

ЛЮБОМИР НИКОЛОВ
ГОСПОДАРТ НА ЗВЕРОВЕТЕ

chitanka.info

КАК ДА ЧЕТЕШ ТАЗИ КНИГА

Може би книгите-игри са ти вече познати. Ако е така, спокойно прескочи този текст и премини на следващия раздел. Но ако подобна книга ти попада за пръв път, трябва да знаеш, че героят в нея си ти. През цялото време действието ще зависи от твоя избор... и пак от тебе ще зависи дали ще стигнеш до крайната цел, или ще загинеш по пътя.

Самото четене не е като в другите книги. В края на всеки епизод ще ти се предлага избор и ще се посочва на кой епизод да продължиш в зависимост от решението. Изглежда малко сложно, но скоро ще се убедиш, че това е най-увлекателният начин на четене.

ЗА СВИТЪКА НА СЪДБАТА

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

ЗА ЖИВОТА

В началото на играта ти разполагаш с 25 точки живот. Запиши това в съответните граfi на своя **Личен свитък** (отпечатан също в края на книгата). По време на приключението тези точки ще се променят и трябва да записваш промените редовно.

АКО ЗАГУБИШ ВСИЧКИТЕ СИ ТОЧКИ ЖИВОТ, ТОВА ОЗНАЧАВА, ЧЕ СИ ЗАГИНАЛ И ТВОЕТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ СВЪРШВА.

ЗА МАГИЧЕСКАТА СИЛА

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

В началото на историята ти не владееш трансмиграцията — изкуството да преминаваш от едно животно в друго. Може би по пътя ще го научиш, но на първо време, за да смениш облика, задължително трябва да си възвърнеш човешкия вид.

Само по себе си завръщането в човешки облик не изисква магическа сила. Достатъчно е да го пожелаеш и то ще се осъществи. Само под влияние на нечия зла магия може да останеш пленен в животинския образ.

ЗА УМЕНИЯТА НА ЖИВОТНИТЕ

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

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

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

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

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

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

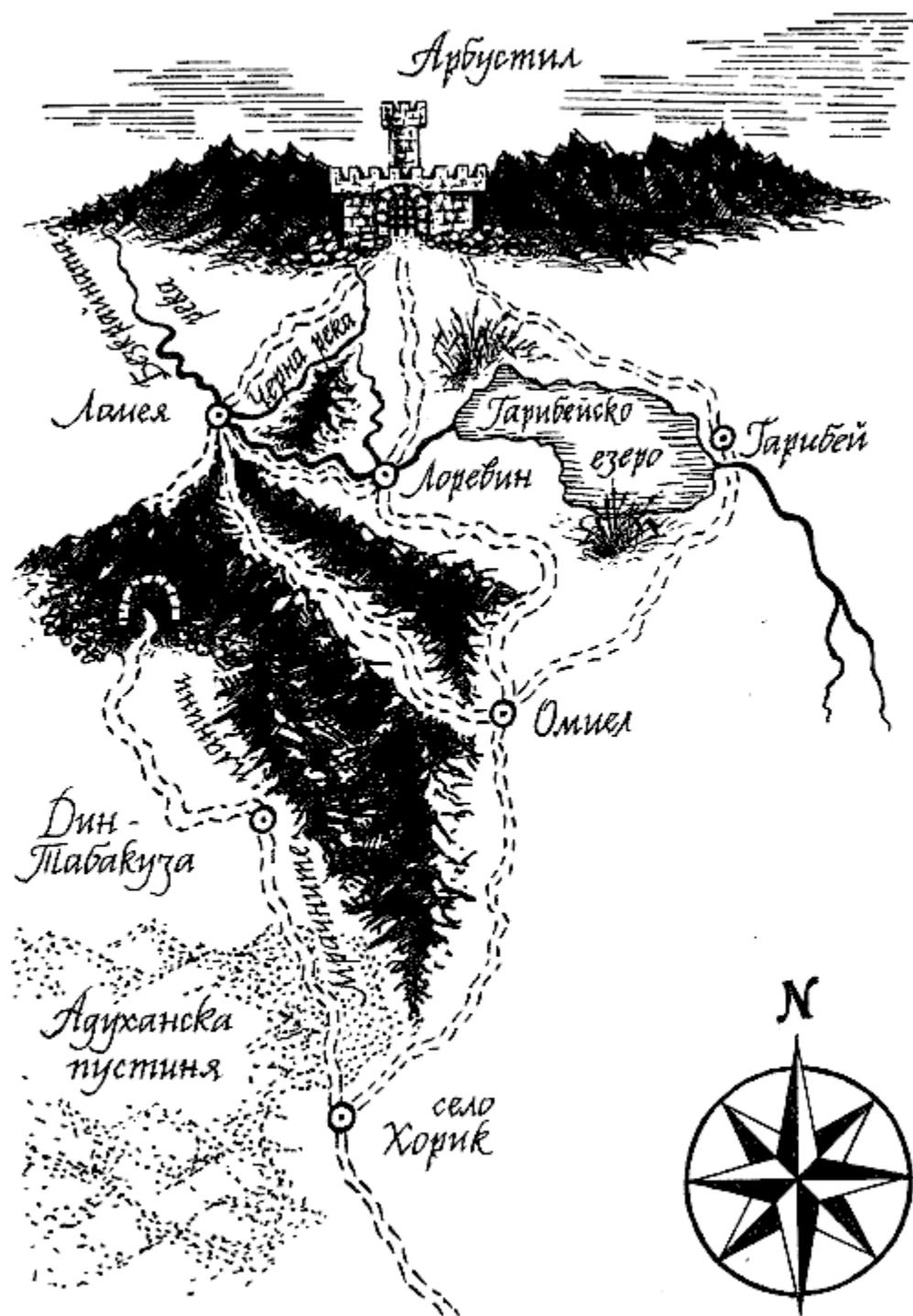
Орел: сила 6, жизненост 5, скорост 10, зрение 10, обоняние 1, слух 5. Лети за предпочитане денем. Може да носи средно тежки товари.

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

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

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

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



УВОД

ПОСЛЕДНИЯТ УРОК НА АЛТОЗАР

Отвъд пустинния хоризонт бавно се разгарят първите лъчи на зората. Един самотен облак виси в синевата и все още невидимото слънце обагрят краищата му в огнен пурпур. Сред скалите долу се спотайват плътни сенки, ала с всяка отминала минута техните владения стават все по-тесни.

Макар че усещаш студа на чезнещата нощ, ти отдавна си свикнал да не му обръщаш внимание. Пренебрежението към земните несгоди винаги е било едно от първите условия за всеки, който желае да стане ученик на чародея Алтозар. И с известна гордост можеш да признаеш, че в това отношение си преуспял. За половин година живот сред пустинята си се научил да търпиш палещите слънчеви лъчи и лютите нощни студове, да утоляваш жаждата с оскъдни глътки влага и да се прехранваш с шепа плодове от бодливите храсти, които растат в сянката на скалистото плато.

Е, може би не си заслужава да се гордееш чак толкова с постигнатото. Все още не си чародей... какъв ти чародей — все още нямаш що-годе ясна представа за истинската същност на магическото изкуство. За тия шест месеца си назубрил безброй древни заклинания и символи, но всичко ти се струва пълна безсмислица. А старият Алтозар като че смята за свой дълг да усложни задачата. На всеки въпрос досега си получавал един и същ отговор: „Рано е още. Учи и запомняй. Когато дойде време, ще откриеш силата и смисъла.“ Хубав отговор, няма що! Отчаяни от него, другите ученици един по един напуснаха пещерата на чародея, докато накрая останахте само двама — ти и Тиоланд.

Неволно извиваш глава наляво. На три крачки от тебе върху скалата седи Тиоланд — същинска каменна скулптура. Нито едно мускулче не потрепва върху стройното му тяло, имаш даже чувството, че е спрял да диша. Очите му са приковани към хоризонта, а лицето му е застинало в изражение на тържествено спокойствие. Това му е най-

лошото на Тиоланд — че приема прекалено сериозно нещата. Трудно се решава да извърши нещо, дълго обмисля всички „да“ и „не“, но избере ли веднъж целта си, смята, че нейното постигане е въпрос на живот и смърт. А отгоре на всичко няма и капчица чувство за хумор. Да, навярно от него ще излезе опитен чародей... но колко е скучен, направо убийствено скучен. И все пак през изтеклите месеци ти си се научил да го разбираш. Посвоему Тиоланд е симпатично момче. Просто за разлика от тебе не е успял да свикне с болката и горчивината на сирашката съдба. Тази болка ще го преследва цял живот и породената от нея неувереност ще го кара да търси все нови и нови доказателства за собствената си сила.

— Не се разсейвай! — долита изотзад сухият глас на Алтозар и ти стреснато врътваш глава напред. — Гледай хоризонта. Слей се с него. Виж какво има отвъд.

Почти автоматично в главата ти изплува Заклинанието на Покоя. Всичко наоколо сякаш изчезва, остава само пламтящият хоризонт, иззад който след минути ще се покаже слънчевият диск. И ти наистина виждаш какво има отвъд — все същата гола, камениста пустиня, осеяна тук-там с редки бодливи храсти. Слънцето вече я облива с лъчите си, огряло е Големия южен път и нейде там на кръстопътя белеят стените на гостоприемния хан „При седларя“. От хана към близките хълмове се отклонява тесен коларски път и по него се задава магарешка каручка, натоварена със зеленчуци. Тя идва от родното ти село Хорик. Седнал на капрата, хромият Каймал пуши лулата си и от време на време добродушно потупва задницата на магарето с дълга върбова вейка...

— Прогонете всяка мисъл — тихо изрича Алтозар. — Прегърнете покоя, слейте се с него, бъдете прозрачни и неусетни като въздуха. За да станете Господари на формите, трябва да се превърнете в кристални стъкленици, готови да се изпълнят с онова, което налее в тях силата на духа.

За миг те обзема насмешливо недоверие. Старият чародей говори така, сякаш още днес ще ви направи Господари на формите. Глупости, нашепва лукавата мисъл. Какъв Господар на формите ще излезе от тебе, приятелю? Нали отлично се знаеш какво представляваш — беден сирак без земя, без дом, без пукната пара. Ако не бяха милосърдните съседи, отдавна да си умрял от глад. Мислимо ли е изобщо да се

сравняваш с легендарните Господари на формите, за които мълвата нашепва, че умеели да придобиват облика на всяко животно в своята борба против злото по този свят?

— Вие можете — изрича Алтозар.

В тихия му глас се крие толкова непреодолима сила, че всички съмнения те напускат изведнъж. Вярваш на този глас и усещаш, че можеш... не знаеш какво, но го можеш. Вече не се нуждаеш от Заклинанието на Покоя, за да почувствуваш как те изпълва безметежност. Целият свят се влива в тебе и ти се вливаш в него, ставаш едно със скалите и хоризонта, с Алтозар и Тиоланд, с небето и земята.

— Научих ви на всичко, което трябва да знаете — продължава Алтозар. — Днес е денят на последното изпитание... изпитание на тялото, волята и духа. Първото, което ще поискам от вас, е с цялата сила на разума и въображението да си представите едно животно. Няма значение какво. Просто си го представете до най-малка подробност, опитайте да разберете как е създадено, какво усеща, как живее, как диша...

В първия миг думите на стария чародей леко те разочароват. Очаквал си тази сутрин да стане нещо необикновено, а Алтозар ви предлага упражнение, което сте изпълнявали стотици пъти. Но знаеш, че не бива да спориш. Затова прогонваш всяка друга мисъл и концентрираш въображението си върху образа на една малка животинка — жълтата пустинна мишка. Виждаш я до най-дребната подробност — топчесто телце, малки розови уши, лъскави черни очички, дълга опашка... Струва ти се, че усещаш меката пухкава козина, повдигана от забързано дишане. Тя сякаш е готова всеки миг да изскочи от фантазията ти и да изтича по грапавата скала пред тебе.

И в този миг повелителният глас на чародея разсича тишината като удар на бич:

— А сега влезте в образа!

Имаш чувството, че някой те блъска през ръба на невидима бездна и ти политаш надолу, пропадаш вътре в самия себе си. Светът избухва, пръска се във всички посоки и става застрашително необятен. Скалата под тебе се превръща в безкрайна гранитна плоскост, ти стреснато прилепваш към нея малкото си пухкаво телце, свиваш лапки за бягство... сетне осъзнаваш какво се е случило и потресението те

изхвърля обратно нагоре, към предишното тяло. За секунда зърваш вляво от себе си грамадна мечка, но очертанията на звяра изведнъж се замъгляват. Когато мъглата се разсейва, на мястото на мечката отново седи Тиоланд — и по лицето му се чете върховно изумление.

— Можете — раздава се зад вас спокойният глас на Алтозар. — Сами се убедихте в това. От днес вие ще бъдете Господари на формите, но все още ви остават трите изпитания. Първото ще бъде изпитание на паметта. Повтаряйте след мен.

Не успяваш да удържиш едно недоволно изпъшкване. Отново познати неща — Песента на Безсмислиците също е била основна част от вашето обучение. Както неведнъж е казвал Алтозар, магическото изкуство изисква познаване на хиляди заклинания, затова всеки чародей се нуждае от могъща памет. Тъкмо това цели Песента на Безсмислиците — да тренира паметта ви чрез повтаряне на безброй несвързани срички. Не можеш да се оплачеш, през изминалите месеци си усвоил това изкуство до съвършенство. Но знаеш, че в повтарянето на безсмислици Тиоланд е далеч по-добър от тебе. А точно днес никак не ти се иска да му отстъпваш.

