш свещта, но замръзваш в средата на движението — с тихо, злоецо свистене в дървото над главата ти се забива къса черна стреличка. „Скорпион“ — спомняш си прозвището им — малки, точни и смъртоносни.

През прозореца срещу теб виждаш само мрак.

Решавай бързо:

Ще останеш в стаята, преструвайки се, че не си забелязал опасността — **113**.

Или ще изскочиш навън — **37**.

Спираш устрема на нападателите, обръщайки тежката маса върху тях.

Докато се измъкват със стонове изпод нея, вече си пред изхода и разменяш удари с тримата стражи. Изритваш първия от стълбите, пронизваш другия, а третият, виждайки съдбата на останалите, сам изхвърчава навън.

Изскачаш след него и се понасяш като вихър по нощните улици. На всяка пресечка променяш посоката, без да намаляваш скоростта, и когато след минута спираш задъхан, единственият шум, нарушаващ тишината, е туптенето на сърцето ти.

„Измъкнах се!“ — е първата ти мисъл.

„Изгубих се!“ — втората.

Мини на **618**.

Вмъкваш се в стаята.

Има красиво дървено писалище, лъскаво и чисто, върху което лежи един-единствен свитък и ниша в стената, пълна със сановнически дрехи от коприна. Точно до прозореца има голямо легло с балдахин, в което лежи притежателят им. До главата му треперливо свети малка свещ.

Провери [шанса си](#)!

Ако числото е от 1 до 6, мини на [516](#).

Ако е от 7 до 12, прехвърли се на [617](#).

Опитваш се да му се противопоставиш, но усилията ти се обръщат срещу теб. На всяко твое „Не се страхувам“ отвръщат хиляди „Страх ме е!“. Безумният ужас те изпълва и ти побягваш без посока като животно в мрака.

Измъкваш се от храма, тромаво прескачаш оградата и продължаваш, по-далеч от залата с безумния ужас.

Мини на **6**.

— Не — отвърщаш предизвикателно.

— Тогава ще те арестувам — заявява началникът — Хванете го!

— Мога и сам — дръпваш се.

Тръгваш със стражите навън, вероятно към градската тъмница.

Мини на [135](#).

Напускаш Тилт и се отправяш към Салмодил. Слънцето прежуря точно над главата ти. За два часа се спускаш в равнината и стръмните хребети остават само неприятен спомен за теб и коня ти.

Късно следобед достигаш Салмодил, скътан между двата сливащи се ръкава на Тайра. Преминаваш със сал реката, заплащайки един опал, и влизаш в града. За изтощението си кон получаваш един рубин и два опала.

Мини на [764](#).

Няколко минути по-късно се свестяваш пребит и обран. От кесията ти липсват четири опала. Надигаш се с мъка и закуцукваш през моста, проследен иронично от мъжа с боздугана. Загубил си три жизнени точки. Изплюваш се злобно във водата и продължаваш на север с извода „С Кайра шега не бива“.

Скоро разбираш, че в тази част на града няма да откриеш друго освен докове, жилищни сгради и денкове.

Свърваш надясно към центъра.

Мини на [575](#).

Изтегляш меча си, хвърляш се върху най-близкия нападател и с един удар го поваляш на пода. Обръщаш се яростно към друг, но в този миг силен удар с дръжката на пика те просва по очи със замъглено съзнание. Последното нещо, което виждаш, докато те овързват, е разлигавената физиономия на началник-стражата:

— Ще гниеш в тъмницата до края на живота си!

Мини на [498](#).

Бавно обръщаш лице към небето. Затваряш очи: те не ти трябват. Опитваш се да се почувстваш като сирена, къде би отишъл, така... В Охраната сте обучавани в бой на тъмно и с радост съзираш в дълбините на съзнанието си познатия червен силует. Приближава се под водата, леко, без усилия... Рязко отваряш очи и с крясък потапяш меча, лягайки върху му с цялата си тежест. Нещо под острието бясно се размърдва. Завърташ го злобно, докато движението замира, и го измъкваш, обагрен в противна тревнозелена кръв. Черната тиня наоколо бавно променя цвета си. Внимателно избърсваш острието в мъха по дънера, после продължаваш напред в разреждащата се мъгла.

Мини на [459](#).

В този късен час излизането се урежда далеч по-лесно от влизането. Явно властите предпочитат нощем на Острова да има колкото може по-малко скитащи хора. Двама мърморещи стражи отварят едното крило на портите, колкото да минеш, и го затръшват зад гърба ти.

Преминаваш по моста и се отправяш на юг към рибния квартал, чудейки се, къде ли ще те отведе съдбата ти и дали ще можеш да се върнеш в странноприемницата тази нощ.

Мини на [270](#).

„Може да е магически“, предполагаш. Откачаш го от врата на мъртвеца и го поставяш на своя.

Изправяш се и се оглеждаш за коня си, но в същия миг изохкваш и се свличаш на колене. Медальонът внезапно е натежал като воденичен камък. Металната обковка е студена като лед, а черният камък сякаш се опитва да прогори гърдите ти. Нещо напирва в съзнанието ти и усещаш, че ако не го удържиш, ще умреш. Чувстваш, че си клетка, в която е затворен зъл звяр, трептиш от бесните му удари, но трябва да го задържиш. Всеки тласък пие силите ти и вече трепериш от страх и изтощение...

Посочи 5 числа от таблицата и извади от сбора им точките от Ниво на живот. Намали броя на жизнените си точки с толкова, колкото е резултатът. Ако все още си жив, мини на **181**.

Ако ли не, можеш да идеш на **277**.

Без да откъсва очи от теб, стражът се доближава до вратата и силно я удря няколко пъти с дръжката на пиката. След няколко секунди в нея се отваря малко, хитроумно замаскирано прозорче. Оттам поглеждат чифт подозрителни очи.

— Тоя е от Маските, поне така казва — съобщава стражът.

Очите се извъртат към теб.

— Спешна работа имал.

Преди притежателят на очите да каже каквото и да било, нехайно се отдалечаваш и след първия вик „Стой? Кой си ти? Шпионин!“ побягваш из околните улици, често сменяйки посоката си. Накрая се убеждаваш, че никой не те преследва, и се отправяш към Западната порта, за да опиташ и другия си план.

Мини на [350](#).

Мястото, където няма да му пречите, е купчина резервен такелаж — платно и въжета — в които заспivate, полюлявани от вълните.

Корабът бързо разсейва опасенията ти от морска болест, тъй като се движи почти безшумно и стои изправен, без да се клати.

Чистият морски въздух прави съня дълбок и приятен.

Мини на [288](#).

— Привет, шефе! Как е бойният дух?

Обръщаш се рязко и сграбчваш в прегръдките си новодошлия.

— Слим, негоднико! Значи още си жив?

Слим — най-добрият ти приятел още от детските ти години — демонстрира една от лукаво-обидените си усмивки — „Съмняваш ли се?“. И той служи в Охраната — другото име на Имперския Легион — но преди седмица бе изпратен на бойното поле като командващ малка бойна част.

— Защо ме наричаш „шефе“? — запитваш и внезапно разтваряш широко очи, разбрал отговора — Ти идваш с мен?!

— Не беше по мое искане — оправдава се Слим.

— Но това е чудесно!

— С нас идват Барт (общ приятел) и още десетина. Не те подценяваме, но когато човек се изправя срещу бог, няма да му е излишен и цял полк.

Изведнъж съдбоносната Мисия, осеяна с трудности и опасности, започва да ти се струва като неделен излет.

— Казвах ти, че все някой ден ще ти излезе късмета и ето... — Слим не успява да сдържи смеха си. Гледаш го мрачно миг-два и се разхилваш с него.

Жрецьт, изчезнал някъде, се появява в мрака зад теб и слага ръка на рамото ти:

— Време е.

Обръщаш се с нежелание и тръгваш след него. Слим махва и се спуска надолу по стълбите.

Мини на **3**.

Събуждаш се отпочинал и гладен и щом отваряш очи, в тях блясват лъчите на слънцето. Примижаш, ровейки се из съзнанието си, и усетът ти за време ти подсказва, че е поне десет часа. Някой се прокашля учтиво.

Отваряш очи и се надигаш на лакът, овладявайки неистовото си желание да сграбчиш някакво оръжие. Убийците не се прокашлят учтиво. На вратата стои скъпо облечен човек с притеснен вид.

— Ако благоволите да станете, сър, кметът би желал да се срещне с вас лично, сър.

„Сър“, подхилваш се ти, крачейки след него. След кратка, но съдържателна закуска се преобличаш в хубавите и удобни дрехи, изпратени ти от кмета и се окичваш с всичките си оръжия. Наместваш раницата и тръгваш, но наскоро улицата те настига началникът на стражата и поставя на шията ти огромен вълчи зъб на стоманена верижка.

Кметът те очаква сред свитата си и тържествено те обявява за почетен жител на Тилт, връчвайки ти златен ключ от градските порти. „Дали ще ми е необходим — мислиш си саркастично — щом ги оставят отворени.“

— Има ли още нещо, което мога да направя за вас? — сдържано пита кметът.

Сега му е времето. Той ти е задължен. Ако желаеш да посетиш забележителностите на града, мини на [506](#).

Ако предпочиташ да говориш с някой местен оракул, прехвърли се на [510](#).

А ако искаш час по-скоро да напуснеш Тилт, мини на [104](#).

Тръгваш из града, но пъстрите тълпи, говорещи на десетина различни езика, скоро те уморяват. Решаваш да се върнеш.

Пред входа на пристанището виждаш дъска, закотвена на кол и оцветена в синьо. По нея драска някакъв пълен, облечен в морска униформа човек. Приближаваш се.

Щом чува шума от стъпките ти, той се обръща, изглежда те от глава до пети и продължава работата си с кредата. Езикът, на който пише, и по-точно азбуката, ти е непозната. Различаваш отделните думи, но знаците за буквите не са ханджабски.

— Какво пишеш? — питаш учтиво.

Този път той спира окончателно и заявява:

— Едно опалче.

Ще платиш ли? Това вероятно е някакво разписание, а ти все още не знаеш кои са галерите за Харп.

Ще прежалиш един опал — **483**

или ще опиташ да се справиш сам — **626**.

Измъкваш трескаво малкото шишенце и изливаш мътножълтата гъста течност в устата му. За един напрегнат момент не се случва нищо, сетне раните се затварят почти мигновено. Погледът му бавно се избистря, а ръката му леко стисва своята.

— Благодаря ти — отронва се дрезгав шепот от напуканите му устни.

— Не говори — прекъсваш го тихо — Още си твърде слаб.

Той кимва и притваря очи.

В това време Чад е уловил два накуцващи коня и ги довежда при вас.

Той яхва единия, а ти качваш Барт на другия и сядаш зад него. Продължавате на юг.

Надвечер на хоризонта се появява тънката черна ивица на девствения лес, опасал Алкирия от север. Край вас изникват храсти и отделни дървета, които скоро се струпват в сгъстяваща се купчинка растителност. Когато слънцето угасва и кадифеният мрак се спуска над земята, спирате сред първите огромни дървета на Черната гора. Конете повече няма да ви трябват. Шляпваш ги по хълбоците и те побягват обратно през степта. Невероятното им чувство за дълг и ориентация ще ги върне в Ханджаб.

Сухите съчки припукват в лагерния огън. Приятна топлина и светлина струят от пламъците и сякаш прогонват мрака и опасностите. Барт и Чад спят загърнати в плащовете си. Ти си на стража. Насилваш се да бъдеш внимателен и леко трепваш при всеки необичаен шум, но умората, насъбрала се през двата дни, започва да надделява. Сънят идва неусетно.

Мини на [564](#).

Пресичаш със сал реката, заплащайки един опал, и се отправяш на югозапад към Айвар. Препускаш бясно часове наред, докато слънцето се издига в небето, а тревите и храстите отстъпват място на камениста равнина, а после и на малки дюни. Въздухът постепенно се нажежава. Айвар е близо.

Мини на [159](#).

По жилите ти плъзва лед. С ужас установяваш, че дори не можеш да повдигнеш глава, за да видиш какво го причинява. Вече си смразен... парализиран... сърцето ти прескача и спира.

— Спокойно — казва светлинката — тук съм.

Рухваш на земята. Внезапно затоплен, докато кръвта бушува като горещ поток из тялото ти.

Изправяш се. Пред теб, издигаща се на самия ръб на платото, е цитаделата на Злото. Синьото небе рязко свършва в идеален кръг около нея, закрито от плътни тежки, сиво-черни надвиснали облаци. От време на време през тях прескача светкавица и се влива в острия връх на Храма. Погледът ти сякаш се губи в слепота, отказвайки да види подробностите.

— Ставай — чуваш в главата си — да тръгваме.

Волята на светлинката внезапно е станала по-силна от всичко. Всяка крачка те приближава към абсолютния край на света, към края на твоята мисия. Гуор ще умре. Хората ще живеят.

Мини на [322](#).

Ножът просвистява през листата и пада на земята малко след теб. Обръщаш се светкавично по гръб и се плъзваш на крака, изваждайки меч си.

— Лошо, приятелю, много лошо — казва съчувствено главатарят.

— Не се целех в теб, глупако! — отвръщаш ядно.

Той повдига вежди във вежливо учудване.

— А във...?

Намръщено посочваш с глава нагоре към дървото.

Той вдига лице... и в същия миг в него се влива стрела. Изумено гледаш как залитва, гърчейки се в обятията на смъртта, и рухва по очи. Кръвта плисва наоколо. Рязко се извърташ към другите двама, но единият вече умира, мъчейки се да извади стрелата от гърба си. Другият се е привел с нож в ръка и безумно се оглежда.

Хвърляш се към него с насочен към сърцето му меч.

Мини на [455](#).

Къща е последното нещо, което очакваш да видиш в блатата, но тя стои пред теб, малка и занемарена. Калта, с която е измазана, е изпопадала.

Покривът е продънен. Вратата зее полуотворена, увиснала на едната си панта, а прозорецът е затворен с капак. За жалост нищо повече не успяваш да видиш, тъй като луната се скрива така внезапно, както се е показала.

Ще влезеш ли в тъмната къща — **205**.

Или ще продължиш пътя си — **363**.

Оглеждаш се за нещо по-интересно в стаята, когато леглото изскърцва. Светкавично се обръщаш. Сановникът се надига на лакът и дръпва завеската.

Още преди да те види и да се разкрещи, бърз като сянка се изкачваш през прозореца. Тупваш долу меко като котка и спираш за миг. Явно човекът горе те е взел за кошмар, защото не чуваш нищо.

В тази къща вече е опасно да влезеш.

Ако ще опиташ да проникнеш в Храма, мини на [173](#).

Ако решиш да изчакаш някого в сенките, мини на [537](#).

А ако предпочиташ да си тръгнеш, прехвърли се на [6](#).

След няколко пресечки излизаш на малко площадче и докато се чудиш накъде да поемеш, забеляваш изникналата от сенките сгърбена, загърната в груб плащ фигура, която се приближава към теб със странна походка.

— Странник — гласът, глухо ръмжащ, всява ужас в теб. Изпод робата се подава сбръчкана кафява ръка с извити нокти, странник...

Спомените от ужасните разкази за блатните чудовища нахлуват в главата ти: страшни същества, полухора, полузверове, обитаващи тресавищата и нападащи закъснелите пътници.

Треперещата ти ръка ляга върху дръжката на меча.

Бързината на съществото е невероятна — с хриплив рев то се стрелба към теб, гмурва се под блестящата дъга, описана от меча ти, и впива нокти в гърлото ти.

Отскачаш назад, опирайки гръб в стената и замахваш отчаяно.

Провери [шанса си](#), прибавяйки точките от Ниво на живот:

8 и по-малко — мини на [306](#).

От 9 до 13 — мини на [39](#).

14 и повече — мини на [342](#).



Катеренето е ужасно. Не помниш колко пъти внезапно се подхлъзваш, увисвайки над шеметната пропаст. Не чувстваш крайниците си, изтръпнали от усилието да те държат долепен като муха към гладката отвесна стена.

Не знаеш как въобще успя.

Прехвърляш ръба и се тръшваш на грапавата твърда скала на Платото.

Цялото ти тяло сякаш е изтъкано от болка, пулсира в ритъма на сърцето, което е готово да се пръсне, ако направиш още едно движение.

Все още не можеш да движиш крайниците си, когато с пъшкане повдигаш глава и оглеждаш мястото, към което толкова си се стремял.

Мини на [520](#).

„Може да е навсякъде — пулсира в съзнанието ти — навсякъде.“
Вдигаш меча, готов за удар, и побягваш през тинята, по-далеч от това място.

Прескачаш дънера, на който седеше сирената, и цопваш от другата страна. Рязка болка пронизва крака ти.

„Навехнат?“ — пробягва през ума ти.

В същия миг от калта с хъхрещ рев изскача сирената, сграбчила крака ти, устремила ноктестата ръка нагоре към лицето ти.

Изкрещяваш и забиваш меча в слузестото тяло. Блатното създание се дръпва назад, повличайки те към тинята. Замахваш отново и съсичаш ръката, която се е вкопчила в теб. Безумен крясък смразява кръвта ти. Сирената с гняв и учудване гледа осакатеното място, а отрязаната ръка все още стиска крака ти. С погнуса отръскваш отрязания крайник от себе си и отново заканително вдигаш меча.

С яростен вой и страховити закани ужасното същество се изгубва от погледа ти, изливайки потоци тревнозелена кръв в черната кал.

Задъхан се отдалечаваш. Кракът те боли при всяка стъпка. Залитваш и се просваш в калта.

Стиснал зъби, го оглеждаш. Раната изглежда ужасно, но ако не се е замърсила, ще зарасне бързо.

Загубил си четири жизнени точки. С усилие се надигаш и продължаваш в мъглата.

Мини на [459](#).

621

Можеш да използваш Котки само в случай, че имаш 20 или повече жизнени точки — на [619](#).

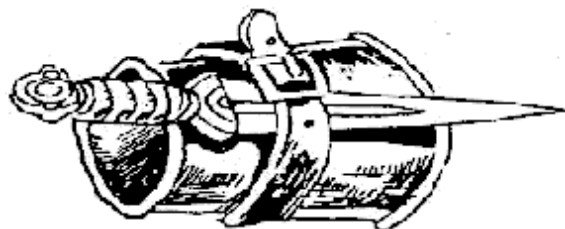
Ако нямаш толкова, ще трябва да опиташ с Ефирна роса на [515](#).

Ако нямаш и това, прехвърли се на [567](#).

С лекота успяваш да победиш объркания си тронав противник. След няколко секунди чуваш пръхтене на кон зад себе си и наистина той е само на десетина крачки. Продавачът на билки отчаяно се опитва да го накара да продължи напред.

Въздействието на магията е преминало и ти отново си видим, а още по-добре се вижда огромната брадва, която демонстративно размахваш, докато се приближаваш към него.

— Е, добре, умнико — казваш ти студено няколко минути по-късно, когато продавачът е вече смъкнат от коня, овързан здраво и замъкнат в най-близкия тъмен ъгъл — сега си признай всичко.



Мечът в ръката ти, окъпан в кръв, е едно добро средство за разговор.

— Ами... те дойдоха при мен и ме заплашиха и нямаше как... а после трябваше да те закарам в уличката и те да те убият.

— Кой са те? — казваш спокойно, докато изтриваш меча в ръкава му.

— Ами... не знам... те дойдоха отнякъде и...

Изправяш се с намерението да го оставиш там, но той пъргаво скача на крака и казва с плачлив глас:

— Не! Не ме оставяй тук, страх ме е да не дойдат други.

Изглеждаш го от глава го пети — не е толкова опасен, като се изключат дяволските му способности да се развързва. Чудиш се дали ще имаш някаква полза от него или само ще ти пречи.

Ще го вземеш ли със себе си в приюта — на [229](#).

Или ще го накараш да се махне — [558](#).

Най-сетне началникът решава да се върнете и да продължите през пазара.

— Внимавайте — предупреждава той хората си — тук по-лесно ще избяга.

Вярно е. Но кой знае дали хората не са на страната на закона? Трудно би избягал през тълпата, която се опитва да те хване.

Решавай:

Ще бягаш ли — мини на **61**.

Или не — прехвърли се на **328**.

Стръмното стълбище се извива нагоре и нагоре, без начало и край. Подскачаш задъхан по стъпалата, стараяйки се да не изоставаш от водача си, който сякаш се носи над тях.

Вече ти се струва, че е минала цяла вечност, когато стълбите внезапно свършват и се озоваваш, капнал, на някаква открита площадка под изцъклените звезди — кулата на Централния дворец, най-високата точка в Ханджаб. Гледката спира дъха ти: целият град, огромен и необхватен, окъпан в призрачна лунна светлина. Малко по на север гигантският тъмен силует на Голямата стена пресича нощта. Над него трепти светлината на хилядите лагерни огънове. Измамна тишина е надвиснала над необятното бойно поле.

Жрецът прави сложно движение с ръка и сиянието, вече ненужно, се разтапя в мрака.

— Дойде времето, момчето ми.

Чувството на предопределеност и обреченост прозвучава в гласа му и минава като ток по цялото ти тяло.

— Ще се изправиш пред най-могъщата черна сила, съществувала някога...

Макар да звучи невероятно и абсурдно, с всяка фибра на тялото си можеш да усетиш, че това е истина.

Мини на [512](#).

Отпускаш напълно мислената бариера пред действието на росата и с радост установяваш, че силата на орела не може да се мери с магията на Върховния жрец. Птицата се отказва от преследването.

Издигаш се над ръба на скалата. Ефирната роса те понася над нея, плавно спускайки те към земята, и те оставя в подножието на отвесните стени на Платото.

Мини на [368](#).

Изглеждаш го замислено, обръщаш се и след кратко колебание решително се отправяш към навеса, за да събудиш Слим.

„С питане и до Зафир се стига“ — успокояваш се.

Мини на [513](#), за да събудиш Слим.

Поглеждаш ножа, сякаш го виждаш за първи път и го прибиращ. Оглеждаш се. Слим се усмихва. Никой друг не се усмихва. Огромният моряк кашля и се мъчи да извади една риба от рошавата си брада.

Инстинктите ти отчаяно се съпротивляват, докато разумът мести краката ти към него.

— Слушай, друже — казваш колкото можеш по-учтиво — извинявай.

Морякът те поглежда. Инстинктите май бяха прави.

Опитай [шанса си](#):

Ако числото е четно, мини на [389](#).

Ако е нечетно, прехвърли се на [112](#).

Пускаш стареца на земята и побягваш колкото може по-бързо. След две крачки се убеждаваш, че никой не те преследва и удавяш гузната си съвест с доводи за важността на Мисията си.

Гърбът те наболява, но раната бързо ще зарасне. Изгубил си само две жизнени точки. Решаваш да се махнеш по-далеч от това място, затънало в расови конфликти, и да се оттеглиш в някоя странноприемница.

Мини на [660](#).

Кафеникавожълтата мътна течност се стича по гърлото ти, оставяйки приятна топлина. Болката внезапно става по-поносима, а след това изчезва. Хващаш предпазливо едната стрела и леко дръпваш — не усещаш нищо. Стисваш зъби и я изтегляш. Раната се затваря почти мигновено. Повтаряш действията с втората стрела и се изправяш, олюлявайки се. Мяташ раницата на гърба си и с несигурни крачки се отправяш през гъстия шубрак към пътя, следващ линията на крепостната стена на юг. Вече не можеш да влезеш в Тамир.

Мини на [196](#).

Когато напускаш Сард, слънцето вече се е скрило. Преминаваш по моста над реката на изхода на долината и продължаваш право на юг. Препускаш цялата нощ, за да се отдалечиш от Червената смърт, горещо молейки боговете да не си заразен.

Призори спиращ за малка почивка и поспиваш един час. След изгрева отново поемаш по пътя. На минаване край един поток подозрително оглеждаш лицето си, но за щастие не забелязваш червените петънца — първи признак на заразата. Като че ли ти се размина.

Няколко часа след пладне напускаш удобния път в подножието на Непрестъпните планини и се отправяш нагоре по безкрайните била към Града на изгасналия вулкан.

Мини на [256](#).

Хладният влажен въздух сякаш те блъсва в лицето. Въздъхваш с облекчение и затръшваш вратата отвън. Пред теб се простира голяма зала, по-висока от къщата, в която влезе. Слизаш надолу по каменните стъпала, удивлявайки се на тази хитрост — стаята е вкопана в земята като изба и е изключително приятна след сухата жега на пътя. В средата има малка цилиндрична куличка от камъни подобна на кладенец, около която са наредени дървени маси. Затътряш крака към една от тях и сядаш. В залата няма никой освен теб. Леко притваряш очи, отпусайки се върху стола.

След няколко минути те събужда скърцане на врата и когато се оглеждаш, виждаш едно момче, приближаващо към теб с голям меден поднос. При кладенеца, защото това наистина е кладенец, то спира и с още скърцане и плясък изважда голяма бъчва, завързана на веригата. Чашата върху подноса е напълнена с нещо и момчето отново пуска бъчвата долу. Поднася ти я безмълвно. Отпиваш от студената течност с вкус на касис.

— Ще желяеш ли стая, странниче? — пита момчето.

Замисляш се.

— Не — отсичаш — но се грижете за коня ми.

— В Изгорената Земя ли ще ходите?

„Ние?“

Момчето гледа някъде над главата ти към входа.

Мини на [450](#).

Невъзможно е да избягате с пленника. А и той, сякаш разбрал това, се хвърля напред, мъчейки се да се отскубне, но се стоварва безжизнен на паважа. Слим изтегля кървавия си нож и се хвърля през кордона. Повалете няколко от смаяните стражи и се стрелват към входа на една тъмна уличка.

Сменяте посоката на всяка пресечка, без да намалявате скоростта. Врявата зад вас бавно утихва. След минута спирате задъхани.

— Измъкнахме се — изхриптяваш.

— Изгубихме се — поправя те Слим. На ужасения ти поглед отвръща с уморена усмивка — Шегувам се. Познавам този град като кесията си.

Половин час по-късно с облекчение забелязваш странноприемницата.

— Имам предчувствието — завършва разсъжденията си Слим — че занапред ще имаме големи неприятности с маскираните приятелчета.

Имаш съвсем същото предчувствие.

Вмъквате се незабелязано и отивате в стаята на Слим. Големият гардероб е избутан върху прозореца.

— Познай кой ще спи на пода — ухилва се Слим, докато залоства старателно вратата.

Мини на [240](#).

Изправяш се в тъмното и се ослушваш отново. Стърженето е прераснало в неистов, ужасяващ вой. Луната е потънала в кълба черни облаци.

Неочаквано нещо студено обвива краката ти и се впива през кожата, все по-дълбоко. Извикваш от болка и замахваш слепешком с меч. Той отскача с дрънчене от метална броня. Разнася се отвратително квичене.

Започваш бясно да сечеш наоколо в мрака, докато воят стихва, а хватката около крака ти се отпуска. Той силно кърви. Губиш една жизнена точка.

Добираш се до огъня, съсичайки още нещо пълзящо, и с мъка го разпалваш. Треперливите пламъци осветяват ужасна картина: хората ти се гърчат в тревата наоколо, а между тях по телата им пълзят отвратителни черни лигави същества, напомнящи на гигантски бронирани мокрици. Светлината ги прогонва и те се оттеглят към реката с писъци, от които косата ти настръхва.

„Слим!“ — проблясва в съзнанието ти. Внезапно остра пареща болка те пронизва. Имаш ли Противоотрова?

Да — **486**.

Не — **554**.

Свестяваш се, изхвърлен от вълните на скалист бряг. Успяваш да надигнеш разнебитеното си тяло и да тръгнеш нанякъде. Намираш се на пустинен остров. Ако намериш сили у себе си, можеш да оцелееш. Животът ти ще е тежък, скучен и безнадежден. Тук дори и варварите няма да дойдат. Мисията ти приключи с неуспех.

В полусън усещаш някакъв сърбеж в крака. Почесваш се и отново вдигаш ръка към главата си. По нея има зацапана кръв.

Скачаш, забравяйки къде се намиращ. Плащът се откача от клона, увисваш за момент, после тупваш на земята, а върху теб пада раницата ти.

Разглеждаш се в сивата светлина на утрото. Тук-там до тялото ти са се добрили няколко огромни отвратителни пиявици. С погнуса ги махаш от себе си, а те се пукат между пръстите ти, пръскайки изпитата кръв. Почистваш раните, надявайки се да не са замърсени. Когато се изправяш на крака, чувстваш леко замайване и слабост от изгубената кръв. Тези нощни животинки ще ти струват три жизнени точки.

Наместваш раницата на гърба си и тръгваш през горичката, оглеждайки пътем къщичката, в която можеше да преспиш. На леглото кротко лежи труп, вперил изцъклените си очи в тавана.

Мини на [555](#).

— Не — казваш твърдо — ще остана аз. Чад се обръща и ляга, без да продума. Едва сега започваш да размишляваш над натрупаните през последните два дни наблюдения. Подсъзнателно усещаш нещо в поведението му, което не ти дава покой. От този човек лъха студенина... и омраза. Излагането на опасност на целия лагер предишната нощ и днешното му невероятно спасение окончателно затвърждават подозренията ти. Наоколо като че ли няма опасност и това ти позволява да съсредоточиш вниманието си върху него. Остро съмнение пронизва душата ти, когато разбираш, че не спи.

„Сега ще видим.“

Престорваш се умело на заспал, отпускаш се... и заспиваш. Но свистенето на меча му те намира вътрешно подготвен. Отскачаш импулсивно встрани и измъкваш своя. Чад се приближава към теб със зловни пламъчета в очите и развърта блесналото си оръжие. В тази част на съзнанието ти, която не е заета да следи бързите му движения, пулсира в огненочервено думата „предател“.

Силата му е 10, а жизнените точки — 8.

Твоята сила се получава от Ниво на живот и Умение за бой с хладни оръжия.

Когато победиш, мини на [522](#).

„Мога да му се доверя, след като ни доведе дотук“ — мислиш си, докато слизате опипом по стълбите.

Изведнъж те жегва тревожна мисъл:

— Защо е тъмно?!

Отговаря ти страшен удар по главата. Падаш напред, без да усещаш болката от няколкото остриета, които те пронизват едновременно. Мисълта, че вражеският план — ако не успее да те убие, да те доведе на смърт — е бил съвсем прост и ясен, бавно избледнява в съзнанието ти. Съжаляваш единствено, че подведе и Слим, който сега умира с теб.

Мисията ти завърши с провал.

Стисваш здраво въжето, но резултатът е обратен на очакванията ти: понасяш се нагоре. След няколко метра птицата се спуска и те сграбчва за раменете. Крецейки от болка, напипваш меча, но нещо не ти дава да го използваш. Птицата е толкова могъща...

Орелът може да те носи чак до края на света. До платото. Оставяш се в плен на могъщите нокти, докато отминавате ръба на скалата. Тя плавно се спуска няколко километра, а след нея се възправя твоята цел.

Иди на [775](#).

Решаваш, че е достатъчно.

— Приемам — казваш.