Алтозар започва от една-единствена сричка и двамата послушно я повтаряте. Следват две срички, дума, изречение, поредица от фрази... Слънцето вече е изгряло и пълзи нагоре по хоризонта, а борбата става все по-ожесточена. С огромно напрежение на съзнанието ти успяваш да задържиш в паметта си всяка безсмислица и старият чародей започва да те оглежда с растящо учудване. Но накрая, след около четвърт час изреждане на безкрайна верига от срички, ти се запъваш и млъкваш. Чуваш как Тиоланд довършва последните няколко думи, после признава с обезоръжаваща откровеност:

— Следващия път и аз няма да се справя.

— Добре — кимва с лека усмивка Алтозар. — Вие сте добри ученици, приятели мои. Повече не бих могъл да искам, от когото и да било. Сега идва ред на второто изпитание. Спомнете си старата поговорка: „В едно зрънце пясък се сбира целият свят“. Искам да ми докажете, че я разбирате. Вземете по една песъчинка. Разгледайте я от всички страни. А после ми я опишете. Говорете едновременно, аз умея да слушам.

Ти вдигаш една песъчинка върху дланта си, вглеждаш се в нея и започваш да говориш. Знаеш, че този път ще победи онзи, който е

надарен с най-богато въображение. И думите се посипват една след друга — разказ за гладките стени на песъчинката, за острите ѝ ръбове и слънчевия блясък по тях; за безбройните други песъчинки, вградени в дворци, храмове и бедняшки колиби; за стъпките на хора и животни, които са минали край нея; за сухите пустинни ветрове и радостта на едрите, топли капки дъжд, падащи тук само по няколко пъти на век...

Не усещаш кога Тиоланд е замлъкнал. Изтръгваш се от унеса едва когато сухата ръка на Алтозар докосва рамото ти. С изненада откриваш, че слънцето вече е високо в небето. Говорил си с часове.

— Достатъчно — казва старецът. — Този път спечели ти. Остава третото изпитание... и то ще реши кой е по-добрият от двама ви. Кое е оръжието на Господаря на формите?

— Собствените му ръце и онова, което успее да намери — отвръщате двамата в един глас.

— Защо?

— Защото приеме ли животински облик, невинаги ще може да носи човешки оръжия.

— Правилно — кимва Алтозар. — Сега искам да видя дали сте усвоили добре уроците по бойни изкуства. Изправете се и започнете схватката.

Докато се надигаш и заставаш срещу Тиоланд, ти се опитваш да прецениш кой има повече шансове за успех. Но едва ли самият Алтозар би могъл да прецени. Толкова пъти сте се борили и победата винаги се е люшкала ту към единия, ту към другия. Откровено казано, силите ви са равни. Не разбираш какво значение може да има този последен сблъсък, но щом вашият учител го желае, ще се постарает да покажеш най-доброто, на което си способен.

Тиоланд е застинал неподвижно, леко приведен напред. Изведнъж тялото му избухва във вихрено движение. Десният му крак полита срещу лицето ти, същевременно тялото му прави странично превъртане и ти не толкова виждаш, колкото усещаш, че истинската му цел е да те хване за краката и да направи хвърляне. „Удар в удара“ — така го нарича Алтозар. Ловко отскачаш назад и дебнеш мига за атака, но Тиоланд мигновено се премията през рамо и отново е на крака.

Както ви е учил Алтозар, истинският ръкопашен бой е като танц — изящен и плавен въпреки цялата си стремителност. Всяко нарушение на ритъма води до загуба. И потните ви тела неуморно се

въртят в ритъма на този танц: атака — парирание — отстъпление... атака — парирание — отстъпление...

Но внезапно ритъмът се разкъсва. Тиоланд е успял да те сграбчи за ръката. Вкопчени един в друг, двамата се търкулват върху напечената от слънцето скала. До края на схватката остават броени секунди. Скоро един от двамата ще бъде победител... но кой?

С котешка ловкост Тиоланд извърта тялото си и се озовава над тебе. Победата му изглежда почти сигурна. Почти! Защото в главата ти изведнъж изплува Заклинанието на Покоя и времето сякаш спира. Напрежението на битката е изчезнало. Сега можеш да разсъждаваш хладно и разбираш, че Тиоланд е допуснал грешка — той вече вярва в победата си. Загубата на самоконтрол го превръща в лесна плячка. С един удар можеш да го победиш... и ти се готвиш да сториш това, когато виждаш очите му. В тях блести болезнено чувство на беззащитност и неувереност, прикрито под маската на сила.

За част от секундата през съзнанието ти прелита мисълта, че Тиоланд е далеч по-уязвим, отколкото изглежда. Обзема те жал. Ако сега го победиш, той може би никога няма да излекува раната в душата си. Дали не би трябвало да му отстъпиш победата?

Ако решиш да се предадеш, мини на **233**.

Но някакъв глас ти нашепва, че една загуба в третото изпитание ще те остави далече назад. Тиоланд ще стане любимият ученик на Алтозар, а ти... ти ще бъдеш просто един от многото.

Ако решиш да победиш на всяка цена, мини на **1**.

ЕПІЗОДИ

1

В тази нищожна част от секундата ти концентрираш всичките си сили. Сетне с мощен удар отхвърляш Тиоланд назад и преди да се е опомнил, ти вече го притискаш върху скалата. Победата е твоя!

Задъхан и разтреперан от изтощение, ти се изправяш и поглеждаш Алтозар. Старецът продължава да седи неподвижно, а по изпитото му лице не можеш да различиш никакво изражение.

— Победата нямаше значение — тихо казва той. — За мене и двамата сте отлични ученици. Докато ви наблюдавах в борбата, разбрах много неща... а дано да сте ги разбрали и вие. Защото от днес ще бъдете Господари на формите.

Не успяваш да удържиш радостната си усмивка и Алтозар навярно е забелязал това, защото се размива.

— Рано е да се гордеете. Все още сте едва на първото стъпало. С подготовката, която ви дадох, ще можете да владеете не повече от три форми. Навярно си спомняте, че по време на обучението насочвах вниманието ви към девет животни: лъв, вълк, змия, катерица, видра, орел, бухал, мишка и къртица. Помните и колко дълго сме обсъждали всичките им предимства и недостатъци. Кое е по-важно — да имаш лъвска сила или да се промъкваш като мишка през най-тесните пукнатини? Да се заравяш в земята като къртица или да летиш в небесата като орел? Да преодоляваш стени и дървета като катерица или да плуваш в реките като видра? Няма категоричен отговор на тези въпроси, и все пак днес ще трябва да го потърсите. Защото от мига, в които направите своя избор, ще можете да разчитате само на три от деветте форми. Не бързайте, преценете всяко „за“ и „против“, а когато решите, запишете избора в личните си свитъци.

С тези думи старият чародей ви подава по един къс навит пергамент.

Сядаш и се замисляш. Сега е време да направиш своя избор и да впишеш трите форми (за това навярно ще ти помогне сравнителната таблица, поместена в указанията). Когато го сториш, можеш да продължиш да четеш.

След няколко минути решението ти е взето. Виждаш, че и Тиоланд е готов. Когато отново се изправяте пред своя учител, той те посочва с пръст.

— Ти овладя всичко, което трябваше да знаеш и умееш. Но в сърцето ти пламти прекомерна гордост. Пребори се с нея... иначе тя ще те унищожи. Нима не си чувал за върколаците? Те не са нищо друго освен Господари на формите, тласнати от гордостта си по пътя на злото.

Сухият старчески пръст се насочва към Тиоланд.

— А ти днес изпи горчивата чаша на поражението. Излей тази горчилка от сърцето си. Излей я до последната капка! Защото в тебе има могъща сила, с чиято помощ ще прогониш всяка неувереност. Но помни... винаги помни какво е да бъдеш безпомощен... и дано този спомен да те научи на милосърдие към слабите.

С удивително гъвкаво и бързо движение Алтозар се изправя на крака.

— Това е всичко, което имах да ви кажа. Вашето обучение не е завършило, но сега трябва да ви предам в ръцете на един по-опитен учител — самия живот. Ще чакам да се завърнете тук след една година... и ако сте били достойни, може би ще прекрачите към второто стъпало. Сбогом, Господари на формите.

В увисналата тишина усещаш, че няма място за думи. Раздялата трябва да бъде кратка — няма да има даже събиране на багажа, просто защото нямаш багаж. Един Господар на формите не бива да се обременява с излишни вещи.

Вдигаш ръка за поздрав, после обръщаш гръб на Алтозар и бавно се отправяш надолу, към подножието на платото.

Мини на [72](#).

Щом отзвучава последната сричка на заклинанието, ти се превръщаш в лъв и с един удар запокитваш в ъгъла слисания губернатор. Двата телохранители бавно отстъпват към вратата. Докато поваляш единия, другият изхвърква навън и хуква по коридора, крещейки колкото му глас държи. А трябва да се признае, ме проклетникът е гласовит.

Ако се забавиш тук, скоро ще имаш работа с цялата стража на двореца. Перспективата е неприятна дори и за лъв. Значи ще трябва да бягаш — желателно през прозореца. Само че отворът изглежда прекалено тесен, за да се провреш, през него в сегашния си вид.

Възвръщаш си човешкия облик, грабваш торбата и се хвърляш към прозореца. Сторил си го тъкмо навреме, защото в стаята вече нахлуват с размахани мечове първите войници от охраната.

Мини на [232](#).



3

Предпазливо се добираш до пристанището и с изненада откриваш, че, общо взето, там всичко е нормално. Очевидно търговците и капитаните не дават пукната пара за политическите събития в града. Но що се отнася до реалните пари, нещата стоят другояче. Капитанът на единствения кораб, който потегля за Гломея, държи да му наброиш 4 жълтици, преди да се качиш на борда. Пазарлъците не помагат — цената е твърда, защото пътуването било срещу течението и трябвало да се плаща на гребците.

Ако си съгласен да платиш, мини на [217](#).

Ако нямаш толкова пари или предпочиташ да ги спестиш, ще трябва да тръгнеш по планинските пътеки към Ломея. За целта мини на [296](#).

Намираш купчина вехти дъски и скриваш багажа си под нея, после се промъкваш през сенките към дясната страна на храма. Изричаш заклинанието и бързо се покатерваш по грапавата стена. Не забравяй да намалиш магическата си сила.

Когато достигаш до високото прозорче, ти застиваш на каменния перваз и предпазливо надничаш вътре. Помещението е полумрачно. Не забелязваш в сенките никакво движение. Изчакваш още няколко секунди, сетне тихо се прехвърляш през прозореца, скачаш на пода и се превръщаш отново в човек.

Мини на [95](#).

Тананикайки доволно, пазачът се връща да вземе ведрото и потегля на зигзаг към бараката. Влизането му е посрещнато с взрив от радостни възгласи.

Значи пият... Е, добре, подобно занимание изисква съсредоточаване и пълно откъсване от външния свят. Изпълнен с най-добри намерения, ти се заемаш да натрупаш пред вратата на бараката тежки мраморни блокове от близкия склад за готова продукция. Колкото до прозорците, те са тесни и преградени с решетки, тъй че няма какво да се тревожиш за тях.

След десетина минути привършваш работата и отстъпваш назад, за да се полюбуваш на резултата. Ала внезапно върху рамото ти се стоварва нечия тежка ръка. Отскачаш и над ухото ти просвистява грамаден юмрук. Един от дежурните надзиратели те е издебнал!

В следващия миг двамата се търкулват на земята, разменяйки яростни удари.

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

От 0 до 4 — мини на **89**.

От 5 до 9 — мини на **219**.

На карта разстоянието изглежда сравнително малко, но в действителност ти предстои дълго и тежко пътуване. Още на втория ден пътят се превръща в тясна пътека, която се изкачва високо над пролома на Безкрайната река. Скоро запасите ти свършват и се налага дълго да бродиш из горите, дирейки диви плодове.