Той протяга ръка и в нея тупва само един рубин.

— Чужденецо! — извиква той яростно.

— Останалото след отлива — казваш.

Сумтенето му означава съгласие. С тежки стъпки той се изкачва по дървеното мостче и ти го последваш със Слим. По средата той рязко се обръща.

— И си намерете място, където няма да ми пречите.

Сдържано кимваш.

Мини на **608**.

... Изведнъж ти олеква и се изправяш на крака почти със скок. Докато се възхищаваш от себе си, внезапно и с огромно учудване забелязваш, че се издигаш нагоре край обраслото с мъх стебло.

„Ефирната роса — пробягва през ума ти — Шишенцето се счупило при падането“

„Е какво пък. Поне ще огледам пътя от високо.“

Отправяш се към облените в светлина върхове на Черната гора. Пътят през безконечната плетеница от клони и листа се оказва по-дълъг, отколкото очакваше. Опасявайки се да не престане действието на магията, докато си високо като птица над земята, си принуден да побързаш с разузнавателния оглед от върха на огромното дърво, издигнало се малко над останалите. Резултатите и без това не са обнадеждаващи: еднородна зелена маса от хоризонт до хоризонт, окъпана в лъчите на обедното слънце.

Забързваш надолу, подпомогнат от отслабващото действие на магията, и последните няколко метра преминаваш почти в свободно падане, което завършва в мъха.

Мини на [269](#).

Отминаваш, преструвайки се, че не си видял нищо. Не желаяш да се месиш в чужди работи. Все пак Мисията ти е твърде важна, за да рискуваш живота си в улични схватки. А и старчето сигурно си го е заслужило.

Скоро и последният пристъп на гузната ти съвест е удавен в хладна пресметливост.

Мини на [276](#).

Изтичваш навън. Минута след това цялата странноприемница рухва с трясък. Земята се люлее като кораб в буря. „Вулканът!“ — минава през ума ти. Загасналият от столетия огнен исполин се пробужда. В земята с трясък проблясват огромни пукнатини.

Докато го гледаш, от кратера бликва облак пара и се разхвърчават сажди. Няма съмнение, че скоро ще избухне.

Напускаш града по пътя, водещ на запад, по-далеч от вулкана. Повечето жители правят същото. Един бърз поглед към разбитата конюшня те убеждава, че конете са усетили бедствието далеч преди хората. Вече сте преваляли две била, когато страшен гръм те кара да се обърнеш. От гърлото на вулкана на бързи потоци потича вряща огненожълта лава. Благодарих на съдбата, че вече не си там и се отдалечаваш с бързи крачки.

Мини на [244](#).

Целият ти нощен труд отиде на вятъра. Бутваш още един път вратата и обезсърчен се отправяш към Западната порта, за да опиташ другия си план.

Мини на [350](#).

Съзнанието ти се връща заедно с тъпа болка в главата. Усещаш студения камък под себе си и отваряш бързо очи — каменни стени, нисък таван, решетка... Проклятие! Затворен си в тъмница. Надигаш се рязко, без да обръщаш внимание на болката. Раницата я няма. Мечът и ножът също. Отпускаш се обратно. Не може да бъде. Това е краят.

Остава ти само да чакаш.

Опитай [шанса си](#), прибавяйки точките от Ниво на живот.

Ако сборът е по-голям от 6, мини на [655](#).

Ако е по-малък или равен, иди на [722](#).



Времето сякаш се забавя, а притъпените ти сетива отдалечават кървавия хаос на кораба. Смътно усещаш изтръпналите си от сечене ръце. Бягаш напред към кърмата, без да се обръщаш, поваляйки в движение обърканите от силата ти варварски пирати. Мечът ти е облян в кръв, която се стича по ръцете ти. Тичаш — един разгневен, ревящ ураган, помитащ противниците си — а варварите, които остават зад теб, са или гребци, или трупове.

Закъсняваш. Слим Косата е мъртъв, когато го достигаш. Около него лежат десетина варварски бойци, съсечени безшумно и жестоко, но приятелят ти от детинство, толкова весел в живота и зловец в битките, завинаги те е напуснал.

Светът е пуст. И двата кораба са утихнали, покрити с тела, многобройни и неподвижни. Но пред очите ти е мъртвият Слим. Горещи сълзи бавно се стичат по бузите ти. Изправяш глава. Лицето ти е мраморна маска на бушуващата скръб. Студената ярост. Мъстта.

Очите ти срещат тежкия зверски поглед на огромен мъж с рогат шлем на главата, стиснал боздуган в едната си ръка и секира е другата. Вождът. „Вече си труп“ — прошепваш мрачно и се изправяш. Ехото от бойния ти вик бавно заглъхва, удавено в тишината.

Силата на главатаря е 11, а жизнените точки — 8.

Това не ще го спаси. Твоята Сила се получава от Ниво на живот и Умение за бой с хладни оръжия.

Мини на **531**, когато го победиш.

А ако не успееш, смъртта ще е твърде леко наказание за теб. Името ти ще се покрие с калта на безчестието. Мисията ще остане недовършена и Старият свят ще се потопи в кръв. Като Слим. Като теб.

Пропълзяхаш до вратата, вдигаш бавно резето и безшумно се изправяш зад нея, стиснал здраво ножа. Остава ти само да чакаш. Минутите изтичат една след друга. Сърцето ти трепва при всеки звук, но нищо не се случва. Когато вече мислиш да се откажеш, вратата се открява с едва доловимо скърцане. Стягаш мускулите си, задържайки дъх, докато в процепа бавно се вмъква кракът, а след това и тялото на маскиран мъж. Променил в последния миг намерението си, го удряш с дръжката по главата и поемаш тялото му, преди да се е строполило на пода. Малко по-късно Слим старателно стяга последния възел около врата на диво озъртащия се пленник. Овързан от глава до пети, със свалена маска, той съвсем не изглежда толкова опасен, но злите пламъчета в очите му те карат да потръпнеш.

— Говори — с ужасна усмивка казва Слим.

Прехвърли се на [165](#).

Неочаквано към теб просвистява нещо и в крака ти се влива малка стрела. Изохкваш и в следния миг конят ти рязко се спъва и ти политваш към земята. Падаш тежко върху ранения си крак и болката за момент те зашеметява. Губиш четири жизнени точки.

Мини на **18**.

Препускате цялата сутрин в бесен галоп. Равномерният ритъм на ездата, неуморно бърз, те поклаща в седлото и всяка крачка на яките крака те доближава до целта ти. Чудиш се дали да не обявиш почивка, когато внезапно усещане, че нещо не е наред, започва да пулсира в съзнанието ти. Сред тропота на конете долавяш друг звук — слаб, но непрестанен. Спираш внезапно жребеца, изправяйки го на задните крака. Другите правят същото. Намирате се в малка котловина. Шумът се е засилил и скоро прераства в адски тътен, който я изпълва. Можеш да го усетиш не с ушите, а с тялото си. В един ужасен миг разбираш какво става и в следващия — стръмните склонове на долинката почерняват от телата на хиляди препускащи бизони. Те не са в стадо, а в порой. От всички страни към вас се изсипват талази от могъщи космати туловища. Сблъсъкът е неизбежен. Конете подивяват от ужас и ти с мъка се удържаш на седлото. Това сякаш е краят.

Ако искаш да използваш Ефирна роса, мини на [562](#).

Ако не желаш да изоставиш приятелите си, иди на [225](#).

— Приемам — казваш тежко.

Капитанът се покланя раболепно и ви повежда към „Рабад“. Зловещата червена светлина разкрива пред очите един грациозен, но мрачен кораб. Боядисан е в черно от носа до кърмата, а малкото платно, увиснало в безветрието, е алено. Точно след залез-слънце галерата потегля с равномерни удари на греблата. След вкусната вечеря двамата със Слим сте настанени в отделни каюти, въпреки протестите ти. На следващата сутрин се събуждаш странно отмаял. Изкачваш се с мъка на палубата, докато тялото ти се гърчи в огън и разбираш, че си допуснал най-съдбоносната грешка в живота си. Корабът бързо се носи на изток. Припадаш с мисълта, че си бил измамен, отровен и това е краят. Това е само началото. Свестяваш се, окован на греблата, редом с престъпници и варвари. През дългите дни на мъчително гребане ще имаш време, за да предполагаш как и защо ви предадоха. И само подшушнати и дочути случайно думи ще ти разказват за разгрома на цивилизацията. Ти загуби и провали Мисията си.

Не те видя! Стъпките заглъхват по протежение на стената. Изтегляш се бързо догоре, хващаш се за ръба и поглеждаш предпазливо. Най-близкият страж е на около 50 крачки. Прехвърляш се ловко и светкавично се спускаш от другата страна. Откачаш куката с рязко дръпване, хващаш я, преди да издрънчи на земята, навиваш бързо въжето и го прибиращ в раницата. Плъзваш се покрай стената, докато стигнеш мястото без стражи и факли, и потъваш в пресечките на нощния Тамир.

Мини на [536](#).

„Третият път винаги успява“ — помисляш си, трийки натъртеното си рамо и се отдалечаваш за засилка. Привеждаш се, втурваш се напред и...

Прибави **Шанс** към точките от Ниво на живот.

Ако сборът е по-голям от 9, мини на **484**.

Ако е по-малък или равен, продължи на **576**.

Значи все пак ще убиеш доста хора. Измъкваш кълбото с огненото семе и се затичваш с рев напред. Изненадата на жълтокожите ти помага да стигнеш до стареца, преди някой да е реагирал. Запращаш стъклената сфера в отсрещната стена и повличайки човека, се хвърляш към един от входовете. Ще успееш ли? Прибави към числото от таблицата точките от Ниво на живот и ловкост!

Ако числото е по-голямо или равно на 11, мини на **406**.

Ако е по-малко, прехвърли се на **753**.

Внимателно слизаш в полюляващата се лодка, изваждаш ножа и с два удара прерязваш въжето. Изправяш се — кейовете са все така пусти. Сядаш на дървената пейка и хващаш греблата.

Равномерните плясъци са единственият шум наоколо. Като че ли всичко е потънало в сън.

Мощните удари на греблата скоро доближават лодката на стотина крачки от Острова. Ясната лунна светлина разкрива парка отляво, изкуственото езеро вдясно и широката улица в средата, фенерите по стените осветяват брега, а на равни интервали от време на време тъмни силуети пресичат светлината — вероятно стражи, заети с нощната си работа.

Решаваш да спреш вляво.

Прибави **Шанса** към точките от Ловкост.

Ако сборът надхвърля 6, мини на **204**.

Ако е по-малък или равен на това число, прехвърли се на **357**.

Решаваш, че раницата може да се грижи за себе си и злобно се надигаш, за да видиш сметката на въжето. Увиваш китката си и го сграбчваш здраво, след което бавно, много бавно прерязваш примката, плавно обръщаш тялото си и увисваш на лявата ръка. Така изглежда още по-високо. Мястото под теб не ти се струва удобно, ако изобщо някое място може да бъде удобно за приземяване от такава височина. Вътрешните упреци от рода на „Пускай се, не можеш цял ден да висиш, страхлив нещастник“ не ти помагат. Вече съжаляваш, че не остана да си висиш, но е късно — китката ти изтръпва и отслабва захвата си. Презрял смъртта, надаваш бойния вик на Лъвския легион, затваряш очи... и скачаш.

Мини на [333](#).

От неспокойната дрямка те изважда шум от стъпки по каменния под. Отваряш широко очи. Две фигури излизат в светлината на факлите и спират пред килията ти. Капитан от тъмничната охрана и човек в черен плащ. Качулката скрива лицето му. Гледаш безмълвно, прехапал устни. Най-сетне непознатият кимва леко към стража, който с усмивка вади огромна връзка ключове, отваря решетката и изчезва в мрака на коридора. Човекът с плаща пристъпва вътре и казва весело:

— Дължиш ми пет диаманта за гаранцията.

— ... О, богове, това е...

Мини на [702](#).

Стрелата изсвистява с убийствена точност и почти потъва в гърба му. С размахани ръце вождът пада на палубата. Корабът забавя ход и виждаш как пиратите се скупчват около мъртвеца. Слизаш в трюмовете, където помагаш на капитана да накара варварите отново да гребат, и когато се качваш обратно, вражеската галера е отдалечаваща се точка на хоризонта. Слим се приближава широко ухилен.

— Изстрелът си струваше — казва — не беше лош.

— Беше майсторски! — възмутено извикваш ти.

— Шегувам се. Ела да пийнем вино.

Наистина, този великолепен изстрел ви спести цяла морска битка.

Мини на [253](#).

Ускоряваш крачка, чудейки се дали ще успееш да се върнеш в странноприемницата тази нощ. Скоро достигаш мястото, където стената е висока не повече от два метра и е построена по-скоро от архитектурни съображения, тъй като историята на града не помни масова атака с лодки. Подскачаш, набирайки се на ръце и цопваш в жвакащото мочурище от другата страна. След няколко крачки тревата и калта изчезват и ти се потапяш изцяло в хладните води. С мощни, уверени движения достигаш другия бряг, опитвайки се да не мокриш раницата си.

Поемаш в лек тръс към Южната стена. Четвърт час по-късно преминаваш край Западната порта и забавяш крачка, успокоявайки дишането си. Бягането и ветрецът са изсушили дрехите ти.

Мини на [270](#).

Последната искрица живот угасва в очите му. Спускаш с ръка клепачите му и се изправяш. Мъката, натежала гърдите ти се излива в яростен рев, след който настъпва тишина.

Казваш твърдо и уверено:

— Ще успея! И нищо не може да ме спре! Заради Слим, заради Барт, заради всички останали.

Поглеждаш към Чад. И в неговите очи има надежда.

Улавяте два накуцващи коня и продължавате на юг.

Надвечер на хоризонта се появява тънката черна ивица на девствения лес, опасал Алкирия от север. Край вас изникват храсти и отделни дървета, които скоро се струпват в сгъстяващи се купчинки растителност. Когато слънцето угасва и кадифеният мрак се спуска над земята, спирате сред първите огромни дървета на Черната гора. Конете повече няма да ви трябват. Шляпваш ги по хълбоците и те побягват обратно през степта. Невероятното им чувство за дълг и ориентация ще ги върне в Ханджаб.

Сухите съчки припукват в лагерния огън. Приятна топлина и светлина струят от пламъците и сякаш прогонват мрака и опасностите. Чад спи, полегнал на едната си страна. Ти си на стража. Насилваш се да бъдеш внимателен и леко трепваш при всеки необичаен шум, но умората, насъбрала се през двата дни, започва да надделява. Не усещаш кога очите ти се затварят.

От леката дрямка те изважда потупване по рамото. Отваряш светкавично очи, стиснал меча, но отново се отпусках с въздишка.

— Уморен си — казва тихо Чад — Трябва да поспиш. Ще пазя аз.

Ще го оставиш ли на стража — [227](#).

Или предпочиташ да останеш ти, въпреки убийствената умора — [636](#).

С тихо скимтене кучето предава душата си на Гуор. Продължаваш напред към храма, за да се натъкнеш на добре заключена здрава врата. На тази пропита с магии земя твоите предмети са безсилни. Срещу вратата ще ти помогне единствено грубата сила. За да я разбиеш, ще ти е нужна силата на стенобойна машина — 10 точки от [Шанс](#) и Ниво на живот.

Ако с два опита не успееш, мини на [651](#).

Ако успееш, иди на [521](#).

Можеш да си тръгнеш още сега — [6](#).

Скоро откриваш няколко странноприемници, но продължаваш на север, докато решаваш, че си достатъчно далеч от местата, където бели и жълти се избиват взаимно. До реката намиращ един хан с името „Водите на Тайра“, където решаваш да отседнеш.

„Водите на Тайра“ представлява двуетажна П-образна къща, във вътрешния двор на която има конюшня. Вечерята и леглото струват четири опала. С радост научаваш, че на сутринта ще можеш да купиш кон от там. Дават ти стая с изглед към вътрешния двор, твърдо легло и стол, на който сядаш, изморен от дългото ходене из Харп.

Мини на **90**.

Плъзваш се безшумно с изваден меч в трепкащите сенки, хвърляни от факлите по влажните каменни стени. Стълбите водят нагоре към коридор, който завършва Т-образно, разклонявайки се вляво и вдясно.

Реши накъде ще продължиш:

Наляво — **304**.

Надясно — **223**.

Решаваш да не прекосяваш блатата и свърваш наляво към степта. Надяваш се, че ще можеш да се ориентираш и в началото това е лесно: вървиш на юг успоредно на по-влажната местност. Скоро обаче установяваш, че блатата се разширяват и те обграждат, принуждавайки те да влезеш в тях. Под краката ти вече пошляпват малки локвички, когато слънцето залязва и изведнъж настъпва черен лепкав мрак. Калната вода на места достига над глезените ти и ти с нарастващ страх крачиш напред, надявайки се това да е вярната посока. В главата ти пробягват разкази за зверове и пиявици, които оставят хлад в сърцето ти. Не след дълго изгрява голяма бяла луна, която осветява всяко кътче наоколо, въздъхваш облекчено, но в същия миг изстиваш: мястото, в което си попаднал, изглежда твърде, твърде далеч, както от степта, така и от всичко останало.

Мини на [82](#).

Оглеждаш уморено спътниците си.

— Доброволец за стража? — подвикваш без особена надежда.

Един от мъжете се надига на лакът:

— Добре.

— Как ти е името, човече? — възкликваш с благодарност.

— Чад. Ханджабска Конна гвардия.

— След два часа събуди някого. Може и мен.

Той кимва и става на крака.

Отпускаш се, уморен до смърт, и заспиваш веднага, потъвайки дълбоко в обятията на съня.

Мини на [371](#).

Свличаш се надолу сред шеметно носещи се потоци от пясък и камъни. Ровиш отчаяно, докато най-сетне откриваш малкото шишенце и го глътваш на един дъх. Миг преди едно търсецо пипало да те достигне, рязко подскачаш нагоре и се понасяш по-лек от въздуха.

Скоро си далеч от фунията и отслабващата магия бавно те спуска на пясъка. След кратка почивка продължаваш наред през Изгорената земя.

Мини на [382](#).

Варварският кораб все повече се приближава. Изтичваш по палубата към носа, между редиците обезумели варвари, които се опитват да счупят оковите си. Откъм кърмата виждаш Слим с изваден меч и онзи особен вид, който придобива преди битка.

Варварите се приближават успоредно отляво, изотзад на вашата галера, спряла напълно с хаотично протегнати гребла. На няколко метра от кърмата неприятелският кораб внезапно издига греблата си нагоре, оголвайки издутите бордове. С ужас разбираш какво ще последва. Въпреки неистовите крясъци на капитана и двамата моряци, които се опитват да обуздаят гребците, само две гребла от вашите се издигат нагоре, за да се предпазят — вероятно тези, до чийто гребци са достигнали камшиците. Галерата на варварите се плъзва по инерция покрай вашата, изпочупвайки греблата като сламки, и спира. Десетина абордажни куки политат едновременно и се впиват в бордовете на вашия кораб. Като че ли никой от тримата моряци не знае какво прави. Предпазвайки се от сипеците се камъни от варварските прашки с един дървен капак, успяваш да срежеш въжетата на куките. Слим прави същото на кърмата, но четирите куки, закачени за средата на кораба са в безопасност, защитавани от по няколко оковани, но опасни гребци. Оглеждаш чуждия кораб. Пиратите са поне тридесет, като се смятат и гребците, застопорили греблата и готови за бой.

„Ще бъде тежка битка“ — мислиш си преди червеният облак на яростта да замъгли зрението и мисълта ти.

Мини на [645](#).

666

Ключовете за вратата висят окачени на стената над главата на един от войниците. Прибави **Шанс** към точките от Ловкост.

Ако сборът е по-голям или равен на 9, мини на **707**.

Ако е по-малък, иди на **213**.

„Какво по-подходящо място за засада от някой тъмен ъгъл“ — решаваш и поемате през площада. Стъпките ви отекват в тишината. Факлите по стените тази нощ не са запалени и призрачната лунна светлина изпълва огромното пусто пространство. Потръпваш. Обзема те тягостното чувство, че някой те наблюдава, а ти си съвсем незащитен. Ускоряваш леко крачка. Вече сте преполовили пътя, когато съзираш пламъка на факли в една странична уличка. Към вас с тежки стъпки се устремяваш няколко бронирани, въоръжени с алебарди мъже.

— Нощната стража! — прошепва Слим — Какво да правим?

Ако искаш веднага да побегнеш, мини на [632](#).

Ако предпочиташ да останеш и да говориш с тях, иди на [259](#).

Тук ще намериш смъртта си. Тежък удар с двуострата секира избива меча от ръцете ти, а втори те довършва.

Като в мъгла дочуваш победния вик на варварина, а останалото е глуха туптяща тишина, докато идва Мракът и затваря очите ти завинаги.

Изваждаш металните куки и внимателно ги пристягаш към ръцете и краката си. Забиваш ги в големите процепи между камъните, изтегляш се и се отправяш предпазливо нагоре. Точно под ръба изведнъж спираш. По стената отекват стъпките на страж, тръгнал на обиколка. Вече е точно над теб... Опитай [шанса си](#):

От 1 до 4 — мини на [234](#).

От 5 до 12 — мини на [743](#).

Единственият ти шанс е да обезвредиш безшумно двамата стражи, да отключиш светкавично и да минеш през другите двама. Планът се проваля в самото начало. Не успяваш да заглушиш предсмъртния вик на единия и той довежда десетки войници от вътрешността на сградата. Сражаваш се със силата на отчаянието, но падаш под безбройните удари. Мракът идва като кадифено спасение от болката, избухваща в ослепителни експлозии.

Ти се провали, а Старият свят ще загине заедно с теб.

Кръвта шуми в ушите ти. Времето сякаш се забавя и всяка крачка отеква в странна тишина. С чувството, че се разкъсваш от усилия, изкачваш със скокове един хребет и падаш от другата страна.

Този път успя! Огнената тиня не успява да преодолее височината и утихва от другата страна.

Лежиш, възстановявайки силите си, после с въздишка се надигаш и се отправяш отново на запад.

Мини на [244](#).

Вземаш меча си и излизаш, без да обръщаш внимание на заплахите на нощния Салмодил. Това все пак е търговски град. По тъмните улици кипи работа. Насам-натам притичват облечени в черно мъже и уплашени търговци, каруците скърцат, денковете се пренасят. Никой не ти обръща внимание — още един чужденец с меч, зад който крие страха си. Скоро, уморен от стреснатото виране в сенките, които те подминават по свои работи, се прибиращ в странноприемницата и се качваш в стаята си.

Мини на [203](#).

Може би благодарение на обилното кръвоснабдяване на мозъка ти, в него веднага узряват няколко сравнително добри идеи.

Какво ще използваш, за да се освободиш?

Въже — мини на [677](#).

Котки — прехвърли се на [325](#).

Ефирна роса — иди на [436](#).

— Добре — казваш — но ще има да търсите фокусник като мен.
Стражът проявява слаб интерес.

— Хубав град е Тамир, богат — продължаваш разсеяно — но му липсват забавления. Но — вдигаш рамене — аз вече ще си тръгвам. И други места ще си намеря.

Обръщаш се и тръгваш с примерено бавни крачки, оставяйки време на не особено схватливия пазач да разбере какво изпуска.

Ще успее ли хитростта ти? Прибави [Шанса](#) към точките от Ловкост.

Ако сборът е 8 или по-малко, мини на [487](#).

Ако е 9 или повече, прехвърли се на [195](#).

Носиш се по тясната пътечка между пейките към носа и без да спиращ успяваш да отсечеш три от четирите куки, изпращайки пълзящите варвари в морето между двата кораба. Преди да стигнеш до последното, на палубата с крясък скача огромен мъжага, въоръжен с тежка секира.

Силата му е 12, а жизнените точки 10.

Твоята сила се получава от Ниво на живот и Умение за бой с хладни оръжия.

Ако победиш, мини на **211**.

Ако загубиш — **668**.

С шеметна бързина измъкваш меча и го размахваш заплашително. Магията моментално престава да действа, политаш по инерция и едва не падаш в тинята. С учудваща грация сирената се плъзва във водата и изчезва. Нервно стисваш оръжието си.

„Хайде, малка блатна нимфо, покажи се...“

В настъпилата тишина дишането ти наподобява ковашки мях. Страхът бавно си пробива път към съзнанието ти.

„Може да е навсякъде.“

Какво ще правиш?

Ще бягаш по-далеч оттук — **620**.

Ще чакаш, за да я убиеш — **604**.

„Колко е просто — мислиш си, докато вадиш въжето, навиваш го през дланта и лакътя си и се прицелваш в клона, от който висиш — най-ниския върху дебелия гладък ствол, на не повече от осем крачки над теб — закачам го за клона, прерязвам примката и спокойно се спускам до долу...“

Дали наистина е толкова просто?

Посочи едно число от таблицата и прибави точките от Ловкост.

Ако сборът е 14 или повече, значи си успял и можеш да минеш на **269**. Имаш право на три опита.

Ако не успееш в нито един от трите, мини на **673**, за да направиш нов избор.

Или на **167**, за да прережеш примката и да скочиш.

Не успяваш! Спъваш се в протегнат сред тълпата крак и се просваш на земята. Отчаяно се опитваш да запълзиш, но хората се скупчват отгоре ти.

— Тъмницата е близо — зловецът се ухилва офицерът.

Мини на [328](#).

Когато след малко се свестяваш възник, първата ти дума е „Ох“. Нямах спомени от последните няколко минути, но тъпата болка в цялото тяло (изгубил си 4 жизнени точки) ти показва какво си изпуснал. Като че ли няма нищо счупено, но някак си не можеш да си представиш как ще помръднеш разнебитеното си тяло, а мисълта за належащото ходене те хвърля в ужас.

Насилваш се и започваш бавно, става по става, да се изправяш.

Мини на [269](#).

Изваждаш кесийката и трескаво посипваш Праха по себе си. Той блясва за миг във въздуха и изчезва заедно с тялото ти. Тържествуващата ти усмивка бързо се стопява, щом слисаните за миг вълци се хвърлят нагоре с нова ярост. Забрави какво значение има обонянieto за дивите животни.

Решавай бързо:

Ще се върнеш на **478** и ще направиш нов избор.

Или ще се изкатериш нагоре — **323**.

Вратите са дяволски тежки. Мърдате ги, докато глутницата се приближава. „Дори престанаха да вият“ — мислиш си бутайки с всички сили. Чуваш само собственото си дишане.

— Продължавайте! — извикваш и отскачаш назад, изтегляйки меча си. Докато стражите отчаяно блъскат тежките крила на портата, през процепа връхлита водачът на вълците — истинско черно чудовище едро като вол. Замахваш с все сила и острото като бръснач острие прокънтява, сцепвайки черепа му. Отбягваш със скок носещото се тяло и описваш пълен кръг с меча, съсичайки следващия вълк. Третият изквичава, поразен от стрела, а четвъртият остава притиснат между двете крила на портата. Стражите яростно я блъскат, премазвайки тялото му, докато друг войник запречва портата с тежката обкована греда. Началникът, мъж с прошарена коса, се обръща с уморена усмивка към теб, но очите му се разширяват от ужас.

Не успяваш да реагираш. Макар и смъртно ранен, първият вълк впива челюсти в крака ти със силата на увереността в собствената смърт.

Губиш 3 жизнени точки. Няколко часа по-късно началникът те уверява, че с настъпването на зората вълците са се оттеглили и няма да се върнат.

Кракът ти е превързан. Заспиваш спокоен сън в малката колибка на стражата.

Мини на [610](#).

Птицата е достигнала връхната точка на изкачването си и описва малки кръгчета, готвейки се да се спусне като камък надолу.

Бързо! Решавай какво ще използваш:

Лък и стрела — **687**.

Нож за хвърляне или Шурикен — **239**.

Въже — **154**.

Димна завеса — **311**.

Ако нямаш или не желаеш да използваш нищо от изброеното, ще трябва да продължиш на **327**.

Действието на магията продължава и може би ще успееш да го измъкнеш. Решаваш да рискуваш.

— Идвам, приятелю! — подвикваш и се спускаш с усилие надолу.

Старчето се поколебава за миг, когато му подаваш ръце, но ги поема и ги стисва здраво. Вдигаш бариерата в съзнанието си и магията ви понася нагоре. Старчето стисва очи и ги отваря едва когато усеща пода на коридора под краката си. Погледът му е пълен с благодарност.

— Няма да съжаляваш, че ме спаси, странниче!

Кимваш безмълвно — „Длъжен бях“.

Тялото ти вече натежава и скоро стъпваш здраво на краката си. Затваряш решетката. Време е.

— Да тръгваме — прошепваш и решително изваждаш меч. Старчето измъква със същото изражение малко двуостро ножче и отговаря на учудения ти поглед със скромна усмивка.

Мини на **19**.

Когато се събуждаш на следващия ден, почти не си спомняш как след отчаяната битка стражите те отведоха в една странноприемница, как силите ти свършиха при вида на мекото легло и как беловласото старче ханджия и сериозният брадат доктор се грижиха цялата нощ за теб. Събуждаш се не от друго, а от глад и скоро си отрупан с ястия от услужливия домакин, който упорито отказва да приеме нещо в отплата. Поспиваш още малко, за да възвърнеш окончателно силите си и в ранния следобед ставаш и се стягаш за път. Не искаш да злоупотребяваш с гостоприемството на домакина, а и Мисията ти не търпи отлагане.

Новината за „подвига“ ти, многократно преувеличена, сигурно вече е плъзнала из целия град, защото когато слизаш от стаята си, събралите се в преддверието хора веднага се стълпяват около теб и те отрупват с въпроси. Без да се стараеш да развенчаеш образа си от ореола на герой и мъченик, си пробиваш път, подхвърляйки откъслечни фрази, които още повече засилват възхищението им.

Сбогуваш се сърдечно със стария ханджия, който за пореден път отказва да приеме възнаграждение и се измъкваш, преди тълпата да те е обградила отново.

Топлото слънчево време навън оправя окончателно настроението ти. Подсвирвайки, с бавни крачки тръгваш надолу по широката, отрупана с магазинчета и странноприемници улица. Първият запитан човек те упътва към градския пазар. Нуждаеш се от кон, за да продължиш пътешествието си.

Мини на [442](#).

Градът те възхищава в цялото си каменно великолепие. Оттук се вижда Островът — огромен къс гранит в средата на езерото и възвишаващият се в центъра му обелиск — каменна игла, дебела като къща в основата си и остра като върха на меч петдесет крачки по-нагоре.

Горният град, разположен върху острова, е свързан със сушата с голям каменен мост. Когато го достигаш, на пътя ти се изпречва страж с блестяща броня:

— Не може да минеш оттук.

— И защо? — навеждаш се в седлото.

— Това е Кралският мост. За такива като теб има друг от Западната страна на Острова.

Един поглед към десетките войници, наредени в шпалир на моста, те убеждава, че няма смисъл да спориш. Отдръпваш се, за да сториш път на една носилка от скъпо дърво, злато и коприна. Пазачът е прав: тук не е за теб. Пришпорваш коня, за да заобиколиш града от север. Десетина минути по-късно достигаш Тайра, през която се е опнал дълъг каменен мост. От другата страна на реката съзираш Западната порта и втория вход на града.