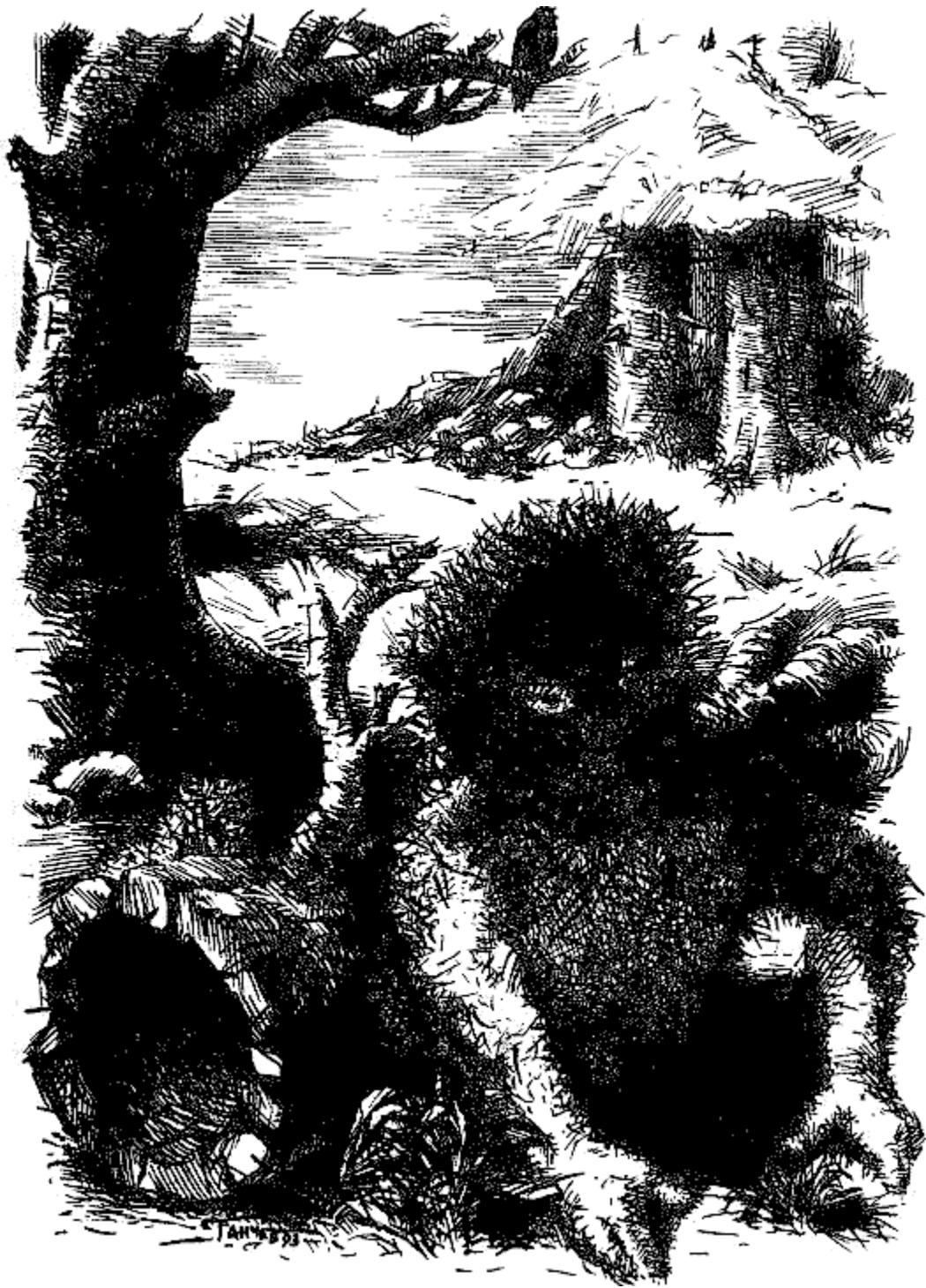
Именно при една подобна експедиция чуваш отчаяни викове за помощ. Решително се насочваш към тях и скоро излизаш пред паднало вековно дърво. Веднага разпознаваш широките клони и перестите гланцови листа. Попаднал си пред едно от най-редките и търсени дървета — магическа смокиня. И за да бъде изненадата пълна, изпод дънера се подава грозно космато същество. Таласъм!

С един поглед оценяваш обстановката и всичко ти става ясно. На южните пазари тояга от магическа смокиня струва колкото теглото си в злато, защото легендите твърдят, че може да опазва от огън. Но въпреки това малцина дръзват да пристъпят със секира към подобно дърво, защото то почти винаги пада върху секача. Поблазнен от печалбата, таласъмът е решил да рискува... и си е платил за хитрината!

Всъщност доста му е провървяло — изглежда здрав и читав, само не може да се измъкне изпод дънера. Когато се появяваш на сцената, той те обсипва с молби за помощ и ти наистина опитваш да изблъскаш дървото. Ала вековната смокиня не помръдва. Може би с лост ще успееш да я изместиш, но помощта ще ти струва доста усилия. Ако все пак се нагърбиш със задачата, мини на **143**.

Ако умееш да се превръщаш в лъв, вероятно ще можеш да се справиш по-лесно. За целта мини на **448**.

А ако махнеш с ръка и оставиш таласъма да сърба каквото си е надробил, мини на **96**.



Изваждаш кесията си и пускаш една жълтица в паницата на клетника. Но вместо да те благослови, просякът пъргаво рипва на крака и пъха два пръста в устата си. В отговор на оглушителното му изсвирване от храстите изскачат двама стражи със заредени арбалети. Фалшивият просяк използва момента, за да грабне кесията от ръката ти.

— Чакайте! — възмутено се провикваш ти. — Откога градската стража в Лоревин се занимава с грабежи по пътищата?

Единият страж те цапардосва сърдито.

— Я да мълчиш, главо дървена! Това не е грабеж, а данък разточителство. Сам императорът го въведе преди няколко дни. Както казва негово величество, щом някой е толкова глупав, че си прахосва парите, по-добре да ги приберем за благото на държавата.

Колебаеш се дали да не нападнеш тия нахалници, но накрая решаваш, че ще е по-разумно да прежалиш парите. Няма смисъл да влизаш в излишни схватки — и без това ти предстоят още много премеждия.

Мини на [210](#).

С помощта на заклинанието се превръщаш в орел (не забравяй да намалиш магическата си сила) и правиш няколко пробни кръга над пътя. За щастие багажът ти не е тежък. Сграбчваш торбата с нокти и излиташ към небето.

Въпреки товара чувството на свобода сред висините е опияняващо. Само хладният насрещен вятър подсказва с каква бързина се носиш напред. Без него би имал чувството, че висиш неподвижно в синевата. Долу цялата пустиня се разкрива като на длан. Отначало пътят лъкатуши през нея, после изчезва и остават само пътеводните колове, забити на всеки стотина крачки.

Но я гледай ти изненада! В средата на пустинята коловете постепенно завиват надясно. Някой неподозиращ пътник би продължил покрай тях... и би се озовал в тясна клисура между два скалисти хълма. Само че коловете са изместени — ясно виждаш в далечината как линията им продължава, а нейде отвъд нея се мерзелят крепостните стени на Дин-Табакуза.

Мислено се поздравяваш за решението да прелетиш над пустинята. Неприятното е само едно: колкото и да не ти се иска, трябва да признаеш, че още си далеч от съвършенството в магическите умения. Освен чисто физическата умора полетът в облика на орел изисква от тебе непрестанно психическо напрежение. А тревогата, която те обзема, още повече усложнява нещата. Ако не издържиш и се превърнеш в човек по време на полета, съдбата ти ще бъде твърде печална.

Все пак успяваш да прелетиш над пустинята. Най-сетне с чувство на огромно облекчение кацаш сред хълмовете край Дин-Табакуза, възвръщаш си човешкото тяло и изминаваш пеш последните километри.

Мини на [92](#).

Изричаш заклинанието и войникът, който те държи за дрехата, с ужас открива, че всъщност стиска змия. Той надава отчаян писък и отскача назад, но вече е късно — смъртоносното ти ухапване го поваля на място.

Останалите стоят като вкаменени. Плъзваш се към втория конник и впиваш зъби в прасеца му... но може би си забравил, че ти трябва време за възстановяване на отровата. Третият ухапан замахва с крак и ти загиваш под яростните удари на подкованата обувка. Явно не беше много разумно да се превръщаш в змия сред толкова много врагове.

Вълчето тяло изглежда великолепно пригодно тъкмо за такива условия. Лютият планински студ почти не те измъчва. Макар че трябва да придържаш с челюсти торбата, която си преметнал през гръб, ти препускаш неуморно нагоре по склона и само за няколко часа приближаваш средата на заснеженото плато. Ала тук те очаква неприятна изненада. На пътя ти застава глутница истински вълци!

Поведението им не е особено дружелюбно. По всичко личи, че те смятат за смахнат — кой нормален вълк би се разхождал из планината с човешка торба на гръб? Но в подобни моменти всичко зависи от водача — огромен сив хищник с раздрано ляво ухо. А той приближава към тебе и недвусмислено заявява на вълчи език:

— Назад, чужденецо! Това плато е наше и храната не достига. Няма да търпим пришълци!

На твое място истински вълк би се оттеглил с подвита опашка. Но под сивата козина ти си човек и сам решаваеш как да постъпиш.

Ако решиш да нападнеш водача, мини на [429](#).

Ако отговориш, че само минаваш през платото и ще се постарая да го прекосиш колкото се може по-бързо, мини на [325](#).

Ако предпочиташ да побегнеш, мини на [135](#).

11

За щастие скоро напускаш обитаваната от вампири местност. Край пътя започват да се появяват села и неголеми имения. След още два дни съзираш в далечината крепостните стени на Лоревин. Мини на [266](#).

Скачаш на крака и се оглеждаш в търсене на оръжие. Очите ти спират върху старата камина, в която лежи опушен железен ръжен. Хвърляш се натам, грабваш ръжена и се обръщаш, за да отбиеш меча на връхлитащия противник. Сега забелязваш върху ризницата му знака на имперските легионери.

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

От 0 до 3 — мини на **428**.

От 4 до 6 — мини на **349**.

От 7 до 9 — мини на **299**.

Разперваш широко криле и без никакво движение започваш плавно спускане към двора. Но свистенето на въздуха между перата ти се оказва достатъчно за острия слух на чудовището, което връхлита отново като черна сянка на смъртта. Изоставил всякаква предпазливост, ти политаш като камък към едно тясно прозорче от вътрешната страна на крепостната стена. Успяваш да влетиш вътре... но в последния миг остриите зъби на прилепа раздират лявото ти крило. Губиш 3 точки живот.

Само че прекалената отмъстителност никому не е носила полза. Стената се разтърсва от тежък удар. Чуваш как вратът на черния прилеп се прекършва с глух пукот и чудовището рухва надолу. Прав му път!

Мини на [334](#).

Тренировките при Алтозар не са минали напразно. Следващите ти действия се развиват по-бързо, отколкото би могъл да ги опишеш. С мощен скок се озоваваш на масата и първата ти работа е да натъпчеш една от дебелиите свещи в зяпналата уста на магьосника. Сигурното си е сигурно — така се предпазваш от заклинания. Същевременно блъскаш стареца с коляно под брадичката. Половината свещ отхвърква напред, другата половина хлътва в гърлото му, а той самият рухва в несвяст под масата.

Телохраниелите и губернаторът са вцепенени от изненада. Използуваш момента, за да провериш дали сега ще можеш да изречеш заклинание. Да, победата над магьосника те е освободила! Първите думи изхвъркват от гърлото ти като стрели от арбалет.

В какво ще избереш да се превърнеш?

В лъв — мини на **2**.

Във вълк — мини на **410**.

В орел или бухал — мини на **167**.

В мишка — мини на **285**.

В катерица — мини на **239**.

В змия — мини на **202**.

Ако не владееш нито една от тези форми или не желаеш да се превръщаш в животно, ще трябва незабавно да скочиш през прозореца... а той е доста висок. За целта мини на **232**.

Имаш чувството, че погледът ти е станал по-зорък от когато и да било. Различаваш до най-малка подробност как от трептящото въже се откъсват нишка след нишка. Краят на плитчините бавно приближава, но въжето е изтъняло съвсем. Капитанът с вик се втурва назад, към кормилото.

Вече сте почти в сянката на грамадния скрипец, когато въжето не издържа. Разкъсаните краища се разделят с пукот и потъват в бушуващите вълни. Течението дръпва кораба назад, но капитанът е очаквал този миг. Рязко движение на кормилото ви тласка към безопасни води. Заплахата е избегната!

След щастливото избавление от Вълчите зъби плаването продължава без произшествия. На следващия ден корабът благополучно спира в пристанището на Ломея.

Мини на [346](#).

Безсмислено е да атакуваш — жрецьт умело върти жезъла, тъй че се налага да подириш спасение в бягството. Но змиите не пълзят бързо и врагът лесно те догонва. Заклещен в ъгъла на коридора, ти опитваш да си възвърнеш човешкия облик. Ала заклинанието се оказва безсилно — на шията на жреца виси амулет, който излъчва злокобна магическа сила. А краткото разсейване те погубва. Един удар на жезъла пречупва гръбнака ти, сетне жрецьт те размазва с крак.

Това е твоят печален край. В следващото си прераждане помни: змиите не бива да пълзят по открити коридори.



Въпреки тромавия си вид Трибулачо е изненадващо опитен боец. Мечовете свистят из въздуха със страхотна бързина. Засега ти се задоволяваш да отбиваш атаките, защото знаеш, че трябва да издебнеш удобен момент. И ето че случаят ти го предлага.

Противникът замахва свирепо — толкова свирепо, че долният край на ризницата му се повдига. Светкавично падаш на коляно и забиваш меч си в незащитената плът.

Мини на [284](#).

— Нямам време, приятелю — отговаряш ти и продължаваш по пътеката.

Внезапно те обзема странно чувство. Тишината зад гърба ти сякаш се е изпълнила със скрита заплаха. Обръщаш се тъкмо навреме, за да видиш как към тебе връхлита рибарят. Но сега в облика му не е останало нищо човешко. Сред сбръчканата кафява кожа хищно пламтят кървави очи, а от зиналата уста стърчат два грамадни кучешки зъба. Вампир!

Остават ти само броени секунди, за да решиш как ще постъпиш. Ако умееш да се превръщаш в орел, та дори и в бухал, избавлението ти е сигурно — вампирите могат всичко друго, но не и да летят. Владееш ли някоя от тези две форми, без колебание мини на **195** — това ще спаси живота ти.

В противен случай мини на **389**.

След дълги пререкания, изпълнени с безброй любезности, успяваш да отклониш предложението на Устакидо, който заявява, че е безкрайно обиден, и те изпраца с мрачен поглед. На сбогуване той все пак повтаря поканата да нощуваш при него, ако не намериш подходящ хан.

Намирането на хан не е чак толкова трудно. Край пристанището има цели три — един от друг по-мрачни и унили. А и цените им са съвършено еднакви: по една жълтица за нощувка.

Ако нямаш пари или държиш да проявиш пестеливост, можеш да минеш на **415** и да се върнеш при Устакидо. С тия подозрителни типове по улиците би било истинско безумие да нощуваш на открито.

А ако прежалиш жълтицата, остава само да избереш един от трите хана:

„Печеното прасе“ — мини на **353**.