Мини на [694](#).

Не вярваш да имаш полза от стария скитник, но не ти дава сърце да го оставиш в мрачния, влажен ад на тъмницата.

Разклащаш въжето:

— Хващай се! Ще те издърпам.

Старчето пъргаво сграбчва въжето и преди да започнеш да дърпаш, е преполовило пътя нагоре с бързи и ловки движения. Докато се колебаеш дали да му помогнеш, то подава рошавата си глава, измъква се и скача живо на крака.

— Благодаря ти, странниче! Няма да съжаляваш, че ме спаси.

Вече наистина не съжаляваш. Подобен човек ще ти е полезен при бягството.

Навиваш въжето, прибираш го в раницата и затваряш решетката.

— Да тръгваме — прошепваш и решително изваждаш меч. Старчето измъква със същото изражение малко двуостро ножче и отговаря на учудения ти поглед със скромна усмивка.

Мини на **19**.

687

За да уллучиш падащото тяло, ще са ти необходими седем точки от **Шанс** и Точност.

Ако успееш, мини на **745**.

Ако ли не, прехвърли се на **156**.

Рязко го тласваш към стената и съвсем тихо измъкваш меча си от ножницата. Затаяваш дъх, ослушваш се... и внезапно извисилия се груб глас на продавача на билки те стряска:

— Аз всеее тукааа си хооодя!

Песента му неминуемо ще привлече насам хората, които чу.

Ще ги посрещнеш ли, готов за схватка, но опасно учтив — [742](#).

Или ще използваш Невидим прах — [475](#).

За да избегнеш Червената смърт ще поемеш на югоизток, ще прекосиш притока на Тайра между Алдор и Сард и ще продължиш:

Надолу през степта към Езерния град — на [685](#).

Към Непристъпните планини и Града на изгасналия вулкан — на [256](#).

Плъзваш се в сянката на високата тридесет крачки, дебела каменна стена. Трепкащи отблясъци осветяват пътя ти, но прилепен плътно до камъка, ти си невидим за стражите по зъберите. Намираш място точно между две факли, където светлината от пламъците им се размива в плътния нощен мрак. Опитваш неравната повърхност на дяланите камъни — би могъл да опиташ и с голи ръце, ако не беше толкова високо.

Какво ще използваш?

Ефирна роса — [201](#).

Въже — [148](#).

Котки — [669](#).

Ако нямаш нито едно от трите, прехвърли се на [196](#).

Унасяш се отново. Събуждат те отново пръсти, които обвиват гърлото ти и се впиват здраво в него. Помътнелият поглед едва различава някакъв едър силует, надвесен над теб. В ръцете си усещаш меча, бавно го измъкваш, все по-бавно, сантиметър по сантиметър, докато губиш съзнание...

Прибави [Шанса](#) към точките от Ниво на живот.

Ако сборът е по-голям или равен на 12, иди на [120](#). Ако е по-малък — [765](#).

Събужда те воят на вятъра. Ставаш, за да затвориш прозореца и чак тогава разбираш, че това не е воят на вятъра. Ругаейки в тъмното, препасваш меча, слагаш раницата и препъвайки се в собствената си барикада, се смъкваш в конюшнията. Въпреки превъзнесените й качества, конете са изчезнали и вероятно вече са продадени на черния тилски пазар.

Изскачаш на улицата, треперейки от нощния хлад.

Мини на [401](#).

Рубинът потъва в бездънните парцали на дрехите ѝ. Протягаш ръка и тя здраво я хваща.

— Тъй, тъй... много са те обичали, но си загубил приятел, верен... нали?

Кимваш тъжно. Старицата кима заедно с теб, после отново се вглежда в дланта ти и внезапно извиква, като че ли от уплаха.

— Какво? — питаш тревожно.

— Малко ще живееш... но късмет ако имаш, няма да умреш.

Това и ти си го знаеш. Тя те поглежда с хитро присвити очи:

— Търсиш нещо, а?

Кимваш неохотно.

— В град ще го намериш, ако не него, то поне знак.

— Кой? — питаш с внезапен интерес. Тя гледа озадачено, после изведнъж отскача и се хваща за сърцето.

— Ой! — извиква — Мрачна сила е това, всичко закрива болка и мрак...

Слушаш старицата внимателно, но тя отстъпва заднешком. Правиш крачка към нея:

— Кой!

— Не зная, скрито е... с четири букви е името, само туй виждам — Гледачката бързо се отдалечава, мърморейки клетви.

Опитай [шанса си](#):

Ако числото е четно, мини на [163](#).

Ако е нечетно, прехвърли се на [727](#).

От барачката в отсамния край излиза войник с шлем, но свалил ризницата заради жегата. В дебелината си ръка държи пика.

— Добър ден — поздравяваш.

Той се усмихва виновно, щом съзира въоръжението ти, и измънква:

— Едно опалче, господине. Наскоро е построен мостът и управата си връща парите.

Бавно се изправяш на седлото, гледайки го мрачно.

Накъде ще посегнеш?

Към меча — **708**.

Или към кесията си — **4**.

Оглеждаш се. В лагера цари застинал хаос. Върху огъня се е проснал някой и белият дим се издига бавно към просветляващото небе. Навсякъде лежат трупове на варварите и на хората ти. Много от войниците са убити в съня им и са проснати с нелепо обърнати глави. Живите не са много.

— Колко — питаш тихо.

— Осем — още по-тихо казва Слим.

— Живи? — прошепваш.

— Убити — четеш го по устните му. Надига глава. Очите му блестят. — Все пак оставаме петима. Ще успеем, ще видиш! Колко е то до Турил, нали?

Кимваш. Нямах сили да кажеш нищо.

„Още в началото — минава през ума — в самото начало. Осем убити от варварите. Варварите.“

Рязко вдигаш глава:

— Откъде дойдоха?

— От съседния лагер. Някакви Западни части ги пленили, за да ги гъделичкат с въглен по петите. Прегризали въжетата, избили всички и дошли тук...

— Откъде знаеш?

— Началникът и още двама оцелели, защото не били там. Дойде и ми го описа с жестове.

Ставаш.

— Къде? — пита Слим.

— Да тръгваме към Турил. Слънцето изгрява.

Той скача и усмивка се прокрадва по изнуреното му лице.

— Нали ще успеем? — казваш почти на себе си.

Мини на [534](#).

„Няма да се поддавам на временни чувства“ — решаваш и продължаваш по същия маршрут. Каква е радостта и облекчението ти, когато мракът се разсейва леко, а след това се разтваря в струящата през оределите корони на дърветата следобедна светлина.

Ускоряваш крачки окрилен и скоро забелязваш как гората оредява и просветлява точно пред теб.

След още малко усилия си възнаграден с гледката на лазурносиньото небе.

Мини на [734](#).

Всъщност даже не го разбираш. Чувстваш го. Внезапно топлината на слънцето изчезва, замъглена и изтласкана от нещо студено и мрачно. Още преди да надигнеш глава, вече знаеш, какво е то.

Храмът!

Беше ли в Айвар?

Да — **614**.

Не — **408**.

— Сега — казва Слим и се хвърля пред скалата. От храстите моментално забръмчава стрела и миг преди да се забие в ръката му той хвърля ножа си натам, откъдето е дошла.

Крясъкът още не е заглъхнал, когато втора излита от друго място и улучва Слим в подметката на ботуша, докато той пълзи обратно. Прицелваш се и стреляш, но не улучваш.

Човекът зад храстите може би вече е поставил следващата стрела. Хвърляш се към Слим и го издърпваш обратно зад скалата в безопасност, но стрелата, предназначена за него, се забива в тялото ти. Свличаш се зад камъка. Слим скача с рев въпреки раните си и с нечовешка сила хвърля меча си. Невярващо гледаш как огромното острие се върти във въздуха и потъва в човека с лъка, а тялото му отхвърква назад от силата на удара. Силите на приятеля ти стигат до тук и той се свлича, задъхан и кървящ. И ти не си по-добре. Изгубил си четири жизнени точки. Почиваш си, без да мърдаш. След малко Слим започва да се смее.

— Какво — изохкваш.

Той се задъхва от смях:

— Две... две обиколки на лагера допълнително... за лоша стрелба, вой... войнико...

Не искаш, но се разкикотваш с него.

Наистина не беше много точен този път.

Мини на **89**.

Седнал си в задната част на шлепа, който се носи по Великата Тайра. Водите ѝ мързеливо влачат салове, дънери, отсечени по горното течение, и плаващи островчета тръстика. Малките кафяви вълнички набръчкват вечно променящото се голямо кафяво лице на реката.

Пътуването няма да бъде твърде дълго — за по-малко от един ден шлепът ще пристигне в пристанището на Салмодил.

„Пътуването ще е абсолютно безопасно“ — каза собственикът и капитан на шлепа, и ти иска един рубин.

Тук-там си чувал някои неща за речните пирати и това те кара да не се разделяш с раницата си и меча.

„Трима моряци, здрави и силни“ — допълни собственикът, докато разглеждаше камъка. Май преувеличи. Освен теб и купищата денкове на борда са само той и двама мързеливци, единият от които не е здрав, а другият не е силен.

— Да поиграем на клечки... а... апчихи! — приближилият се едър моряк обърсва нос в ръкава си.

Ще приемеш ли?

Да — мини на [395](#).

Не — прехвърли се на [755](#).

700

Черният кораб се приближава. Вече е на разстояние един хвърлей.
Имаш ли лък?

Да — 541.

Не — 757.

750

701

Спускаш се безшумно по стълбите, промъкваш се през преддверието и спираш пред вратата. Опитай **шанса си**, прибавяйки точките от Ниво на живот.

Ако сборът е по-голям или равен на 8, мини на **169**.

Ако е по-малък, прехвърли се на **307**.

— Хайде, приятелю, нали не вярваш в духове — ухилва се Слим, отмятайки наметалото.

— Негоднико — изреваваш, хвърляйки се отгоре му — Мислех те за мъртъв!

— Известно време и аз мислех същото. Но просто не можех да те оставя сам в тази чужда страна, изпълнена с опасности.

Това, което иначе би те вбесило, сега те изпълва с умиление: добрият стар Слим — съвсем същият.

— Как се отърва от бизоните?

— Дълга история. Много се безпокоях за теб, приятелю — гласът му помръква. — Чад беше предател. Усетих го още в началото, но исках да съм сигурен... Но щом ти си жив, значи той си е получил заслуженото.

Кимваш безмълвно, стискайки до болка зъби.

— А сега да вървим — Слим те хваща енергично за ръката и те помръква навън — Можеш да си вземеш нещата от добрия чичко Страж.

Мини на [750](#).

Крециш неистово, но бялата гъста мъгла удавя вика ти. Тинята пълзи нагоре, обгръщайки тялото ти. Отчаяно вдишваш дълбоко и бавно изпускаш въздуха, успокоявайки паническите си мисли. Все още можеш да се измъкнеш. Мисли! Но внимавай: няма да има време за втори опит. Какво ще използваш?

Въже — [237](#).

Гранитен прах — [770](#).

Ефирна роса — [172](#).

Огнено семе — [552](#).

Ако нямаш нищо от изброеното, мини на [85](#).

Инстинктите ти потискат логиката, която крещи, че не можеш да нападнеш самия себе си. Втурваш се напред, замахвайки с меча си... и точно навреме!

Двойникът ти измъква от ботуша си огнено кълбо, но преди да го хвърли към теб, острието потъва в гърлото му, почти отделяйки главата от раменете.

Изреваваш от болка, свличайки се на земята:

Съзнанието ти помътнява в миг, удивено откривайки, че раната, която си нанесъл на двойника си, сякаш ще убие и двама ви.

Мини на **380**.

Харп се оказва твърде странен град за теб. Кварталите буквално воюват по расови причини, а управите нямат сили и желание да сторят каквото и да било. Решаваш да се оттеглиш в някоя странноприемница, където да останеш до вечерта и през нощта, а на сутринта, още в зори, да напуснеш това място.

Мини на **660**.

Крачиш из крайпътния шубрак — гъсти, жилави храсти, сред които се чернеят прегърбените силуети на няколко дървета. Доближаваш първото — подходящо е. Скачаш, улавяйки се за най-ниските клони, и се изтегляш нагоре. На около три крачки над земята дървото се разклонява, образувайки нещо като гнездо. Наместваш се удобно и се протягаш с прозявка — какво пък, и тук може да се поспи. Посягаш да окачиш раницата, но след минутно колебание я пъхаш под главата си — по-удобно и сигурно.

Мини на [403](#).

Приближаваш се безкрайно бавно, спрял дъх, протягаш ръка към връзката ключове и също толкова бавно я откачаш — никакъв шум. Тя изчезва почти мигновено — остатъци от Праха. Единственото, което е забелязал стражът, е мошеническият номер на другия, което дава началото на злобна препирня.

„Сега е моментът“ — казваш си, справяш се безшумно с ключалката, откряваш тежката врата и светкавично се спускаш по стълбищата. Стражите сепнато се оглеждат, но няма какво да видят. За тях всичко е било просто порив на вятъра. Когато разберат, че порив на вятъра не може да отвори желязна врата с ключ, ще е вече много късно.

Мини на [730](#).

С въздишка посягаш към меча си с изражение:

„Не искам, приятелю, но ще те заколя.“ Стражът отстъпва уплашено. Кротко го питаш:

— Няма ли изключения? Пратеници? Куриери?

Той преглъща и кимва.

— Значи съм пратеник — казваш и без да бързаш, подкарваш коня напред по моста. Стражът свива ръце на фуния и извиква:

— Пусни го, Тоб! Той е пратеник!

— Поиска ли му печат?

Обръщаш глава и му се усмихваш. Той извиква:

— Да, има!

Войникът от другата страна кимва и се прибира в барачката си.

Продължаваш надолу покрай брега на езерото към Западната порта.

Мини на [583](#).

Сабята на втория се счупва със звън. Ухилваш се зловещо и замахваш към него с меча си. С широко отворени от страх очи той се отдръпва назад към изхода на уличката. Тръгваш след него. Момъкът се обръща и с крясъци побягва. Прибираш оръжието и се отправяш обратно към шума и крясъците зад ъгъла.

Мини на [447](#).

Случайният нощен пътник би бил доста изненадан при гледката на тримата прегърнати, омотани в плащове мъже, а ако се вгледа по-внимателно, би забелязал, че средният, който знае защо, върви с кръстосани зад гърба си ръце, а другите двама нежно са го стиснали зад лактите.

— А сега накъде? — изсъсква Слим.

— Надясно — прошепва пленникът, мръщейки се от болката в извитите назад и пристегнати ръце — след това през площада. Голямата мраморна сграда в дъното.

След няколко пресечки спирате, скрити в сянката, на последните сгради. Големият градски площад, сега пуст и безлюден, лежи пред вас, окъпан в лунни лъчи. Далеч напред, в отсрещния край можеш да забележиш малка като кутийка бяла каменна сграда — вашата цел. Огромното открито пространство те кара да потръпнеш.

— Има ли друг път?

Пленникът се поколебава, но ножът на Слим, опрян в ребрата, му възвръща словоохотливостта:

— Заобиколен. По страничните улички — кимва към тъмните входи от двете ви страни.

Кой път смяташ за по-безопасен?

През осветения площад — [667](#).

По тъмните улички — [429](#).

Събуждаш се от уплашени викове, импулсивно се претъркаляш в страни и изваждаш меча си. Миг по-късно там, където си лежал, тупва тяло със забит в гърба нож. Убиецът е продавачът на билки. Дишайки тежко, той се приближава към теб:

— Сега те спасих, странниче. Изкупих вината си.