„Тихият кът“ — мини на **292**.

„При стария моряк“ — мини на **199**.



Студът става непоносим и сетните искрици живот напускат вцепененото ти тяло. Превърнал си се в камък. Некромус ще попълни с тебе колекцията си от статуи на победени врагове. А Трибулачо ще продължи да управлява с насилие и жестокост... докато не го победи някой по-опитен чародей.

Изборът ти е твърде наивен. В небето наистина би могъл да избягаш от нападателя, но за да набереш височина, ти трябва време. А точно с време не разполагаш в момента. Докато отчаяно размахваш криле, летящото чудовище те сграбчва в ноктите си. Нанасяш му няколко последни удара с клюн, после бързо издъхваш.

Избираш едно закътано местенце между две сгради, където няма да те види никой. Скриваш багажа си под купчина вехти дъски, после изричаш заклинанието (не забравяй да намалиш магическата си сила) и с няколко замаха на крилете се добираш до прозореца. Сега можеш да оцениш по достойнство колко е полезен фактът, че птичето тяло се състои наполовина от пера. С лекота се провираш между решетките, отново разперваш криле и кацаш на пода пред Хандияр.

Мини на **393**.

Снежната горилла изръмжава доволно, след това се изпъчва и започва да блъска с пестници по огромните си гърди. Звукът напомня тътена на далечна гръмотевица. Ала внезапно горилата застива и почва да души въздуха. Главата ѝ се завърта към тебе и в малките очички на чудовището отново пламва злоба.

Проклинайки любопитството, ти отскачаш назад и изпускаш багажа си. Да бягаш е безполезно, снежната горилла ще те настигне с няколко скока. За бой не може да става и дума — дори да се превърнеш в лъв, нямаш никакви изгледи за победа. Какво ти остава?

В тялото на вълк или лъв ще избягаш доста по-лесно. Ако избереш тази възможност, мини на [197](#).

Превръщането в орел безспорно ще те спаси (стига да владееш тази форма). Ако го сториш, мини на [413](#).

Като катерица ще можеш да потърсиш спасение по горните клони на близкото дърво. Горилата вероятно умее да се катери, но клоните едва ли ще издържат нейната тежест. За да се превърнеш в катерица, мини на [86](#).

Формата на къртица също ти дава известна надежда. Ако си достатъчно бърз, ще успееш да се заровиш в земята навреме. За целта мини на [238](#).

А като мишка ще те спасят дребните размери. Не вярваш чудовището да се захване с толкова дребна животинка. Ако се превърнеш в мишка, мини на [372](#).

И накрая, ако не владееш нито една от посочените форми, ще трябва да се запознаеш отблизо със снежната горилла. Проклетото чудовище има навика да троши главите на хората в първата попаднала скала, а наоколо камънаци — колкото искаш...

Тихичко промърморваш заклинанието и се стопяваш пред очите на смаяния патрул. Докато стражите се сетят да погледнат към земята, на мястото ти е останала само захвърлената торба и малка дупка с купчинка пръст около нея.

Старшият на патрула напразно се опитва да успокои подчинените си. Суеверните наемници бързо се отдалечават от торбата (без да я пипнат) и през цялото време си шушукат за странната случка. През идните дни мълвата ще набира сила и ще всява страх в душите на всички надзиратели от мраморните кариери. И когато отчаяните каторжници се вдигнат на бунт, изплашената охрана ще отстъпи при първата атака.

Но това ще става тепърва. А сега ти изчакваш малко, после излизаш на опустелия път и си възвръщаш човешкия облик. От патрула няма и помен. Взимаш багажа си и продължаваш към Арбустил.

Мини на **341**.

Дори и за къртица не е лесно да преодолее това препятствие, съставено главно от едри скални късове, между които само на места срещаш пясък или пръст. Неведнъж се налага да поемаш обратно, за да търсиш по-удобен маршрут. Когато най-сетне излизаш в отвъдния тунел, освен употребената магическа сила умората ти е отнела и една точка живот.

Възвръщаш си човешкия облик и се оглеждаш. В дъното на галерията трепти жълтеникаво пламъче — факлата на дежурния пазач. Изтичваш натам, лягаш между задрямалите търговци и заспиваш мигновено. Мини на [139](#).

Скоро удобният случай се представя. По пътя към замъка се задава колона от оковани затворници. Но в близката горичка групата спира и когато се приближаваш предпазливо, разбираш защо. Оказва се, че тук е спрял голям керван с винарска доставка за Арбустил. По някаква бюрократична причина трябвало да изчакат до утре. Охраната на конвоя не пропуска възможността да се почерпи за сметка на плахите винари. В суматохата имаш две възможности.

Ако решиш да се скриеш в някоя празна бъчва (между товара има и такива), трябва само да решиш в коя да се пъкнеш. Бъчвите за добро вино са белязани с голям червен кръст. Направи избора си и мини на [394](#).

Другата възможност е незабелязано да се смесиш със затворниците и да омотаеш около ръцете си някоя дълга верига. За целта мини на [255](#).

А ако и двете възможности не ти харесват — върни се на [282](#) за нов избор.

След няколко удара жрецьт рухва полумъртъв на пода. Завързваш го с парчета от завесите на леглото и изчакваш да се свести. Когато очите му се разтварят, прошепваш тихо и заплашително:

— Ще ти задам няколко въпроса. Отговориш ли, животът ти е въвн от опасност. Иначе...

Жрецьт енергично кимва и отговаря със задавен глас:

— Питай, ще кажа всичко.

— Разумно решение. Искам да ми опишеш пътя до подземията, където държите пленниците. Има ли охрана при тях?

— Няма охрана — изпъшква жрецьт. — Само двама пазачи отвън, пред входа... А подземията... За тях се слиза по таен проход. Като излезеш от тази стая и тръгнеш наляво по коридора, ще видиш от стената да виси верига. Дръпни я силно и тайната врата ще се отвори. Зад вратата започват стъпала, които ще те изведат право в подземиеето. Ключовете от килиите висят там, преди първата килия.

Обещаващ на жреца, че ще плати скъпо, ако те е излъгал. После запушваш устата му с парче плат и излизаш от стаята. След няколко крачки наляво наистина забелязваш веригата. Дръпваш я. Никакъв резултат. Опъваш по-силно... и камъкът, за който е прикрепена, внезапно се стоварва върху главата ти. Какво да се прави, въвн всеки храм има капани за натрапниците!

Мини на [237](#).

Да, този път щастието е на твоя страна. Желанието ти бива изпълнено — не само се превръщаш в човек, но и си възвръщаш магическата сила, която си имал, преди да наближиш проклетата гора. Тъй като нямаш никакво желание да се задържащ близо до омагьосаната област, бързо потегляш напред.

Мини на [351](#).

Издебваш удобния миг и с внезапен скок се хвърляш към гърлото на прилепа. Острите нокти оставят сред козината ти кървави бразди, но ти се извиваш във въздуха с фантастична ловкост и впиваш зъби право там, където под тънката кожа пулсира сънната артерия. Усещаш как между зъбите ти бликва гореща солена струя. Изненадан от този развой на нещата, гигантският прилеп опитва да те откъсне от себе си, но ти стискаш свирепо и знаеш, че даже смъртта няма да разхлаби железната ти хватка.

С пронизителен писък чудовището рухва на земята и почва яростно да блъска с криле в предсмъртна агония. В ноздрите ти нахлува остър мирис, отлично познат за всяко животно — мирисът на смърт. Облян в кръв (сред нея има и твоя), ти отскачаш настрани.

След минута агонията на прилепа свършва. Възвръщаш си човешкия облик, но дълго не можеш да се опомниш от преживяното. Макар и леки, получените в схватката рани са ти стрували 2 точки живот.

Продължаваш пътя си, като се оглеждаш във всички посоки — вече не забравяш и въздуха. Но тази предпазливост се оказва излишна. През останалите три дни път повече не срещаш чудовища и най-сетне с облекчение съзираш в далечината крепостните стени на Лоревин.

Мини на [266](#).

Все пак любопитството надделява. Бавно и предпазливо навлизаш в галерията, готов да се хвърлиш назад при първото пропукване на гредите. И само след минута се случва точно това, което трябваше да очакваш. Отеква глух пукот на строшено дърво и зад гърба ти с трясък рухва целият свод. С енергията на отчаянието се хвърляш напред. Ще успееш ли да се измъкнеш? За да узнаеш, посочи едно число от [Свитька на съдбата](#).

Ако числото е от 0 до 5, мини на **381**.

Ако е по-голямо, ще трябва да се сбогуваш с живота. Любопитството те е погубило и твоят път свършва дотук.

Жезълът на магьосника пламва и след миг из коридора около тебе бушува море от ослепителен синкав огън. Имаш ли тояга от магическа смокиня?

Да — мини на [272](#).

Не — мини на [189](#).

Всеки чародей знае, че от запушени бутилки може да се очаква какво ли не, затова изтегляш тапата бавно и предпазливо. Но не се случва нищо. Накланяш бутилката, после я обръщаш. Странно, сякаш е празна... Тогава защо я е носил куриерът? Надигаш отвора към лицето си и внимателно помирисваш.

Внезапно светът помръква и в следващия миг се озоваваш далече от платото. Крачиш по пътя между хълмовете, а магарето зад тебе весело тегли празната каручка. Преди малко в хана „При седларя“ си продал на южните търговци десет чувала жито. И ето, зад последния завой се разкрива село Хорик — точно както го помниш, с чисто белосани къщурки и покриви от тръстика. Из върбалаците край реката играят деца и веселите им крясъци долитат до пътя...

Само че всичко това е видение. В бутилката е имало въздух от Пещерата на сънищата и в момента ти всъщност лежиш блажено усмихнат върху окървавения сняг. Ако имаш яйце от птицата феникс, мини на [115](#). В противен случай дори не усещаш, че тялото ти се вкочанява от лютия студ, а мразовитата нощ вече приближава. Повече няма да се събудиш, ала поне смъртта ти ще бъде щастлива.

Днес е първият ден, през който прибъгваш към своето магическо изкуство, и неволно те обзема лек страх, когато изричаш заклинанието и мигновено се превръщаш в къртица. Но скоро привикваш с новия си вид и след минута вече енергично дълбаеш тунели под обгорелите зидове. Уви, които и да са били неизвестните злодеи, те явно не са се движили под земята. А обликът на къртица не ти помага да дириш следи горе, между развалините.

Мини на **240**.

Въздухът е твоя стихия. Размахваш криле и се устремяваш напред с цялата бързина, на която е способно това тяло. За момент усещаш лек хладен трепет, но това чувство бързо минава и скоро кацаш зад един завой на пътя от другата страна. Колко леко било само! Очевидно слуховете за страховити магии са силно преувеличени.

Мини на [140](#).

Съдията хитро присвива очи и се замисля. Явно се колебае, но какво ще реши? Посочи едно число от [Свитъка на съдбата](#).

Ако числото е четно или нула, мини на [174](#).

Ако е нечетно, мини на [221](#).

Замахваш с меча срещу по-близкия противник. Той отвърща с тъй страхотен удар, че ръката ти изтръпва и едва не отхвъркваш назад. Излишно е да се надяваш на силата си — в това отношение и двамата легионери те превъзхождат.

Остава хитростта. Бързо заобикаляш настрани, така че да ви разделя един от белите квадрати. После замахваш срещу противника. Той също замахва, за да парира удара... но в последния момент ти дръпваш меча си и двете остриета се разминават.

Макар че си бил подготвен, едва не загубваш равновесие. А какво да се каже за твоя противник? Той залита напред и просто няма друг изход, освен да стъпи на белия квадрат... или да се сгромоляса върху него. Но усещането за смъртна заплаха понякога прави чудеса. Легионерът успява някак да се извърти, да захвърли меча, да подскочи и да отхвъркне назад. Само че в тази проклета зала белите квадрати дебнат от всички страни.

В устрема си нещастникът е прескочил черния квадрат. Когато докосва пода, отдолу зейва мрачен отвор, който го поглъща мигновено. За миг от дълбините долита отчаян вопъл, сетне настава тишина.

Но докато си се сражавал с него, другият е успял да те заобиколи. Разбираш това едва когато мечът му се забива дълбоко в гърба ти. Облян в кръв, ти рухваш на пода и бавно издъхваш, следен от насмешливия поглед на Трибулачо.

Желанието ти е благородно, но как да се справиш с наемниците?
Доста трудно ще бъде сам да разгониш десет въоръжени мъже.

Ако можеш да се превръщаш в лъв и решиш да го сториш, мини на **111**.

В противен случай мини на **403**.

Неохотно поемаш назад по тунелите. Неудовлетвореното любопитство те гложди, но се утешаваш с мисълта, че е по-добре да си недоволен и жив, отколкото да лежиш заедно с откритието си под купища скали в планинските недра.

Връщаш се при спящия керван, лягаш и умората бързо те тласка в прегръдките на съня. Мини на [139](#).

С помощта на една точка магическа сила изобщо не е проблем да се превърнеш в къртица. Неприятното е друго — че сега трябва да изоставиш всичкия си багаж, с изключение на някой дребен предмет — например Ассатар, снопче сънна билка, кристална сълза или не повече от 3 жълтици. Ако това не ти харесва, върни се на [282](#) и направи нов избор (разбира се, при това ще изгубиш още една точка магическа сила).

Ако си се примирил с ограничените възможности за носене, пристъпваш енергично към дълбаенето на тунел. Почвата е мека и влажна, тъй че напредваш под земята сравнително лесно. Инстинктът ти помага да поддържаш правилната посока. Остава само един малък, но много съществен въпрос: дали си достатъчно дълбоко, за да минеш под крепостния ров?