Сред надигащата се гълчава той се измъква навън, а един бърз оглед на ядосаните и уплашени лица около теб те карат да го последваш, без да претърсиш трупа на човека, от чиито нож те е спасил спътникът ти.

Мини на [401](#).

Честта не ти позволява да сториш това. Надигаш се с мъка и продължаваш. Неочаквано получаваш помощ от самия старец, който мята тежката книга върху най-близкия преследвач, спирайки устрема му. Това се оказва достатъчно, за да се измъкнете.

След две пресечки спираш, убеден, че не ви преследват, тръгваш го до една стена и се отпускат на земята. Гърбът те наболява от раната. Загубил си две жизнени точки.

Магията ти е изгубила силата си и тялото ти бавно изплува пред смаяния му поглед.

— В името на боговете, как го направи?! — възкликва той.

Прекъсваш го:

— И аз не знам. Понякога става, понякога не.

— Как мога да ти се отплатя? — е следващия плах въпрос.

Мини на [27](#).

Пълзиш дяволски бързо, ръка, крак, ръка, крак, търсейки място, където да се скриеш от летящата смърт. Най-сетне се добираш до голяма купчина сандъци и се тръшваш зад нея.

„Абсолютно безопасно.“

„Трима моряци, здрави и силни.“

Единият — мъртъв на кърмата. Другият спи вечен сън в койката си, надупчена от стрели. Капитанът го няма и Гуор знае къде се е скрил. Оглеждаш се мрачно. Май ще трябва да се биеш сам.

„Е, не ми е за пръв път.“

Захапваш ножа и изваждаш меча си. Поглеждаш предпазливо иззад сандъците. На шлепа се качват седмина речни пирати с дълги ножове в ръце. Изохкваш и се облягаш отново.

Много са.

Ако имаш Невидим прах, би могъл да опиташ — [444](#).

В противен случай мини на [283](#).

Разглеждаш шарените стоки, пръснати по многобройните сергии на шумния пазар. От един словоохотлив търговец на платно научаваш, че продажбите на коне започват едва късно следобед.

Дотогава можеш да хапнеш и починеш в някоя кръчма — 749.

Или да продължиш разходката си — 66.

Отправяш се в галоп през степта на юг. Към обяд на хоризонта проблясват сребърните води на двете съединяващи се реки. Белеещото се петно между тях бързо се разраства и се превръща в огромен куп постройки. Алдор!

Малко преди да влезеш в града те връхлита внезапно усещане за нещо съвсем нередно. Улиците са пусати. В Алдор няма жив човек!

Гласът те изненадва:

— Човече!

Обръщаш се рязко. Жребецът изцвилва.

— Помогни ми. — Най-сетне го виждаш, старец, загърнат в плащ, облеган на един камък край пътя. Слизаш от буйно мятания се кон и го доближаваш, все по-озадачен.

— Смъртта... дойде... от... Сард — едва чуваш хрипкавия шепот. Протягаш ръка и смъкваш качулката му. Старецът вече е мъртъв. Жълтеникавата му кожа е нашарена с червени петна разядена плът.

Червената Смърт! По-страшна от чумата. По-ужасна от всичко познато. Божият бич. Ужасът, Смъртта. Яхваш коня и препускаш по заобиколния път на юг към моста над Сард, по-далеч от заразения град. Можеш само да се надяваш, че болестта вече не е в тялото ти. Пришпорваш животното, без да гледаш нашарените с алено трупове, натъркаляни край пътя.

Препускаш бясно целия следобед. Привечер, в светлината на залязващото слънце пред теб се ширва Езерният град.

Мини на [685](#).

Преди да се съземеш, поглеждаш инстинктивно към Слим. Седнал е до малкото прозорче и изглежда дяволски сериозен. Понататък всичко става сякаш за миг — прозорецът избухва в кристални късчета и тежък метален прът се забива в главата му. Пръсва кръв... и едва тогава сетивата ти се отприщват за крясъците и шума. Изправяш се, внезапно изтрезнял и бесен като фурия. Мечът е като перце в ръката. Изскачаш с рев навън сеейки смърт.

Мини на [367](#).

Сваляш медальона и го окачаш на врата на бясно съпротивляващия се пленник, който явно разбира какво ще последва. Събираш цялата сила на съзнанието си и му заповядваш умствено със страшна мощ:

„Спри и ме слушай!“

Вождът застива на мястото си, вперил празен поглед в теб.

„Отговаряй вярно на всичко, което те попитам.“

Знаеш, че ще отговори.

„Откога съществуват Синовеите на Гуор?“

— Откакто Черните магьосници са напуснали Алкирия — гласът е тих и безизразен — Но сега сме по-мощни от всякога — не долавяш гордост в отговора. Той просто ти предава това, което знае.

„Кой ви ръководи?“

— Един от тях е останал. Сега е главен жрец на страната. В столицата — Езерния град. Може да говори с Гуор. Той ни възлага задачите, а водачите във всеки град трябва да се погрижат да ги изпълнят.

— Ей, това действа по-добре и от мъчението с карфички — обажда се Слим.

„В кои други градове имате организации?“

— Навсякъде.

Слим изглежда възхитен:

— Наистина няма да скучаем.

— Тихо, по дяволите! — изсъскваш. — Мъча се да се съсредоточа.

Дошло е времето за най-важния въпрос.

„Знаеш ли къде е Гуор?“

Усещаш как пленникът отчаяно се мъчи да скрие отговора, но той изплува от дълбините на съзнанието му:

— В Непристъпните планини. До морето. На едно скално плато.

Поглеждаш тържествуващо Слим и задаваш последния въпрос:

„Къде е Бялата магия?“

— Древният град в Изгорената земя. Никой не може да стигне до там.

— Ще видим.

Обръщаш се към Слим:

— Да изчезваме! Могат да дойдат всеки момент. Действието на Медальона е престанало и пленникът бавно се опомня. Явно разбира какво е направил, защото в очите му гори пламъкът на ужаса, примесен с безумна смелост. Миг преди да изкрещи за помощ, устата му е отново здраво омотана.

— Не оставяй недовършена работа! — казва Слим, стягайки още веднъж превръзката. — Може да ти струва живота.

Мини на **570**.

Стъпките на стража бавно затихват. Скоро няма да се върне — от тъмницата досега никой не е избягал.

Старчето недоверчиво те гледа, докато измъкваш въжето и се прицелваш, подхвърляйки тежката желязна кука. Запращаш я нагоре и тя се закача за решетката с глухо дрънчене. Дръпваш въжето — сигурно е.

— Е, приятелю — усмихваш се — до скоро виждане. И дано да е на по-приятно място от това.

— Рано е за сбогуване! Очакват те решетката и стражите — отвърща невъзмутимо старчето. За съжаление е прав.

Без повече приказки се хващаш за въжето и със силен отскок се отправяш нагоре. След няколко секунди улавяш решетката, опираш здраво краката си в стената и се ослушваш... тихо.

Ако имаш Шперц, мини на **91**.

Ако нямаш, ще се наложи да действаш със зъбците по обратната страна на Бойния нож. Крайно неудобно, бавно и шумно, но нямаш друг избор — **67**.

Без никакво колебание един едър черен вълк се хвърля нагоре по изкривеното стъбло. Зъбите му изтракват до крака ти. Замахваш с меч, но острието се впила в дървото — той вече е скочил долу. Друг вълк се стрелва към теб и отхвърчава, получил страшен ритник в зъбите. Нямах време да злорадстваш, защото докато отбиваш следващото нападение, зад гърба ти щракват челюсти. Не можеш да останеш повече тук.

Ако искаш да се изкатериш нагоре, мини на [323](#).

Ако искаш да използваш предмет от раницата, иди на [478](#).

— Откакто съм в този град, всичко е моя работа — отвръщаш хладно и изтегляш меча си. Двамата леко се раздалечават, вдигайки оръжията си над главата. Единият с крясък напада.

Ще се биеш едновременно с двамата. Общата им сила е 12, а жизнените точки 10.

Ако победиш, прехвърли се на **709**.

Ако загубиш, мини на **71**.

Изтрополяваш по стълбите надолу, където на едно ниво по-ниско са пейките на обезумелите и крещящи варвари-гребци. Капитанът и двама моряци отчаяно се опитваш да ги накарат да вдигнат греблата нагоре, за да не ги изпочупи с бордовете си пиратският кораб. Камшици свистят в полумрака, но без особен успех.

Оглеждаш се за нещо по-добро. Барабанът. Изтичваш и с мрачна усмивка грабваш двете дълги масивни палки с топки от плат и кълчища, омекотяващи удара. С боен вик се спускаш през крещящия ад, въртейки се като вихър и раздавайки удари наляво и надясно.

Щом стигаш до края, се обръщаш. Трюмът е по-различен. По пейките са се свили стенещи окървавени варвари-гребци.

— Така — изреваваш — гребла горе! И по-живо, защото ще направя същото с меча си!

Колебанията се разсейват, щом обезглавяваш първите двама. За няколко секунди греблата са вдигнати в безопасност, застопорени в специални жлебове на пода.

Изтичваш горе.

Мини на **310**.

Не помниш кога си се унесъл в неспокойна дрямка, нито колко дълго е продължила тя. Събуждаш се изведнъж с широко отворени от ужас очи. Не си сънувал кошмар. Цялото ти съществуване е изпълнено с ледено, зловещо чувство на обреченост.

По коридора отекват стъпки. Двете тъмни фигури спират пред твоята килия в светлината на факлите. Капитан от тъмничната управа и човек в черно. С черна кожена маска.

Не чуваш какво си говорят. Съзнанието ти, усетило лъхащата смърт, се мята в панически ужас. Човекът в черно прави недвусмислен жест с ръка, обръща се и потъва в мрака. Капитанът се разлива в угоднически поклон зад гърба му и когато се обръща към теб, в очите му светят злобни пламъчета. Любезната му усмивка се е изкривила в ужасяващ израз на злорадство и омраза. Ръката му бавно се вдига нагоре и натисва един издаден сред другите камък. Светът потъва в мрак.

Тъмничният под се затваря над теб докато ти летиш към дъното на черната яма.

Мисията ти не успя. Старият свят ще загине заедно с теб.

Не знаеш какво те спасява: нервният кон, ловкостта или просто късметът, но летящата към теб стрела не се забива в целта си, а те подминава, спирайки в земята на хълма.

Преди да откриеш кой я е изпратил, конят ти рязко нарушава крачката си и се накланя напред, хвърляйки те на земята.

Мини на **18**.

Преди да оформиш мисълта си в думи, стената отвръща:

— Отдалеч. Значи има още хора, които идват отдалеч, за да дойдат в Древния град. Търсиш помощ, нали?

Колебаеш се.

— Помощ търсиш. Излъчваш страх, но и надежда. Какво ти трябва?

Е? „Бялата магия“ — **119**.

Или ще излъжеш — **200**.

Методично проверяваш всички трупове, за да се увериш още веднъж в ефективността на ударите си.

Неочаквано движение те кара рязко да се обърнеш.

Капитанът е излязъл от прикритието си между два денка и се оглежда, клатейки горчиво глава.

Изглеждаш го продължително и студено, сетне намираш главатаря и си прибираш ножа.

— Хайде — гласът ти е прегракнал — помогни ми да ги изхвърлим през борда. Не искам да се забърквам със стражата.

Той избухва:

— Какво? Не искам да се забърква! — раменете му се тресат — Бяха ми приятели!

Ставаш и го доближаваш.

— Ако не бях аз, щеше да си при тях. Затова ще правиш каквото аз кажа. Ще ги изхвърлим през борда.

Обръщаш се и подхвърляш през рамо:

— Съжалявам. Бяха добри хора.

Мини на [438](#).

Куката полита нагоре към спускащия се орел и се завърта около краката му. Въжето се увива здраво. Кряскайки, той размахва криле и плавно се издига нагоре, опъвайки въжето.

Ще опиташ ли да удържиш — **638**.

Или ще се пуснеш — **174**.

Пробваш с пръст острието на един от ножовете, изложени за продан на една сергия. Голобрадото момче до теб съсредоточено опитва друг, но скоро го оставя и изчезва в тълпата. Проследяваш го с разсеян поглед и отново се задълбочаваш в оценяване на достойнствата на корбската стомана.

Минута по-късно откриваш липсата на парите, отделени за купуване на кон — цели два рублина.

„Можеше и по-зле да е“ — успокояваш се.

Вече е следобед — може би са се появили и първите търговци на коне.

Мини на [442](#).

Ровиш из раницата си, свличайки се, докато най-сетне докопваш малкото шишенце с отрова. С треперещи ръце го отваряш, стисваш очи и уста и го пращаш надолу. Обръщаш се по корем, продължавайки да се свличаш. Почти до краката си чувстваш някакво отвратително хленчене и бълбукане. После се блъсваш в нещо и спираш. Предпазливо поглеждаш. Чудовището е мъртво.

Окото е изцъклено като синьо блато сред косматото черно чело, а пипалата са застинали в гърч към небето. Извърщаш поглед и се закатерваш нагоре по фунията.

Мини на [490](#).

В Охраната наричахте това „Скокът на тигъра“. Мечът ловко се плъзва между ръцете му и силата на летящото ти тяло го забива дълбоко в гърдите му. Претъркулваш се встрани и се изправяш, ровейки се за някакво оръжие.

— Няма нужда, аз съм приятел.

Вдигаш глава. От дървото внимателно се спуска човечето с лъка, който сега е праметнат мирно през рамото му.

— Дойдох тук, за да защитавам пътниците, но явно те и сами се справят.

— Но кой си ти? — възкликваш озадачено.

— Войник — отговаря той уклончиво — избивам такива като тези, които безчинстват по пътищата. Извинявай, че не ти помогнах по-рано, но трябваше да ги видя в действие, за да се уверя, че са разбойници.

Махваш с ръка. Под учудения ти поглед той завлича трите трупа в храстите, приляква до тях, после се изправя и те поглежда очаквателно:

— Можеш да продължиш пътя си, момко.

Кимваш още по-объркан, намираш коня си и се качваш на седлото. Обръщаш се. Човекът ти се усмихва.

Кимваш още веднъж и пришпорваш животното.

Мини на [462](#).

След няколко минути бесен бяг спиращ задъхан и се скриваш между дърветата на малкия парк в центъра на едно площадче. Магията скоро престава да действа и очертанятията ти се появяват във въздуха, все по-плътни и по-ясни. Изчакваш още малко, уверяваш се, че никой не гледа към теб и се измъкваш от парка на път към градския пазар. Трябва ти кон, за да напуснеш Корб, колкото може по-бързо. Новината за бягството ти скоро ще е обиколила целия град. Не би се учудил, ако наградата за главата ти е повече, отколкото самият ти би дал.

Въпреки ранния час пазарът представлява огромно пъстро множество — търговци, купувачи, скитници и джебчии. Едната ти ръка ляга върху кесията, а другата върху дръжката на меча. Тълпата започва почтително да ти прави път.

От един словоохотлив търговец на платно научаваш, че продажбите на коне започват едва късно следобед и свърваш към покрайнините на пазара, където прекарваш почти целия ден в сън, загърнат в плаща си под едно дърво. Когато се събуждаш, слънцето клони на запад. Вече можеш да си купиш кон.

Мини на [276](#).

— Смъкнете платното! — крещи капитанът — Бързо!

Огромна нова вълна залива палубата. Ураганият вятър изпреварва накачилите се по мачтата моряци. С глух трясък платното се разцепва и вятърът го понася като огромно и ненужно знаме. В сивата светлина на утрото вашата галера се надбягва с огромния черен облак с проблясващи мълнии.