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

Ако числото е нечетно, мини на [445](#).

Ако е четно или нула, мини на [267](#).



В пристанището има само няколко кораба. Край един от тях отчаяният капитан крещи с прегракнал глас, че наема гребци до Лоревин — лека и приятна работа, която за два дни ще им донесе цели три жълтици. Докато се колебаеш, капитанът вдига цената на четири жълтици. Това решава въпроса. Няколко души в окъсани дрехи се втурват към кораба и ти побързваш да ги изпревариш.

И тъй, през следващите два дни ти се налага да опознаеш живота на корабен гребец. Както е обещал капитанът, работата не е особено трудна, ако се изключат напрегнатите часове при пресичането на Вълчите зъби — опасните прагове в пролома през Мрачните планини. По-нататък корабът спокойно се носи по течението и само от време на време се налага да ускорявате хода му с греблата.

Привечер на втория ден навлизате в пристанището на Лоревин. Получаваш четирите жълтици, сбогуваш се с капитана и слизаш на брега.

Мини на [266](#).

Драконът бавно пристъпва напред със заплашително съскане. От устата му излитат дълги огнени езици. Горилата пъргаво прикляква и пламъците само близват гърба ѝ. Из въздуха се разнася тежка миризма на опърлена козина.

Сметнал подготовката за достатъчна, драконът се хвърля напред с поразителна бързина. Но по всичко личи, че още е твърде млад, а насреща му стои опитен противник. В последния момент горилата отскача настрана, мята се върху гърба му и впива пръсти между костните плочки по дългата шия. Налучкала е безпогрешно — от разкъсаната артерия бликва димящ кървав фонтан.

Драконът се изтръгва от хватката и опитва да нападне отново, но силите му бързо чезнат. Снежната горила с лекота отбягва две-три тромави атаки. По пътя и околните скали се стичат струи гореща кръв. Скоро драконът се препъва и тежко рухва на земята.

Едното страшилище е мъртво, но другото изглежда настроено да продължи борбата с всеки срещнат противник. Оставането ти тук става все по-нежелателно. Ако смяташ, че е дошъл моментът да се оттеглиш, мини на [342](#).

Ако искаш да видиш какво ще стане по-нататък, мини на [23](#).

Каква е твоята изненада, когато откриваш стаята празна! Устакидо е използвал момента, за да си плюе на петите. Е, прав му път. Дано да е запомнил добре урока.

За всеки случай залостваш добре външната врата и изричаш могъщо заклинание против магии, след това изгаряш старинния пергамент и си лягаш да спиш.

Мини на **281**.

Намираш купчина вехти дъски и скриваш багажа си под нея, после се промъкваш през сенките към дясната страна на храма. Както си очаквал, между масивните камъни на старинната стена има широки фуги, тъй че изкачването е възможно. Но „възможно“ не означава „лесно“. Когато най-сетне успяваш да се добереш до високото прозорче, ти се чувствуваш толкова изтощен, че губиш 2 точки живот.

Предпазливо надничаш вътре. Помещението е полумрачно. Не забелязваш в сенките никакво движение. Изчакваш още няколко секунди, сетне тихо се прехвърляш през прозореца.

Мини на [95](#).

Застиваш неподвижно, после бавно протягах ръка и придръпваш от огъня двата най-големи клона. С крайчеца на окото си забелязваш как вълците идват все по-близо. Вече ви делят само няколко крачки. Сега е моментът да нападнеш!

С един скок се озоваваш сред глутницата и яростно почваш да раздаваш удари с главните наляво и надясно. Сред адски хор от скимтене, ръмжене и вой хищниците отскачат назад. Огънят е силен съюзник... но ти си сам срещу цялата изгладняла глутница. Какъв е шансът ти да победиш? Провери го с едно число от [Свитьъка на съдбата](#).

Ако числото е четно или нула, мини на [293](#).

Ако е нечетно, мини на [391](#).

Още преди да си изрекъл желанието на глас, за миг те обвива сияеща мъгла и след секунда се озоваваш в нисък и тесен каменен коридор. Явно си попаднал в замъка. Бедата е там, че както става често с прибързаните желания, не си обмислил всичко докрай. Забравил си за багажа и сега той е отвъд крепостните стени. Само в джоба ти е останал един дребен предмет — например кристална сълза, три жълтици, късче метал или снопче сънна билка (определи го сам). Е, ще трябва да се примириш със загубата.

Тръгваш напред по коридора покрай поредица от дебели дъсчени врати, като непрестанно се озърташ през рамо. Но засега всичко е спокойно. И изведнъж иззад една от вратите дочуваш тихи стонове.

Мини на [366](#).

Още от пръв поглед разбираш, че детето е зло. По зачервеното му лице се стичат едри капки пот. Ако досега все още си имал някакви съмнения, тази гледка е достатъчна, за да ги прогони.

— Мини настрани! — властно заповядва вълшебникът на майката.

Младата жена послушно отскача в ъгъла на стаята и вълшебникът протяга ръце към тебе.

— Отпусни се, млади приятелю. Не мога да взема насила от твоето могъщество, трябва сам да ми го дадеш. И не питай как — ще усетиш, стига да пожелаеш.

От устните му излитат бавни, напевни заклинания. Пръстите ви се докосват и ти наистина усещаш как нещо напират като вълна от твоето тяло към стария вълшебник. Можеш да му попречиш... но не желаш. Отбележи в **личния си свитък**, че магическата ти сила е намаляла с 2 точки.

Гласът на вълшебника става все по-мощен. По стените на стаичката плъзва бледа светлина. Сиянието се сгъстява около болното дете, прониква в телцето му... и изведнъж настава тишина. Магията е приключила.

Детето трепва, разтърква очи и произнася със сънено гласче:

— Мамо, искам да ям.

По бузите на майката бликват сълзи и тя се втурва към леглото, но вълшебникът я хваща за рамото. После протяга ръка към лицето ѝ. Когато се обръща към тебе, върху дланта му блести заоблено късче кристал.

— Вземи, приятелю. Това е кристална сълза, сътворих я с остатъка от магическата сила, която ми даде. Пази я добре. Ще ти помогне само веднъж, но затова пък в света няма по-могъща закрила против черна магия.

Изпроводен от благословиите на майката и стария вълшебник, ти напускаш бедната къща.

Мини на **388**.

Не, излишно е да губиш тук сили и време. Оглеждаш още малко повредения скрипец, после махваш с ръка и поемаш обратно нагоре по стръмната пътека. След още два дни път из дефилето достигаш градските порти на Ломея.

Мини на [346](#).

Първият търговец, към когото се обръщаш, те отвежда при водача на кервана — изпит мъж с мрачно лице, грамаден крив нос и дълга прошарена брада. След като узнава желанието ти, той огорчено поклаща глава.

— Съжалявам, приятелю. Напоследък негово императорско величество въведе нов данък върху керваните. На всеки пост ни проверяват по бройка и изискват документ за платената такса. За да те взема, ще трябва да ми дадеш три жълтици.

Ако се съгласиш да платиш, мини на **181**.

Ако предпочетеш да си спестиш парите и да пътуваш сам, мини на **312**.

Надяваш веригата на амулета около шията си и изведнъж от устните ти излита вик на изненада и болка. По цялото ти тяло се разлива пареща вълна. Имаш чувството, че главата ти ще се пръсне от напрежение. Само на едно място паренето като че ли е по-слабо. Неволно посягаш натам... и измъкваш от джоба си старинното парченце метал.

Разбираш какво означава това. Станал си жертва на злокобна магия. Внезапната догадка те кара да докоснеш амулета с късчето метал. В следващия миг двата предмета изчезват с рязък пукот и напрежението веднага те напуска. Ето каква била работата! Значи и Некромус е бил просто роб на старинния амулет. Не би те учудило, ако узнаеш, че зловещият предмет е изработен от самия Леден крал.

Поглеждаш магьосника със съжаление. Лицето му се е променило — сега по него няма и следа от жестокост, злоба, коварство. Некромус отново е най-обикновен човек.

Обръщаш му гръб и тръгваш по коридора. Време е да потърсиш от Трибулачо сметка за всичките му злодеяния.

Мини на [409](#).

На завет край скалата растат няколко дървета — първите дървета, които виждаш на голото плато — и близо до тях откриваш останките на нещастния куриер. Наистина няма почти нищо за хапване (макар че подобно нещо не ти и минава през ума) Костите са гладко оглозгани от острите вълчи зъби. Сред кървавите петна по снега се ваят няколко парцала и голяма кожена чанта.

Тъкмо чантата привлича интереса ти. Опитваш се да я отвориш, ала муцуната и лапите на сегашното ти тяло не са пригодени за толкова тънка работа. Би могъл да го сториш като човек, но веднага след това ще трябва отново да си възвърнеш вълчия облик — налетял е северен вятър и на платото царува свиреп студ. А да носиш чантата заедно с торбата си, е просто невъзможно.

И тъй, за да узнаеш какво има в чантата, ще трябва да пожертвуваш още една точка магическа сила. Дали си заслужава? Ако решиш да опиташ, мини на **316**.

Ако не искаш да отвориш чантата на толкова скъпа цена, мини на **175**.



Добре, накъде ще продължиш в такъв случай? На север пътят се изкачва покрай течението на Черната река към замъка Арбустил. За него се носят страховити легенди и никой не знае докъде стига истината и откъде започва лъжата — след възцаряването на Трибулачо пътят е забранен за всички, освен за имперския легион. Ако все пак избереш да тръгнеш натам, мини на **274**.

Другият път води на изток по бреговете на Безкрайната река, минава през пролома в Мрачните планини и стига до Лоревин. Вече си чул слухове, че през последните месеци там на два пъти са вдигани бунтове срещу тиранията на Трибулачо. Може би в този град ще намериш съмишленици... или пък опасни врагове. Ако тръгнеш към Лоревин, мини на **6**.

Обръщаш гръб на затвора и навлизаш в търговския квартал. Разсеяно оглеждаш изложените стоки, изтръгваш се от прегръдките на прекалено ентузиазирани търговци и най-сетне се озоваваш в задънена уличка, където има само едно магазинче. След време ще се питаш дали самата съдба не е насочила стъпките ти насам.

За разлика от другите търговци собственикът на магазинчето изобщо не ти обръща внимание. Странно... Навеждаш се над сергията край входа и започваш да прехвърляш от място на място изложените кинжали и саби. Никаква реакция от страна на търговеца. Погледът му се рее нейде към отсрещната стена. От време на време човекът въздиша, поглажда прошарената си брада и пак отпуска ръце.

Накрая не издържаш.

— Какво те мъчи, добри човече? Има ли начин да ти помогна?

Търговецът извъръща глава и те оглежда през сълзи.

— Не е по силите ти да ми помогнеш, чужденецо. Никому не е по силите... Преди половин час арестувах сина ми Касагол. Обвиняват го, че бил съзаклятник в Братството на справедливите. Ще го разпитват, а после ще го екзекутират... ако остане жив след мъченията.

Досещаш се, че става дума за пленника, когото видя преди малко. И от устните ти неволно се отронва:

— Може би има начин...

Търговецът се вкопчва в надеждата като удавник за сламка.

— Човече! Ако го спасиш, ще ти подаря оръжие, сътворено от ковача маг Илибон!

Ти изсумтяваш недоверчиво. Ковачът Илибон е живял преди повече от хиляда години. За творенията му се носят легенди, ала никога не си чувал някой да притежава оръжие, изковано от него.

— Имам такова оръжие! — трескаво настоява търговецът. — Помогнеш ли — твое ще бъде!

Ако предложението те съблазни, мини на **138**.

В противен случай по-добре ще е да напуснеш града и да минеш на [121](#).

Тихият полет на бухала спасява живота ти. Чудовището напразно кръжи из небето над тебе — меките ти пера не издават никакъв звук. Плавно се спускаш до едно тясно прозорче от вътрешната страна на крепостната стена и кацаш върху перваза.

Допуснал си грешка! Черният прилеп чува скърцането на ноктите ти и светкавично връхлита надолу. Отскачаш навътре и в същия миг стената се разтърсва от тежък удар. Чуваш как вратът на прилепа се прекършва с глух пукот и чудовището рухва надолу. Прав му път!

Мини на [334](#).

Този път превръщането ти не е лесно — из подземията на храма витае някаква злокобна магия, която забавя ефекта на заклинанието. В крайна сметка успяваш, но с цената на 2 точки магическа сила и 2 точки живот.

Ако нямаш със себе си сънна билка, мини на [329](#).

Обаче ако разполагаш с билката, пред тебе стои един важен въпрос: как ще я носиш? Ще трябва да я захапеш, то се знае, но за коя част? Решението може да бъде съдбоносно, защото, ако сбъркаш, едва ли ще останеш буден достатъчно дълго, за да свършиш предвиденото.

Ако захапеш билката откъм долната част на стъблото, мини на [230](#).

Ако я захапеш отгоре, откъм листата, мини на [338](#).

Изричаш заклинанието и рязко се дръпваш, но всичко е напразно. Самозатягащата се примка веднага те стиска още по-здраво. Преди да измислиш някакъв нов ход, откъм пътеката долита шум от нечий стъпки. За момент ти хрумва отново да се превърнеш в човек, но това би било самоубийство — въжето просто ще те пререже на две.

Докато риташ отчаяно, иззад дърветата се появява едър мъж, облечен в протрити кожени дрехи. Щом вижда борещата се плячка, той вдига лъка си и те пронизва със стрела. Жалко — този път собствените ти способности те доведоха до нелепа смърт...

Сбогуваш се сърдечно с непознатия и завиваш по обиколния път,
който след час те извежда на север от Омиел.

Мини на **350**.

И двамата стражи са много по-силни от тебе, но тежките брони им пречат. При това трябва да внимават за три неща едновременно: за твоите движения, за белите квадрати и за истеричните крясъци на Трибулачо. Но въпреки всичко е ясно, че в крайна сметка победата ще бъде тяхна. Може би е време да потърсиш помощ от чародейските умения (стига още да имаш магическа сила).

Ако се превърнеш в лъв, мини на **101**.

Ако се превърнеш в орел, мини на **76**.

Ако се превърнеш във вълк, мини на **277**.

Ако нямаш магическа сила или предпочиташ да я запазиш за схватката с Трибулачо, мини на **339**.

Докато разговаряте, внезапно вратата на килията се разтваря с трясък и пазачите нахълтват с копия и мечове в ръце. Подслушали са ви! Преди изобщо да разбереш какво става, вече си затворник само на няколко врати разстояние от Хандияр.

Килията, в която те заключват, е истинска мишеловка. Сякаш специално са я правили за магьосници. Няма прозорец, няма никаква пукнатина между камъните, а дебелият желязна врата плътно прилепва на мястото си. Единствената светлинка идва от пламъчето на малко кандило, което ти връчват заедно с делва вода и парче клисав хляб.

Сядаш върху куп слама в ъгъла и се облягаш на стената. Не ти остава нищо друго, освен да изчакаш кога ще отворят вратата. Мини на [368](#).

Макар и неохотно, Касагол приема твоите аргументи. След няколко минути вече го водиш по коридорите на затвора. Никой не ви обръща внимание, едва на изхода стражата пожелава да знае къде водиш опасния съзаклятник.

— Губернаторска заповед! — отговаряш ти с важен вид. — Трябва да го отведе в двореца за разпит.

Нахалните лъжи често са най-успешни. Така става и сега. Без да се усъмнят, пазачите отварят портата. Минавате по моста и се отправяте към губернаторския дворец, но още на първата пряка завивате към търговския квартал.

Касагол познава квартала като петте си пръста. След дълго лъкатушене през улички, дворчета и тайни портички, двамата се озовавате в стара винарска изба, където намирате неколцина от водачите на заговора. При вида ти съзаклятниците скачат с оръжия в ръцете, но Касагол застава пред тебе.

— Спрете! Този човек ме измъкна от затвора, а тази вечер ще ни помогне да осъществим плановете си.

— Как така? — недоверчиво пита един нисък, широкоплещест мъж с буйна черна брада.

— Много просто — отвръща Касагол. — Нали си спомняте, че търсехме помощник отвън — някой съвсем непознат в града. Сега всичко се урежда. Слушайте...

И той набързо излага какво е замислил.

Мини на **439**.

Опитваш да се хвърлиш върху магьосника, но яките ръце на телохранителите те сграбчват като менгемета. Напразно крещиш и се дърпаш. Когато магьосникът приключва сатанинското си заклинание, в тебе не е останала и капчица воля. Доброволно пристъпваш напред, разрязваш вената си и подписваш с кръв Нерушимата клетва. От този миг съдбата ти е обречена. До края на своя живот ще служиш покорно на Черния губернатор.

Минал е само половин час, когато резето отвън изтраква. Веднага омотаваш около ръцете си веригите и зачакваш. След малко в килията влиза дебел тъмничар с огромни мазни мустаци. В ръцете си носи кана с вода и две парчета клисав черен хляб.

— Последната вечеря — ухилва се той. — Утре ще имате честта да ви съди лично негово императорско величество. А неговите присъди са ясни — бесилка по бързата процедура. Макар че се чудя защо ли си губи времето с вас. Ако ми разрешат, сам ще освободя земята от подобни отрепки.

Вслушваш се напрегнато през бърбенето му, за да разбереш дали в коридора има още някой. Не, навън царува тишина.

— Сигурно напълнихте гащите от страх — презрително продължава тъмничарят. — Всичките сте такива. Видите истински мъж и веднага си глътвате езиците. Хайде де, имате ли кураж да се биете?

И той заема бойна стойка, уверен, че стои пред оковани затворници. Е, случаят е прекалено добър! Захвърляш веригите и с един удар в шията поваляш дебелака.

— Браво! — възкликва твоят спътник. — Бягай сега, не мисли за мен. Поне ще си отида от тоя свят с радост на сърце.

— Ще се върна да те освободя! — обещаваш ти и изскачаш в коридора.

Както си очаквал, навън няма жива душа. Изтичваш напред, но само след двадесет крачки спираш на място. Иззад една от вратите долитат глухи стонове!

Мини на [366](#).

Опитът вече те е научил, че с придружители по-лесно ще избегнеш проверките по пътя, затова се присъединяваш към първия керван, който настигааш. Отегчен от своите спътници, водачът на кервана с радост посреща новия слушател на дългите си разкази. А за тебе това е добре дошло. От безконечните монолози на керванджията узнаваш и ценни подробности за предстоящия път. Преди векове пътят между Дин-Табакуза и Ломея е минавал през високите западни склонове на Мрачните планини, по тесни пътеки над бездънните пропасти. Но след едно силно земетресение скалните проходи били срутени и връзките между двата града прекъснали за дълго. Едва след стотина години отчаяни контрабандисти съобразили, че могат да използват галериите на изоставените златни мини под планината. С времето оттам почнали да минават и търговци. През царуването на Косибрант Непреклонни тунелите били разширени и укрепени, докато накрая се превърнали в истински път — едnodневен преход през мрака под светлината на факли. Още от малък си чувал разкази за тези галерии и сега гориш от нетърпение да ги видиш.

След два дни път из предпланините желанието ти се сбъдва. По време на обедната почивка водачът нарежда на търговците да насекат смолисти борови клони за факли. Когато продължавате напред, пътеката навлиза между високи скални склонове и изведнъж отпред зейва мрачен отвор. Достигнали сте някогашните златни находища. Под светлината на импровизираните факли керванът бавно навлиза в планинските недра.

Мини на [317](#).

Сам не знаеш накъде да се отправиш, а междуременно краката сякаш сами те водят към най-затъntenите улички на търговския квартал. И съдбата отново се намесва. Внезапно нечия здрава ръка те дръпва в тясно дворче, засенчено от короните на стари смокинови дървета. Замахваш за удар, но веднага се отпускаш. Пред тебе стои Касагол.

— Слава на небесата! — възкликва той. — Успял си да се измъкнеш! Но сега трябва да бягаш. Вече ни помогна повече от достатъчно. След днешните събития стражата е напласена и по-лесно ще се справим с нея.

— А ако искам да остана?

Касагол поклаща глава.

— Въпросът не е само до твоя живот. Стражата ще те търси навсякъде. Ако войниците успеят да те заловят, това ще повдигне духа им. Затова от името на цялото Братство те моля: напусни града незабавно.

Думите му звучат разумно и ти се съгласяваш. А за Касагол не е проблем да те изведе от града, защото познава всяко кътче. След дълго лъкатушене през улички, дворчета и тайни портички двамата се озовават в тесен подземен тунел, който излиза отвъд крепостната стена.

Под прикритието на гъсталака от храсти и дървета Касагол те прегръща с всичка сила. После вдига дрехата си и вади нещо, което досега е било омотано около кръста му, но щом го отпуска, предметът се изправя като пружина. Меч! Невероятно гъвкав меч! Бунтовникът протяга ръка към тебе.

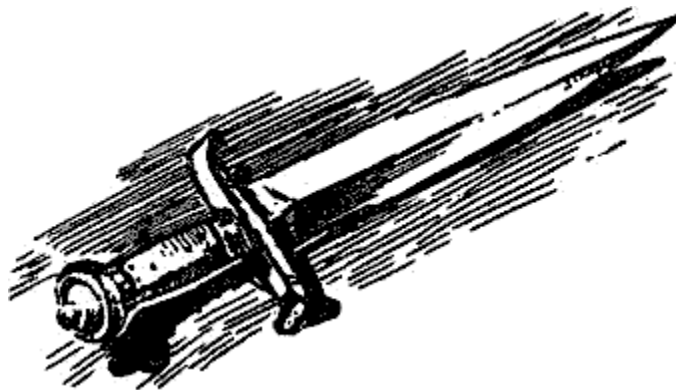
— Вземи. Подарък от баща ми, той е търговец на оръжие. Каза да ти предам, че мечът е изкован от самия Илибон. Каза още, че с него можеш да разсечеш дори омагьосана ризница.

Недоверчиво се втрещваш в лъскавото острие. Легендарният ковач-маг Илибон е живял преди повече от хиляда години. За творенията му се носят най-фантастични предания, но не си и сънувал,

че някога ще докоснеш оръжие, изковано от него. Подобен дар струва колкото цяло царство!

Съмненията ти изчезват още щом докосваш меча. Острието е изумително тънко и гъвкаво. С лекота можеш да го навиеш на руло. Разбира се, подобна гъвкавост изисква специални похвати. Първите ти опити да размахаш оръжието са просто смешни — острието се мята като камшик и улучва всичко друго, само не и това, в което се целиш. Но постепенно овладяваш нужния удар: трябва да замахваш с твърда ръка и право напред. А резултатите от такъв удар са поразителни — мечът с лекота прорязва камъни и дебели дървесни стволлове. Запиши в [личния си свитък](#), че притежаваш меча на Илибон. Този меч притежава още едно магическо свойство — когато го омотаеш около кръста си, само най-придирчив обиск може да открие, че не е обикновен пояс. Значи никога няма да го загубиш... освен ако го изоставиш при някое от превръщанията си.

Касагол те прегръща още веднъж и изчезва в тунела. Мини на [121](#).



За съжаление жрецът се оказва по-силен. Един коварен удар със свещника те поваля в несвяст. Преди да се опомниш, врагът хуква да грабне ритуалния си нож. Тукашните жреци имат навика да принасят жертвоприношения на Ган по всяко време... и са безмилостни към осквернителите на храма. Така завършва твоето приключение.

Днес е първият ден, през който прибегваш към своето магическо изкуство, и неволно те обзема лек страх, когато изричаш заклинанието и мигновено се превръщаш в змия. Но скоро привикваш с новия си вид и след минута вече пълзиш енергично сред обгорелите зидове. Уви, колкото и да обикаляш развалините, не откриваш нищо, което да проясни ужасната тайна. Хората са мъртви, птиците са отлетели, остават само отвратителните тлъсти гарвани.

Единствената ти находка е странна — в една миша дупка откриваш масивен железен пръстен със знака на замъка Арбустил. Ако решиш да го вземеш, отбележи това в [личния си свитък](#) и мини на [240](#).

Примката светкавично се свива, за да те удържи, но явно не е била предвидена за толкова дребна плячка. Тупваш на земята и с облекчение си възвръщаш човешкия облик. После внимателно оглеждаш влажната почва. Скоро откриваш стъпките на онзи, който е заложил примката — също като тебе е идвал от западната пътека.

Гледай го ти негодника — да залага примки точно там, където минават почтените хора! Нищо, днес го очаква малка изненада. Прегъваш дърветата и отново прикриваш капана, само че на няколко крачки от предишното му място. Сетне изтупваш ръце и се отдалечаваш с чувството за добре свършена работа.

Мини на [236](#).

Не можеш да разчиташ на магия. Единствената надежда е да се изтръгнеш със сила. Крадешком оглеждаш двамата телохранители. Уви, те са от най-неприятната категория при бой в ограничено пространство — яки и тъпи. Толкова яки, че удар с боздуган само ще ги накара да се почешат. И толкова тъпи, че преди да се хванат на каквато и да било измама, вече ще са извършили инстинктивно каквото трябва. Е, все едно. Налага се да опиташ.

Магьосникът вдига ръце и отваря уста, за да изрече Заклинанието на покорството. Телохранителите неволно се отдръпват настрани. Сега е моментът за действие!

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

Ако числото е от 0 до 3, мини на **60**.

Ако е от 4 до 9, мини на **14**.

Откриваш в джоба си няколко сухи листа, бързо ги стриваш във виното и отново се отдръпваш в сянката. Междувременно пазачът също си е свършил работата. Тананикайки доволно, той се връща да вземе ведрото и потегля на зигзаг към бараката.

Влизането му е посрещнато с взрив от радостни възгласи. Усмиваш се. Единствено ти знаеш, че много скоро пиянската врява ще отстъпи място на гробно мълчание... и бунтът на каторжниците ще се развие благополучно.

Продължаваш нагоре по планинския път, който води към Арбустил. Въпреки очакванията ти през цялата нощ и ранното утро не срещаш нито един пост — навярно за охраната се е разчитало изцяло на пазачите на мраморната кариера.

Мини на [341](#).

Напразно опитваш да се превърнеш отново в човек. Тази зала сякаш е центърът на зловещата магия, която проваля всичките ти опити за преобразяване. Изтощен и задъхан, ти губиш 2 точки живот, преди да се откажеш от безплодното начинание.

Няма как, ще трябва да се върнеш на [329](#) и да избереш друга възможност.

Битката е ужасна. Коридорът кънти от зверски рев, стените са опръскани с кръв. Животинските инстинкти са взели връх и ти почти не разбираш какво става — знаеш само това, че и врагът се бори с нечовешка злоба. Изпълва те вихрушка от болка и неистова ярост.

Ала един миг непредпазливост решава всичко. Внезапно зъбите на тигъра се впиват в гърлото ти и усещаш как бавно те облива ледена вълна. Движенията ти стават все по-слаби. Некромус е победил. Ще загинеш в този коридор — само на крачка от целта... Освен ако имаш яйце от птицата феникс — в такъв случай мини на [115](#).