Бурята е събрала мощ в мрака на нощта и когато слънцето почти се показва от изток, огромен буреносен облак засенчва северния хоризонт. Вятърът тласка галерата дори и без платно. Долу при

гребците някой заклещен варварин пици от болка, а полуделите гребла се мятат насам-натам.

Облакът е по-бърз. Вече почти е надвиснала над вас, а застигне ли ви, ще остави кораба в развалини.

Ако всички гребла са здрави, мини на **29**.

Ако сте изгубили част от тях в морската битка, прехвърли се на **98**.

„Няма да вляза“, мислиш грубо.

„Така е“, отвърща стената.

„Ще се отправя и без това.“

„Прав ти път.“

Внезапно се ядосваш.

„И все пак паднахте, нали? Боговете ви изгориха! А Ханджаб тържествува!“

Стената рязко те изтласква назад. Силата на това обидено съзнание те възпира да използваш меча си. Освен това знаеш, че не си прав. Ако след десет века от Ханджаб е останало нещо повече от руини, ще можеш да говориш така. Но ако варварите не го сринат за десет дни то собствените му противоречия вероятно ще го сторят за десет години.

Стената те блъсва за последен път. С изненада установяваш, че си на входа на Древния град.

Мини на [164](#).

Вратата се отваря с древно скърцане. Краката ти оставят мокри следи в хилядолетния прах по пода. Светлината избухва във взрив от болка, който те поваля безсилен, но след кратка схватка излиза победител и заблестява още по-силно. Надигаш се, кашляйки:

— Какво, в името на Боговете, беше това?

— Пазач — отвърща небрежно Светлината — Направи три крачки напред.

Бавно пристъпваш. На третата върху теб сякаш се излива ужас в чист вид. Когато се изправяш отново, Светлината е изпълнила почти цялото помещение. Оглеждаш се — малка зала с ръбести очертания и под на черни и червени квадрати. Прахът виси на парцали от тавана.

— Друг пазач? — питаш.

Гласът те изненадва: стар, мъдър, бял до болка. Говори не Светлината, а самата Бяла магия:

— Пригответи се за среща с нещо от Отвъдното. Върви напред.

Тръгваш.

Мини на [390](#).

Черната гора остава назад, огромна и мрачна.

Дърветата край теб оредяват все повече и се разпръсват в отделни малки горички, които постепенно отгняват и преливат в храстов шубрак. След още един час път изчезват и храстите и пред погледа ти се ширва безкрайната хълмиста степ.

Скоро излизаш на запустял селски път и продължаваш по него. Минаваш през няколко селца — глинени или дървени къщи, заобикалящи малки прашни площадчета, но освен старци не виждаш никого — всички останали са по нивите или със стадата. Ориентираш се и се насочваш към големия град Тамир, който трябва да е на не повече от три часа път напред. Трябва да побързаш, защото слънцето вече клони на запад, а градските врати се затварят веднага след залез.

Опитай [шанса си](#)!

Ако числото е от 1 до 8, мини на [180](#).

Ако е от 9 до 12, прехвърли се на [556](#).

Яростно довършваш втория си противник и се обръщаш към останалите, но виждаш само гърбовете им.

Ти спечели тази битка и то сам.

Мини на [725](#).

Вървиш бързо през вечния сумрак на гората. Шумът от стъпките ти потъва в дебелия мъх и много рядко някое настъпено клонче нарушава за миг величествената тишина на леса. От време на време се налага да прескачаш счупени клони, да заобикаляш ромолящи ручейчета и огромни, повалени от божествения гняв на бурите дънери, обгорени от мълнии или потънали в мъх, изгнили и обрасли с гъби.

От плътната тишина се отделя постепенно усиливащия се звук на падаща вода и скоро се изправяш пред малко, бистро поточе, поело дългия си път към морето. Приклякаш и наква сваш устни — водата е ароматна и хладна. След като утоляваш жаждата си, изливаш спарената вода от манерката си и я напълваш. Изправяш се освежен, ориентирайки се отново и продължаваш пътя си.

Мини на [405](#).

Слизаш долу чист, освежен и гладен. Вечерята е обилна и вкусна. Вече е тъмно и ханджията запалва свещите. Май няма много работа, защото идва и сяда на твоята маса.

Настроен е за дълъг разговор. Какво ще направиш?

Ще говоря с него — **334**.

Ще се кача горе да си легна — **203**.

Ще изляза да се поразходя — **305**.

738

Посочи едно число от таблицата и прибави точките от Ниво на живот.

Ако сборът е по-голям от 11, мини на **377**.

Ако е по-малък или равен на това число, премини на **691**.

Не знаеш колко време си вървял, когато чуваш гласа. Нежен и приятен, млад женски глас, заглъхващ от разстоянието, гали ухото ти с тъжна песен.

Нямаш друг ориентир в това потънало в бяло забвение място.

Ще тръгнеш ли към гласа — **64**.

Или ще се отдалечаваш от него — **193**.

740

Опитай **шанса си**:

От 1 до 4 — мини на **492**.

От 5 до 12 — мини на **136**.

792

Гледаш го дълго в очите и накрая се връщаш при вратата. След няколко опита, които предизвикват нови вълни от смях, успяваш да я окачиш и затвориш.

— А сега изчезвай — казва брадатият мъж, застанал зад гърба ти.

Това вече е прекалено. Решавай:

Ще излезеш и ще отидеш отсреща „При Уири“ — 525.

Или ще останеш — 58.

Завърташ меча, за да се подготвиш, и в следващия миг на улицата пред теб изскачат трима парцаливи едри мъже, размахващи брадви и ножове. Рязко дръпваш юздите, за да избегнеш първия и вторият пада повален от копитата на коня ти. Третият забива нож в хълбока му, но главата му отхвърква далеч от удара на свистящия меч.

Скачаш на земята. Човекът пред теб изглежда опасен, размахал огромна двуостра секира широка почти три педи.

Силата му е 10, а жизнените точки 4.

Ако победиш, мини на [129](#).

Ако загубиш, прехвърли се на [299](#).

Не те видя! Стъпките заглъхват по протежение на стената. Хващаш се за ръба и поглеждаш предпазливо. Най-близкият страж е на около 50 крачки. Ловко скачаш на пътеката и светкавично се прехвърляш от другата страна. След минута си долу. Сваляш Котките и ги прибираш в раницата. Плъзваш се покрай стената, докато стигаш място без стражи и факли, и потъваш в пресечките на нощния Тамир.

Мини на [536](#).

744

Прибави **Шанса** към точките от Ниво на живот.
Ако числото е по-голямо или равно на 9, мини на **410**.
Ако е по-малко, иди на **316**.

796

Изключителна точност! Острието се впива в спускащия се орел и миг по-късно тялото му рухва на пътечката, обляно в кръв. Внимателно прекриваш птицата и продължаваш нагоре.

Час по-късно се прехвърляш през ръба на скалата. Тя плавно се спуска няколко километра надолу и рязко спира в отвесните стени на Платото.

Мини на [368](#).

Съзнанието ти се връща заедно с тъпа болка в цялото тяло. Явно някой се е погрижил за раните ти, щом не си мъртъв. Усещаш студения камък под себе си и отваряш бързо очи — каменни стени, нисък табан, решетка... Проклятие! Затворен си в тъмница. Надигаш се рязко, без да обръщаш внимание на болката. Раницата я няма. Мечът и ножът също. Отпускаш се обратно. Не може да бъде. Това е краят.

Остава ти само да чакаш.

Опитай [шанса си](#), прибавяйки точките от Ниво на живот.

Ако сборът е по-голям от 8, мини на [655](#).

Ако е по-малък или равен, иди на [722](#).

Препускаш цялата нощ, докато небето посивява, а пясъците бавно отстъпват място на треви и храсти. Призори правиш малка почивка, гледайки изгрева, и отново потегляш на североизток. Яздиш през степта, докато слънцето изминава своя път по небето, и в късния следобед достигаш Салмодил, скътан между двата съединяващи се ръкава на Тайра. Преминаваш със сал реката, заплащайки един опал, и влизаш в града. За изтощението си кон получаваш един рубин и два опала.

Мини на [764](#).

Глътваш на един дъх кристалната ледена течност. Бушуващата лава е съвсем близо, когато магията се задейства с мощен тласък. Политаш нагоре, размахвайки ръце и крака, и щом се издигаш достатъчно, спираш мислено действието на Ефирната роса. Сега всичко, от което се нуждаеш, е вятър, който да те отнесе по-далеч от огненото море под теб.

Провери [шанса си](#):

От 1 до 4 — **275**.

От 5 до 12 — **198**.

Лесно откриваш кръчма — шумна и доста пълна. Оттегляш се на една ъглова маса, където си принуден да споделяш компанията на двама гръмогласни търговци. Слушаш как се надлъгват за фантастични сделки с перли и коприна, докато момичето за поръчки ти обърне внимание.

— Добър ден. Обядът струва два опала — пържола, хляб и бира.

Кимваш ухилено. Тя уморено се усмихва в отговор и изчезва нанякъде. Отново се заслушваш в разговора, който е придобил по-тих съучастнически характер. Щом забелязват вниманието ти, двамата мъже се споглеждат подозрително, стават и излизат навън. Доволно се залавяш с донесения ти обяд.

След час поръчваш още бира, облягаш се назад и бавно отпиваш, разглеждайки посетителите. Щом преваля пладне, кръчмата се изпразва отведнъж. Дремеш още час или два, накрая ставаш, плащаш и отпочинал (можеш да си възвърнеш две жизнени точки) се отправяш към пазара за коне.

Мини на [442](#).

— Въпреки че съм чудесен ездач — разпалено обяснява Слим, довършвайки печеното — помислих, че това ще е последната езда в живота ми, а и бизонът май реши същото, защото не престана да препуска и да скача, докато не капна от умора. А бизоните — авторитетно добавя той — се изморяват мно-ого трудно.

Хората от съседните маси в претъпканата кръчма са престанали да дъвчат и с интерес следят разказа. Слим се обръща и ги възнаграждава с блестяща усмивка, която кара повечето от тях отново да се заемат със своите работи.

— Не бих повярвал и дума — промърморваш — ако не седеше пред мен. Да скочиш от коня върху гърба на най-едрия бизон и да го яздиш цял ден из степта...

Слим се навежда напред и прошепва поверително:

— После едва вървах. Бизоните, както знаеш, много друсат.

Сдържаш напушилия те смях и продължаваш:

— А как успя толкова бързо да минеш през Черната гора?

Отговорът е леденосериозен:

— Някои хора имат вродена дарба за ориентиране.

Задълбочаваш се във виното.

— Чаках те тук, защото знаех, че рано или късно ще дойдеш.

Усмиваш се скромно, поласкан.

— Дойде късно.

Гостилничарят, пристигнал за сметката, те спасява от понататъшни подигравки. Посягаш да платиш, но ръката на Слим ляга върху твоята:

— Аз черпя.

Пред смаяния ти поглед върху масата тупва претъпкана кесия, два рубина от която минават в джобовете на топящия се от щастие ханджия:

— Задръж рестото.

Станал внезапно любезен, мъжът размахва огромните космати ръчища в неспокоен поклон:

— Ще желаят ли нещо друго благородните господа?

Слим отваря уста да поръча нещо, но отново ги затваря, срещайки предупредителния ти поглед. Знаеш какво може да желае Слим.

— Една стая за през нощта.

— Две — добавя Слим — най-хубавите.

— Разбира се, господа — уверява ханджията, оттегляйки се заднешком — Веднага ще стане.

— Откъде, по дяволите — започваш, гледайки подозрително ту кесията, ту Слим, но той те прекъсва, вдигайки рамене:

— Тукашните комарджии играят като баби.

Съдържателят се завръща още по-усмихнат:

— Заповядайте на втория етаж, господа! Стаите за специални гости са свободни за вас.

Мини на [596](#).

„Щом всички седят и не правят нищо, значи така трябва“ — успокояваш се и се отдръпваш назад през тълпата, правейки се, че не чуваш крясъците и стоновете зад себе си.

Продължаваш да се разхождаш из огромния пазар на Салмодил.
Мини на [76](#).

Прекарваш първата половина от новия ден, събирайки сили. Постепенно преминаваш от леки супи, през плодове и зеленчуци, до печен дивеч, разорявайки безмилостно добрия ханджия.

Към три следобед се чувстваш съвсем здрав и решаваш да продължиш по пътя си — не искаш да злоупотребяваш с гостоприемството на домакина, а и Мисията ти не позволява да се застоиш на едно място.

Новината за „подвига“ ти многократно преувеличена, сигурно е плъзнала из целия град, защото когато слизаш от стаята си, събралите се в преддверието хора, веднага се стълпяват около теб и те отрупват с въпроси. Без да се стараеш да развенчаеш образа си от ореола на герой и мъченик, си пробиваш път, подхвърляйки откъслечни фрази, които още повече разпалват въображението им.

Старият съдържател упорито отказва да приеме възнаграждение:
— Беше чест за мен, момко.

Благодариш му сърдечно, сбогуваш се и се измъкваш преди тълпата да те е обградила отново.

Топлото, слънчево време навън оправя окончателно настроението ти. Подсвирквайки, с бавни крачки тръгваш надолу по широката, отрупана с магазинчета и странноприемници улица. Първият запитан човек те упътва към градския пазар. Нуждаеш се от кон, за да продължиш пътешествието си.

Мини на [442](#).

Бутваш го пред себе си, но дългите поли на робата му се заплитат в краката ти, залитваш и се блъсваш в стената. Запълзяваш бясно към вратата, но вече е късно: семето покълва в стената на отсрещната къща и избухва в палещи огнени езици. Преди още да е порасло в адското Цвете на пламъка, ти вече си обгорял черен труп, който вятърът ще разпилее.

Мисията ти се провали. Ти бе погубен от коварната сила на магията, обърнала се срещу теб самия.

Наместваш раницата на гърба си и с въздишка продължаваш напред. Слънцето бавно залязва, но преди да изчезне съвсем, пътят вече го няма и ти начесто прегазваш малки локви. Мракът се спуска изведнъж, черен и лепкав, заедно с пълчища досадни комари. С тревога си припомняш разказите за ужасните зверове и пиявиците, които обитават блатата. Скоро тревогата ти се сменя с ужас, защото си принуден да крачиш, без да знаеш къде отиваш. Смътно чувстваш, че се заблуждаваш все повече и повече, а водата, в която газиш, вече е преминала над глезените ти.

Лепнещият жвакащ страх продължава дълго, после за щастие изгрява огромна бяла луна, осветявайки всяко кътче наоколо. Благодарностите ти към боговете скоро отстъпват място на ругатни, защото мястото, в което се намиращ, изглежда твърде, твърде далеч както от Корб, така и от всичко останало.

Мини на [82](#).

Непрекъснатото очакване на пиратите те е изнервило.

— Не — отвръщаш студено — няма да играем на клечки. На нищо няма да играем. Иди на носа и си гледай работата, а ако нямаш работа, оглеждай бреговете.

Морякът те поглежда изненадано и ядосано.

— Тук само един човек ми заповядва и този човек съм самият аз.

Ще го поставиш ли на мястото му — **312**.

Или ще оставиш нещата така — **54**.

Пресичаш със сал реката, заплащайки един опал, и се отправяш на югоизток към Тилт. Яздиш цял ден през степта, докато Непрестъпните планини се възправят, все по-високи, пред теб. Следобед пресичаш широкия път в подножието им и продължаваш нагоре по склоновете. Пътуването се превръща в изкачване на нови и нови била.

Мини на [773](#), ако идваш в Тилт за първи път.

А ако вече си бил тук, прехвърли се на [141](#).