Отново вървиш по улиците на Гарибей. Не познаваш добре града и скоро загубваш представа къде си попаднал. А сякаш напук кварталът наоколо е пуст и няма кого да попиташ.

Внезапно чуваш зад гърба си едва доловими дебнещи стъпки. Бързо посочи едно число от [Свитъка на съдбата](#).

От 0 до 3 — мини на **382**.

От 4 до 9 — мини на **421**.

Двата дни път през пустинята ти се струват детинска игра след безбройните изпитания на обучението при Алтозар. Без да обръщаш внимание на нощния студ и палещите слънчеви лъчи, ти неуморно се стремиш на изток. Струва ти се, че чуваш как иззад хоризонта те зове родното село Хорик. Стигнеш ли дотам, най-напред ще си починеш няколко дни в дома на гостоприемния мелничар. После може би ще порботиш седмица-две в зеленчуковите градини, а след това... е, след това навярно ще тръгнеш по света. Има време, казваш си ти.

Призори на третия ден пустинята свършва. Ориентирал си се точно и излизаш близо до разклонението на Големия южен път, където е ханът „При седларя“. Докато крачиш натам, край тебе минава керван на търговци от Южните земи. Гърлените им разговори звучат малко непривично, но по няколко откъслечни фрази се досещаш, че пътуват към Дин-Табакюза.

Когато минаваш през двора на хана и спираш да пиеш вода от кладенеца, тишината ти прави странно впечатление. Обикновено тук царява оживление, но днес из въздуха тегне унило мълчание. През прозореца на кръчмата виждаш неколцина прегърбени клиенти, забили съсредоточени погледи в чашите си.

От обора се появява старият ратай Урдул с вила на рамо. И неговата физиономия не изглежда особено весела.

— Здравсти, Урдул! — подвикваш ти. — Какво ново по нашия край?

Ратаят те оглежда с присвити очи, кимва и мрачно отвръща:

— Данъци, мой човек. Много, много нови данъци, слава на негово императорско величество Трибулачо.

Тихичко подсвиркваш. Охо! Значи все пак онзи негодник се е задържал на престола. Преди половин година до родното ти село бяха стигнали слухове, че с помощта на магьосника Некромус придворният съветник Трибулачо е станал император на мястото на Кармеол Мъдри. По онова време хората смятаха, че дните му са преброени. Но явно са се лъгали...

Тъй като хората в хана не ти се струват склонни към разговор, ти напускаш двора и се отправяш по коларския път към хълмовете. След половин час ще бъдеш в селото.

Мини на [451](#).

Настанала е пълна тишина. Един от разбойниците с бавна крачка се приближава към водача на кервана, опира ятагана си в гърлото му и изрича през зъби:

— Заповядай на всички да минат настрани и да легнат по очи.

Чуваш всичко това отлично, защото си само на няколко крачки от двамата. Няма съмнение, че говорещият е главатар на шайката. Без него схватката срещу разбойниците би била много по-лесна. Но с голи ръце трудно ще обезвредиш подобен противник.

Ако владееш способността да се превръщаш в змия и искаш да го направиш сега, мини на [151](#).

В противен случай мини на [374](#).

Приучен от опита, ти поклащаш глава.

— Нямам представа какви са тия места. Аз съм най-обикновен бедняк, благородни господа. Скитам от място на място и си изкарвам прехраната по строежите. Нали знаете, под мъдрото управление на негово величество Трибулачо строителството в страната процъфтява.

Неизвестно защо, думите ти предизвикват бурния смях на войниците. Старшият весело те блъска по гърба.

— Хайде, върви! Кой знае, може пък точно днес в Дин-Табакуза да решиш веднъж завинаги въпроса с прехраната си.

На самата порта минаваш през още една проверка, но войниците само те претърсват небрежно за оръжие и те пускат да минеш. След няколко минути криволичене по тесните улички ти излизаш край оживения градски пазар.

Мини на [278](#).

Изричаш заклинанието в движение, без да спираш нито за миг отчаяното бягство. Но в този момент драконът рязко извива дългата си шия и те забелязва — със същото око, което искаше да понижеш. От гърлото на чудовището с рев избликва огнена вълна... и когато пламъците се разсейват, от тебе е останало само овъглено животинско телце, проснато върху ръба на скалата.

С един замах на крилете излиташ нагоре и започваш да кръжиш над главите на стражите. Сега задачата им е просто невъзможна — трябва едновременно да гледат към тебе и към пода, за да не стъпят върху бял квадрат. Опитват се в движение да въртят глави нагоре-надолу, но тежките шлемове правят подобна гимнастика твърде изморителна.

Двамата измислят нова тактика: единият да гледа нагоре и да те напада с меча, а другият да го води. На теория изглежда добре, обаче на практика се оказва пагубно. Издебваш удобния момент, профучаваш съвсем близо до единия нападател и той в отчаян опит да те съсече повлича водача си върху един от белите квадрати.

Под нозете им се разтваря мрачен кладенец. За миг от дълбините долитат писъци, сетне гласовете на двамата стражи заглъхват едновременно. Кой знае какво има долу, но едно е сигурно — не би желал да го изпиташ върху собствената си кожа.

Ако имаш багаж, отлиташ да го вземеш от мястото, където е захвърлен. После внимателно кацаш върху един от черните квадрати пред трона и си възвръщаш човешкия облик. Мини на [123](#).



Забиваш уста във възглавницата и тихичко почваш да нашепваш противодействащи заклинания. Усещаш как ходът на магическия ритуал започва да се обръща в твоя полза — подсказва го и ядосаното сумтене на Устакидо. Доволен от себе си, ти неволно повишаваш тон... и врагът надава яростен крясък. Открил е, че вместо жертва пред него лежи опитен противник.

Заклинанието на Устакидо е стигнало до средата. Магическите сили трептят в несигурно равновесие. Сега и най-дребната случайност може да реши в чия полза ще се наклони съдбата. Изтръпваш, разбирайки, че си попаднал в един от най-страшните двубои — двубой между чародеи.

Ако случаен свидетел можеше да ви види, навярно би решил, че и двамата сте загубили разсъдъка си. Всеки от вас бясно крещи, бръщолеви, размахва ръце и се мъчи да надвика съперника. Ала нито един магьосник на света не би могъл да предскаже как ще завърши тази схватка. Посочи едно число от [Свитька на съдбата](#).

От 0 до 2 — мини на [441](#).

От 3 до 6 — мини на [387](#).

От 7 до 9 — мини на [134](#).

Е, добре, разумно беше да опиташ. Само че след един час обикаляне във всички посоки изводът е категоричен: през металната гора няма никакъв проход, освен пътя. А само едно докосване до металните листа потвърждава най-лошите ти предположения — ръбовете им са остри като бръснач.

Ако можеш да се превърнеш в бухал (или орел, все още има достатъчно светлина), остава открит пътят по въздуха. За целта мини на **34**.

Ако опиташ да минеш покрай засадата в облика на дребно животно — мишка, змия, катерица или видра, мини на **229**. Помни само това, че ще трябва да изоставиш багажа си нейде в храстите. Като мишка или змия ще можеш да носиш само един дребен предмет, а като катерица или видра — два.

Ако се превърнеш в къртица и опиташ да прокопаеш тунел под злокобния пояс, мини на **168**.

Разбира се, никой не ти забранява да проявиш нахалство и да продължиш по пътя в човешки образ. Ако избереш този вариант, мини на **99**.

Остава ти само да се надяваш, че днешният непознат не те е излъгал. И все пак изтръпваш цял, когато магьосникът вдига ръце и с напевен глас изрича Заклинанието на покорството. Телохранителите неволно отскачат настрани. За миг ти се завива свят, но мъглата в очите ти бързо се разсейва. Късчето метал те е спасило от магията!

— Ела да подпишеш клетвата! — заповядва губернаторът.

Отпускаш рамене, прегърбваш се и бавно провлачваш нозе към масата.

Мини на [14](#).

— А тия тук за императорската изба — изрича гласът. — И само да сте пробутали някоя помия, лошо ви се пише. Некромус лично ще мине да провери.

Очевидно предупреждението има ефект, защото усещаш, че нещастните винари пренасят твоята бъчва на ръце, като внимават да не я изпуснат. След дълго слизане по някакви стъпала движението престава.

— Защо са толкова малко? — рязко пита високомерен и леко писклив глас, навярно гласът на Некромус.

— Реколтата беше лоша, ваше благородие — боязливо отвърща водачът на кервана. — Как да направим добро вино от калпаво грозде?

— Като превърна неколцина от вас в жаби и гущери, бързичко ще се научите как! — заканва се магьосникът. — Марш навън, додето не съм го сторил!

Чуваш трополене по стълбите, сетне настава тишина. И изведнъж се раздава тих звук, от който по гърба ти пролазват ледени тръпки. Звън на чаша. Некромус се кани да опита виното. Сега всичко зависи от едно — коя бъчва ще избере.

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

Ако числото е нечетно, мини на [375](#).

Ако е четно или нула, мини на [280](#).

Намираш купчина вехти дъски и скриваш багажа си под нея, после се промъкваш през сенките към дясната страна на храма. Изричаш заклинанието и усърдно се заемаш да дълбаеш надолу. За щастие под горния спечен слой започва рохкава пръст. Нямаш представа как ще се ориентираш, но инстинктът на къртица ти идва на помощ. След половин час подаваш глава от пода на някакво подземно помещение. Сигурно вече си в храма. Остава да разбереш къде точно.

Изпълзяваш от дупката и опитваш да се огледаш, но зрението е най-слабата ти способност. За сметка на това обонянието ти подсказва, че наоколо няма жреци. В такъв случай навярно ще е безопасно да се превърнеш отново в човек.

Уви, допускаш сериозна грешка, защото си забравил съвета на Алтозар: „Никога не преминавай в по-едро тяло, без да знаеш с колко пространство разполагаш.“ А сега случаят е точно такъв. Намираш се под дъсчения нар на една от килиите за бъдещите жертви. Главата ти рязко полита нагоре и от жестокия удар в дъските губиш съзнание (заедно с 2 точки живот). Мини на [237](#).

Щом изричаш заклинанието, пред изумения патрул внезапно се появява грамаден черен вълк. Използуваш момента на изненада, за да нападнеш, и след няколко секунди половината наемници са извън строя. Ала останалите се опомнят и изтеглят мечовете си.

Бързо посочи едно число от [Свитъка на съдбата](#).

От 0 до 5 — мини на [241](#).

От 6 до 9 — мини на [159](#).

Разбира се, това беше най-разумното решение, макар че ти струваше една точка магическа сила. Дори и с багаж в ноктите, орелът е по-бърз от което и да било друго същество. Трудното е само отначало, докато набереш височина. А сетне, като сменяш въздушните течения едно след друго, ти се плъзваш над заснеженото планинско плато.

Два часа са достатъчни, за да кацнеш в полето отвъд Мрачните планини. Остатъкът от деня прекарваш в почивка, а на следващото утро продължаваш напред. И ето, иззад хоризонта се появяват крепостните стени на Ломея.

Мини на [346](#).

За един Господар на формите не представлява никаква трудност да проникне на най-недостъпни места. Скоро се озоваваш в града, но не забравяй, че в облика на катерица, видра или къртица можеш да носиш най-много две от личните си вещи (ако една от тези вещи е кесията, вътре не могат да останат повече от 6 жълтици). А ако си се превърнал в мишка, предметът ще е само един и трябва да бъде съвсем лек (а от парите ще можеш да вземеш само една жълтица).

Така или иначе, препятствието е преодоляно. Запиши промените в [личния си свитък](#) и мини на [371](#).

Двамата стражи се разделят и започват да пристъпват към тебе от две страни. Опитваш да се оттеглиш, но единият се хвърля напред и яростно замахва с меча си. Макар че успяваш да парираш удара, силата му е такава, че те отхвърля назад — право върху меча на другия легионер. Рухваш на пода и бавно издъхваш, следен от насмешливия поглед на Трибулачо.

Само след миг вече си в тялото на катерица и препускаш нагоре по дървото. Още преди горилата да наближи мястото на превръщането ти, от земята те делят поне двадесет метра. Готов си за скок към съседното дърво, но това се оказва излишно — чудовището изобщо не осъзнава къде се е дянала жертвата.

Недоволната горила вдига багажа ти, подушва го и с погнуса запокитва торбата настрани. След това се отправя нагоре по скалистите склонове. Изчакваш я да изчезне от поглед, сетне пъргаво слизаш в подножието на дървото и си възвръщаш човешкия облик.

Мини на [432](#).

Стъписаните разбойници отскачат назад. Ти оголваш зъби с яростно ръмжене и усещаш как козината по врата ти настръхва. Зверският инстинкт те тласка към схватка, но знаеш, че срещу двадесет въоръжени мъже няма да имаш никакъв шанс. В крайна сметка гласът на разума надделява. Захапваш багажа си и побягваш назад.

Докато разбойниците се окопитят и посегнат към лъковете си, ти вече си извън обсега им. Продължаваш покрай коловете, около които се носи една и съща миризма — миризмата на човешка пот, на излъскани метални оръжия и петна от засъхнала кръв.



Изведнъж трепваш и спиращ. Появило се е нещо ново, което не би могъл да усетиш в човешкия си облик. Пясъкът и камъните около поредния кол са попили миризмата на камили и мулета. С други думи — миризма на кервани. И точно тук невидимата следа се отклонява от завоя на коловете, за да продължи право на север. Сега разбираш всичко. Разбойниците са преместили ориентирите, насочвайки маршрута към мястото за засада.