Много, много жалко. С приближаването вражеската галера рязко вдига гребла. Издутите ѝ бордове изпочупват вашите, хаотично протегнати навън от бунтуващите се гребци.

Десетина абордажни куки се впиват в левия борд. Виждаш Слим, който прерязва въжетата на тези от кърмата, но куките в средната част, където са гребците, и към носа стоят здраво забити. По въжетата вече запълзяват варвари.

Мини на [557](#).

„Най-добре да се махам оттук.“

Пришпорваш коня и се отдалечаваш на юг към Айвар. Яздиш в галоп през целия дълъг следобед. Когато слънцето внезапно се скрива зад чукарите на дивите планини и от тях появява хлад, започваш да търсиш място за нощувка. В сбирания се мрак най-сетне откриваш, каквото ти трябва: високо клонесто дърво, пораснало до купчина варовикови камъни. Между тях откриваш добре оградено огнище и дори купчина съчки, оставени от някой пътник. Лесно разпалваш ярък огън и след сухата вечеря се изтягаш до него, загърнат в плаща си, положил ръка върху меча.

Мини на [744](#).

Ножът ти пропуска! Острието се влива в тялото на главатаря, но твърде високо в лявото рамо. Ударът не спира устрема му и той се нахвърля върху теб, стиснал във всяка ръка по една рибарска канджа.

Силата му е 11, а жизнените точки 6.

Ако го победиш, мини на **504**.

А ако загубиш, на **411**.

С последен мощен удар запращаш, втория си противник, гърчещ се от болки в ръката с ножа, в една купчина плодове.

Обръщаш се с намерение да нарежеш главатаря на парчета и размахваш меча си. Шумът на тълпата пронизва ушите ти. Спираш, оглеждайки се кръвнишки. Един груб глас се извисява над останалите:

— Бий се с нож, подли чужденецо! Това е честен двубой!

Кипналото ти негодувание бързо се охлажда от вида на огромната агресивна тъпа. Прибираш меча в ножницата и изваждаш по-малкото му братче.

Противникът ти се е привел, злобно усмихнат, и обиграно размахва оръжието си.

Силата му е 10, а жизнените точки 9.

Твоята сила се получава от Ниво на живот и Умение за бой с хладни оръжия.

С нежелание се доближаваш до него, здраво стиснал ножа.

Ако го победиш, мини на [274](#).

Ако загубиш, прехвърли се на [414](#).

Скоро спиращ, защото си на прага на пълното изтощение: мускулите ти явно се нуждаят от дълга почивка след убийственото им натоварване в блатата, а стомахът ти се свива в спазми — едва сега се сещаш, че не си ял от два дни.

Ако имаш Засищаш сухар, го изяж — това ще възвърне силите ти.

Ако нямаш, намали с три броя на жизнените си точки.

Продължи на [107](#).

Останалата част от деня преминава в работа, в която активно се включваш. Надеждите ти, че това ще ти помогне да преодолееш шока от загубата на Слим, не се оправдават. Във всеки труп, който изхвърляш през борда, сякаш виждаш него.

Надвечер, когато слънцето обагрят с кръв небето, подготвяйки се за ежедневната си дрямка, се прибираш без вечеря в трюмовете и лягаш в неговия хамак. Морето те приспива, люлеейки те във вълните си, както майките приспиват плачещите си деца.

Мини на [731](#).

— Какво става там долу?! — надвесва се отново добре познатото противно лице.

— Този новият — виква старчето — болен е от нещо! Вече два часа се гърчи! Махнете го оттук! Не искам и аз да умра!

Нямаш сили за благодарности.

— Къде е — изгрухтява стражът — нищо не виждам!

Дори с кожата си можеш да усетиш радостното му нетърпение.

— Тук долу! Целият вече посиня. Вземете една факла, господин началник, и отворете решетката!

Веднага схващаш плана на старчето и стягаш мускулите си.

Продължавайки да издава щастливи сумтящи звуци, стражът взема една факла от стената, изважда огромна дрънчаща връзка ключове и щраква ключалката. В злобното си доволство дори не забелязва, че халката е прерязана наполовина. Решетката над теб се вдига и двете малки свински очички се вторачват надолу... срещайки твоите. Но вече е късно — ръката ти се стрелва нагоре, сграбчва го за бронята и дръпва рязко — огромното туловище полита надолу с писък, който прекъсва с доста неприятен звук. Изскачаш горе и се надвесваш над дупката:

— Добре ли си, приятелю?

— Разбира се — засмива се старчето — Но предпочитам твоята компания пред това нещо долу.

Мини на [409](#).

Още първите крачки в Града на речните търговци те убеждават в правилността на прозвището му. Всяка педя тук е заета с купища стоки, готови да бъдат продадени. Насам-натам забързано ходят дебели, богато облечени мъже и със загрижен вид обсъждат стоките и броя на съответстващите им камъни. Салмодил поема потоците на търговията, идващи отгоре и отдолу по Великата Тайра. Основното препитание на многобройните му жители е търговията между северната и южната част на Алкирия, както и между западните и източните планини, а тези от тях, които не са търговци, се занимават с обслужването на пътниците, непрекъснато преминаващи през града. Целият Салмодил представлява огромен пазар, кръстосван безспирно от каруци и талиги, пренасящи стоките до чакащите в реката лодки и салове.

Докато крачиш бавно по улицата, опитвайки се да се потопиш в града и да усетиш какво става наоколо, шумни викове и писъци те разбуждат от възхитения ти унес.

Затичваш се към една пресечка, където вече се е събрала внушителна тълпа и разблъскваш хората, сложил ръка на меча? Когато стигаш най-отпред, гледката те изпълва с възмущение.

Мини на [43](#).

Бавно се връщаш в съзнание. Всяко вдишване прогаря гърлото ти. Мъчиш се да отвориш очи, когато върху лицето ти плисва ледена течност. Изпръхтяваш и поглеждаш. Небето сивее. Над теб се е надвесил Слим с ведро в ръце.

— Ако ме чуваш, мигни! — заповядва той.

Усърдно мигаш. В лицето ти се излива нов поток студена вода. Изплюваш я и сърдито казваш:

— Добре де...

— Исках да съм сигурен — прекъсва те Слим.

Тромаво се надигаш на лакът. Гърлото те боли, вратът ти е схванат, а в слепоочията ти пулсира непрекъснато тежко туптене.

Ръката ти е съсечена и привързана.

— Един варварин те душеше и се опита да ти счупи врата — обяснява Слим — аз го убих.

— А ръката?

— Извинявай. Какво? Порязах те, докато го убивах. Поклащаш глава и сядаш тежко. Отмалял си. Изгубил си общо осем жизнени точки.

— А останалите? — питаш немощно.

Слим свежда очи.

Мини на [695](#).

Напускаш Корб, отправяйки се към Езерния град. Препускаш, докато нощта покрие с плаща си степта, и ноцуваш под звездното небе.

Събуждаш се малко след изгрев-слънце, мокър от роса, гладен и леко схванат.

След пладне достигаш десния ръкав на Тайра и с радост установяваш, че конят ти се движи така добре във водата, както и на сушата.

Час по-късно забелязваш малко тъмно петно на яркозеления равен хоризонт. Бесният галоп постепенно го уголемява, превръщайки го в сива купчинка, после в пъстра камарка от силуети. Езерният град се ширва пред теб, проблясващ под лъчите на следобедното слънце.

Мини на **9**.

Скачаш от коня. Към теб откъм гърба ти се приближават още двама, излезли от храстите.

— Ние вземаме данъци — казва човекът с боздугана — от минаващите пътници. А оттук към проходите минават доста пътници.

— Колко вземате? — питаш прегракнало. Мъжете зад теб започват противно да се смеят.

— Ами... — усмихва се главатарят им — обикновено всичките им пари, дрехите им и конете. А ако не искат, е... тогава ги убиваме.

Другите двама отзад се заливат от смях. Човечето, стиснало лъка, не се вижда оттук. Решавай сега!

Ще се биеш — **441**.

Ще говориш — **153**.

Ще се предадеш — **386**.

Изритваш стола встрани и рязко отваряш вратата. Човекът от другата страна е неприятно изненадан да те види с меч в ръка.

— Това е моята стая — казва той с дъх на алкохол.

— Не, не е твоята стая. Това е моята стая — казваш и трясваш вратата. Поставяш отново стола и лягаш, заслушан в стъпките му, които неуверено се отдалечават към съседната стая.

„Дано да е неговата“ — е последната ти мисъл, преди ритмичното му блъскане по вратата ѝ да те приспи.

Мини на [471](#).

„А защо не? — пробягва през ума ти. Ръката ти стисва малката статуетка. — Ще рискувам.“

— Аз съм от вас — казваш уверено.

Злобният смях на жълтокожите секва при вида на черното орле в разтворената ти длан.

— Трябва да мина! — продължаваш отчетливо.

Двамата се споглеждат стреснато и колебливо се отместват от пътя ти. Скривайки тържествуващата си усмивка, минаваш бавно между тях.

Мини на [447](#).

Измъкваш гранитния прах и се оглеждаш.

Може би ще ти помогне. Вдишваш дълбоко, изтласквайки тинята с гърдите си и го поръсваш наоколо.

Действието му е мигновено. Тинята наоколо се спича в твърда скалоподобна маса.

Изчакваш още малко и после внимателно издишваш.

Скалата не помръдва.

„Добре — мислиш — сега леко и бързо.“

Измъкваш ръцете си отгоре, опираш се в твърдата опора и се изтласкваш отгоре. Пукането и скърцането на скалата те подсецат да побързаш.

Измъкваш се, докато гранитът с трясък и бълбукане потъва разцепен в черната тиня.

Мини на [41](#).

В мига, в който докопваш меча, в слепоочието ти злобно се забива
върхът на ботуш.

Рухваш на дъските полумъртъв.

Вече не усещаш следващите ритници, нито ножът, който прерязва
гърлото ти и нишката на живота.

Мисията завърши с неуспех? Ти се провали.

Съдържателят скача на крака и препречва пътя му, бесен от гняв.

— Спри! Махай се или ще гниеш в затвора! Казах ви вече веднъж, но вие продължихте...

Мъжът започва да се смее: груб, пиянски смях и блъсва Уири, който прелетява през кръчмата, докато се спира в стената.

Ще се намесиш ли?

Да — **254**.

Не — **303**.

Вече е късен следобед, когато при преминаването на скалистия хълм в краката ти се ширва Тилт.

Небето все още е в наситено светлосиньо, но слънцето вече не жари така силно и лек прохладен ветрец роши косата ти, и предвещава приближаването на студената планинска нощ.

До теб достига медният звън на десетки камбани, разгласяващи края на работния ден и началото на вечерта.

С мъка успяваш да накараш съпротивляващия се, уморен кон да върви по-бързо, опасявайки се, че ще затворят градските порти.

Половин час по-късно преминаваш под арката от розов мрамор, увенчаваща главния вход на града.

Крепостните стени, които го опасват, са от същия материал и залязващото слънце зловецъ го потъмнява, докато се обагрят в кръв.

Този град ти се струва някак странен и потискащ. Дори начинът, по който белите каменни къщи блестят в златистата светлина, те плаши. Копитата на коня ти изтрополяват по гладкия паваж, докато зорко се оглеждаш, небрежно сложил ръка на дръжката на меча си.

Стражата на главния вход ти се струва недостатъчна и мърлява, а тук-там по зъберите на крепостните стени стои по някой отпуснат войник.

Градът прилича на човек, който е забравил, че силата му не е вечна и безгранична — самоуверен, излишно богат и глупаво дързък.

Не би искал да нощуваш тук, но слуховете за планинските вълци те карат да мислиш, че все пак по-безопасно би било да си зад заключена порта.

Бързо откриваш градския пазар, сега полупразен, и след кратък разговор с един закъснял продавач на билки се осведомяваш за местните странноприемници.

— А, човече, и аз не съм от тук. Знам само две места, където може да преспиш. Едното е „Червеният щит“, ама аз там никога не съм бил. То е след две пресечки по Западната улица. А другото, аз там все си ходя, е нещо като приют. За два опала ти дават хубава вечеря и купчина слама, на която да спиш. То е ей там, зад ъгъла.

Той набързо пхва билките в кошницата и продължава:
— Ама аз бих побързал. Нощем тук става опасно. Идваш ли с мен
в приюта?

Решавай:

„Червеният щит“ — **298**.

Или приюта — **549**.

— Здравей — казва Слим — как си?

Изправяш се и се протягаш:

— Малко схванат.

— Пак спиш на пост, а? — той се ухилва.

— Не спя!

— Спеше. — Слим безшумно сяда на земята до теб. Облечен е в бяло. В следващия миг вече го няма.

Около камъка, на който е сядал, има голяма локва червена кръв.

Събуждаш се, задъхан и уплашен до смърт. Наоколо цари синкав мрак. Огънят вече е изгаснал.

На източния хоризонт има малка сива чертица: зората приближава. Загръщаш се по-плътено, отправил взор натам.

Мини на [286](#).

С радост установяваш, че с помощта на меча си можеш да контролираш и направляваш полета на птицата.

Насочваш я право към Платото.

Краткият, но ужасен полет над километри празно пространство, завършва на ръба на Платото, където орелът те пуска, уморен и отегчен до смърт, и се зарейва надолу.

Внимателно поглеждаш след него. Хиляда крачки гладка отвесна скала.

„Много ми помогна, господарю на птиците“ — помисляш си с благодарност.

Наистина, как би могъл да се изкачиш иначе? Сядаш уморен, но жив, на грапавата твърда скала на Платото.

Мини на [520](#).

Легендите за хората, които ходят по Дъгата, оживяват в съзнанието ти. Чувал си за това само вечер край огнището.

Но е истина. Седемте лъча се стрелват през прозореца нараствайки и укрепвайки, докато образуват стълб цветна светлина.

В следния миг Храмът се срутва. Успяваш да скочиш върху дъгата, проснала се като път надолу към долината и живота, докато Крепостта на Злото се изсипва в пропастта, оставяйки след себе си прашна изгорена скала. Плъзгаш се... не, летиш по небесния път, пречистен, по-силен от всякога, победител след неравната битка, а въздушните стълбове светлина те отнасят към земята, която си спасил.

Слънцето бавно залязва и за пръв път от много време не ти се струва, че то обагря света в кръв.

Ездачо на дъгата, ти успя!

Победата е твоя! Светът е спасен!

Мини на [777](#).

Седмица по-късно се завръщаш невредим в Ханджаб, който те посреща като свой спасител. В деня, в който ти срина Храма на Гуор, Обединените войски печелят първата си голяма победа и започват настъпление на Север. Едновременно с теб в столицата се завръщат и последните части, отблъснали варварите по-далеч от всякога.

Слим е удостоен посмъртно с най-високите почести, които някога е получавал воин. Същото се отнася и за останалите ти спътници, без Чад-предателя.

В управлението на Империята все по-често се намесват Бели магьосници, черпеци мъдрост от Древните, умело съчетаващи земното и небесното, които никога повече няма да позволят на хората да се възгордеят.

Година по-късно си назначен за Императорски главен наместник в Алкирия, което ти дава възможност да изкорениш прогнилата ѝ система.

Името ти е символ на гордост и слава.



Доживяваш дълбока старост, уважаван и почитан от всички, заздравил кралство Алкирия и оставил на трона му най-големия от трите си сина.

КРАЙ



ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

Ниво на живот	Промяна на жизнените точки
...	...

Пари
.....

Екипировка	Битки
.....

**Таблица на
шанса**

1	7	10	3
2	11	6	1
5	8	12	10
11	1	4	9
1	7	11	3
5	12	2	6
9	10	8	4
3	5	9	1

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.