С острото си зверско обоняние не срещаш никаква трудност да намериш истинския път. Скоро отпред се появява прекъснатата верига от колове. Няколко часа упорито тичане покрай тях те извежда пред

високите крепостни стени на Дин-Табакуза. Там спираш, намираш
закътано местенце сред хълмовете и си възвръщаш човешкия облик.

Мини на [92](#).

— По-кратко! По-кратко, благородни господине! — възкликваш ти, като се дърпаш от яките пръсти на непознатия. — Вземете го, щом е ваш. Бива ли да се караме за такава дреболия!

Поуспокоен, мъжагата грабва пръстена и троснато промърморва:

— Хубава дреболия! Това е пръстен на капитан от имперския легион, главо глупава! Къде го намери?

Светкавично обмисляш отговора си. Няма съмнение, че пръстенът принадлежи на този тип, а той вероятно знае къде го е изгубил. Значи трябва да се придържаш към истината... поне отчасти.

— Ами... аз съм ловец на варани. Нали знаете, благородни господине, от опашката на сушен варан се прави амулет против змийска отрова. Тръгнал съм към Адуханската пустиня и...

— Карай по-накратко! — изръмжава легионерът.

— Ама нали тъкмо това правя. Минах значи преди малко през едно изгорено село. Гледам — нещо лъщи. Взех го, оказа се пръстен. А между другото... какво се е случило с онова село, доблестни господине?

Легионерът надява пръстена и те оглежда високомерно.

— Видяхме му сметката. Тъпите селяци от тукашния край бяха решили да не плащат новите данъци. С цялото си нахалство изпратили петиция до господаря Трибулачо. Е, той пък ни прати да им отговорим на петицията, както се полага.

Усещаш как в гърдите ти избухва леденият пламък на омразата. За да прикриеш това чувство, ти привеждаш глава в дълбок поклон и впиваш зъби в дланта си. Излишно е да отмъщаваш на наемника — истинският виновник е тиранинът Трибулачо.

Оставаш приведен и чуваш как тежките стъпки на мъжагата се отдалечават към вратата. След минута през отворения прозорец долита забързаният тропот на копита, който постепенно заглъхва.

Мини на [141](#).

Надзирателят е много по-силен и везните на схватката веднага се накланят в негова полза. Пръстите му се сключват около гърлото ти като клещи и скоро губиш съзнание. Останалото става бързо и макар че не го виждаш, то се отнася предимно до тебе. Шумът от борбата е разтревожил пазачите в бараката. След дълги усилия те успяват да изкъртят една от решетките. Някой предлага да те разпитат, когато се свестиш, но надделява мнението, че ще е по-добре незабавно да ти видят сметката, а после да удвоят постове в кариерата. Решението бива изпълнено незабавно и ти загиваш, пронизан от копие край входа на бараката.

Престоят в Лоревин е съвсем кратък. Скоро корабът потегля отново — навярно по някой от притоците на Безкрайната река. Два часа по-късно започваш да се питаш дали това пътешествие изобщо ще има край. Но отговорът не закъснява. Усещаш как движението се забавя, после люкът се отваря с трясък и четирима едри пазачи те извеждат навън. Арбалетите им нито за миг не те изпускат от прицел, тъй че не си заслужава да изпробваш някакъв трик. А и наистина те е обзело любопитство — какво ли представляват прословутите мраморни кариери?

По тясна и нестабилна дъска слизаш от кораба на малко пристанище в подножието на високи скалисти хълмове. Към охраната ти се присъединяват още двама стражи и цялата група те повежда по някакъв стръмен път към възвишенията. Небрежният им разговор потвърждава предположенията ти — отивате към мраморните кариери.

Мини на [419](#).

Когато се преобразяваш, внезапно ти хрумва, че не си предвидил едно: сега ще можеш да носиш само някакъв малък и лек предмет — например Ассатар, кристална сълза, късче метал или нещо подобно. Ако това не ти харесва, прежали изразходваната магическа сила и се върни на [255](#) за нов избор. А ако се примириш с положението, продължи да четеш.

Дупката е прекалено тясна дори за този ти вид, но все пак след упорито провиране се озоваваш в мрачен каменен коридор. Възвръщаш си човешкия облик и тръгваш напред покрай редица дебели дъсчени врати. Ала само след двадесет крачки спиращ. Иззад една от вратите долитат глухи стонове.

Мини на [366](#).

На триста крачки преди градската порта те очаква нова изненада — пътят е преграден от поредния въоръжен патрул. Дявол да го вземе, напоследък мерките за сигурност са станали направо непоносими! Какво толкова има да пазят?

Ако пътуваш сам, мини на **254**.

Ако имаш спътници, мини на **162**.

Колкото и невероятно да изглежда, никой не те спира, когато пристъпваш към губернатора. Горкият човек те поглежда разсеяно и въздиша.

— Ако идваш с някаква молба, занеси я в канцеларията. Ще я разгледам... докато още мога да помогна...

— Не, господин губернатор — възразяваш ти. — Не търся помощ, а желая да ви помогна.

Губернаторът се усмихва печално и те потупва по рамото.

— Благодаря ти, младежо, но това е невъзможно и началникът на стражата отлично го знае. Виждам, че не си тукашен, затова ще ти обясня. От няколко месеца на малкото островче сред езерото се е заселил дракон. След като потопи десетина кораба, капитаните категорично отказаха да напускат пристанището. Сега сме наполовина откъснати от света. Обявих награда за главата на чудовището, ала скоро след това сам я отмених, защото всички смелчаци загинаха. Работата е там, че по вода няма прикритие и драконът вижда отдалече всяка лодка. А после...

Губернаторът не довършва, но ти и сам разбираш. Задачата изглежда невъзможна... освен ако умееш да се превръщаш във видра. Ако владееш тази форма и си решил твърдо да помогнеш на губернатора, мини на [246](#).

В противен случай не ти остава нищо друго, освен да минеш на [71](#).

Не, в крайна сметка не бива да рискуваш живота си. Ако успееш да убиеш Трибулачо, ще помогнеш много повече на затворниците, отколкото с участие в техния бунт. Под прикритието на мрака напускаш кариерите и продължаваш нагоре по пътя.

Въпреки очакванията си, през тази нощ и на следващото утро не срещаш войници — изглежда, че тук прекалено са разчитали на охраната на каторгата.

Мини на [341](#).

Постепенно очите ти привикват към мрака и разбираш, че си попаднал в стаята на някой от високопоставените жреци. Самият жрец спи дълбоко на легло с колони от черно дърво и тежки кадифени завеси. Стъпвайки на пръсти, ти се отправяш към вратата. Но ненадейно жрецът се размърдва и промърморва нещо неясно.

За миг извърщаш глава към него и това кратко разсейване се оказва фатално. Пред крака ти с трясък се търкулва голям ритуален свещник. Жрецът веднага отваря очи и без да се колебае, скача от леглото.

Отдръпваш се назад и опитваш да приемеш облика на някакъв животно, ала усилията ти са напразни. Усещаш, че амулетът върху гърдите на жреца излъчва злокобна магическа сила. Ще трябва да се справиш с положението в сегашния си облик.

Жрецът вече е грабнал злополучния свещник и връхлита насреща ти.

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

От 0 до 5 — мини на [27](#).

От 6 до 9 — мини на [64](#).

Любезно уведомяваш таласъма, че ще пратиш първия срещнат да го освободи. Докато се отправяш към пътя, зад гърба ти отекват пронизителните му вопли:

— Не ме оставяй, добри човече! Кой знае кога ще срещнеш пътник из тия пуцинаци... Върни се! Помощ! Помощ!

Ако решиш да промениш решението си, върни се на **6** и направи нов избор.

Ако си непреклонен, мини на **157**.

След като изричаш заклинанието, разбираш, че новата ти форма има един недостатък. Ще трябва да изоставиш багажа си. Можеш да носиш само някакъв лек предмет като например Ассатар, сънна билка, кристална сълза, късче метал или не повече от 6 жълтици. Ако това не ти харесва, върни се на [282](#) и направи нов избор (но ще трябва да се примириш със загубата на една точка магическа сила). Ако решиш да продължиш, чети по-нататък.

Под облика на видра спокойно прекосяваш откритото пространство пред крепостните стени, без стражата да ти обърне никакво внимание — в края на краищата, какво толкова интересно може да има в едно дребно зверче? Когато се прехвърляш през ръба на рова, инстинктът неволно те изпълва с отвращение към мръсната, застояла вода, в която очакваш да паднеш. Но те очаква изненада. Водата няма нищо общо с твоите опасения — тя е чиста и прохладна, сякаш току-що дошла от някоя планинска рекичка. Само че наоколо няма никаква река. Тогава? Откъде се попълва крепостният ров?

Усещаш откъде идва течението, насочваш се натам и скоро откриваш отговора — до самото дъно в основите на масивната стена зее отвор, водещ към вътрешността на замъка. Пътят е осигурен!

Изплуваш на повърхността, поемаш си дълбоко въздух и се гмурваш в подземния канал. Но дължината му се оказва прекалена дори за твоите изключителни плувни способности. Вече се каниш да поемеш обратно, когато в далечината забелязваш бледа светлинка. Устремяваш се натам с всички сили, ала въздухът ти вече привършва. Ще успееш ли да стигнеш?

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

Ако числото е нечетно или нула, мини на [305](#).

Ако е четно, мини на [200](#).



Внезапно трепваш. Из схлупената полумрачна зала е плъзнала същата миризма, която усети преди малко в селото — и то толкова силна, че я долавяш дори в човешкия си облик. Рязко извъръщаш глава. Зад гърба ти е застанал неподвижно едър червендалест мъжага с желязна ризница и дълъг меч на пояса. Как ще постъпиш сега?

Ще се превърнеш във вълк или лъв (ако владееш тези форми) — мини на [290](#).

Ще нападнеш непознатия — мини на [247](#).

Ще се престориш, че не му обръщаш внимание — мини на [260](#).

Ако можеше да те види сега, Алтозар едва ли би одобрил твоята прекалена самоувереност. Но макар че обичаш стареца и отлично помниш наставленията му, днес си решил да заложиш на най-дръзкото поведение. Подхващаш звучна керванджийска песен и с енергична крачка се отправяш напред.

Резултатът е логичен — само след минута се озоваваш обкръжен от шест копия.

— Кой си ти? — мрачно пита старшият на патрула. — Какво търсиш насам? Не знаеш ли, че този път е забранен?

Усмиваш се широко.

— Драги приятелю, отлично знам, че пътят е забранен. Точно затова минавам по него. Аз съм Дин-ал-Мамуз от Гилдията на убийците. Великият падишах на Южните земи ме изпраща да убия вашия император и нищо не ще ми попречи да го сторя.

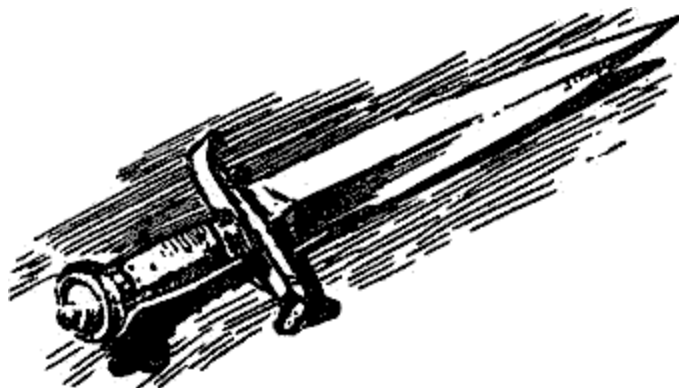
За момент шестимата легионери са вкаменени от подобно нахалство. Когато си възвръщат дар словото, единият предлага да те съсекат на място, но старшият го зашлепява през устата.

— Не говори, без да те питат! Случаят е извън нашата компетентност. Тука е замесена международна политика. Ще го отведем в замъка, а там нека решават какво да правят с него.

Претърсват те за оръжие, но не откриват нищо и ти оставят багажа (ако имаш меч на Илибон, той предвидливо е омотан около кръста ти). След малко четирима от легионерите те повеждат към Арбустил, готови да те пронизат при първия опит за бягство. Ала ти нямаш никакво намерение да бягаш — нали отиваш тъкмо натам, където желаше да попаднеш.

А не след дълго се сдобиваш и с компания — на някакъв кръстопът срещате конвой от разбунтували се каторжници. Охраната ти решава, че ще е много по-безопасно да обедини усилията си с пазачите на затворниците. Какво пък, така ще отслабне вниманието към тебе. За да подлъжеш бдителността на стражата, ти дори омотаваш около китките си дългата верига на един от нещастните пленници.

Мини на [255](#).



Сивите очи на Черния губернатор те оглеждат през дупките в качулката с насмешлив интерес.

— Значи още един магьосник... Радвам се, радвам се... А сега, млади приятелю, да бъдем делови. На онзи магически пергамент върху масата е изписана Нерушимата клетва. Ако я подпишеш с кръв от вената си, ще бъдеш свободен.

Чудесен избор, няма що! Даже и най-некадърният начинаещ магьосник знае, че чрез Нерушимата клетва човек се обрича на вечно робство.

— А ако откажа? — питаш ти.

Черния губернатор вдига рамене.

— Не можеш да откажеш. Както виждаш, довел съм опитен специалист по магическите изкуства. Той владее Заклинанието на покорството. Така или иначе, ще подпишеш, затова по-добре го стори доброволно.

В настаналата тишина ти трескаво се мъчиш да откриеш изход. Ако имаш метал от клещите на Ледения крал, мини на **79**.

Ако имаш яйце от птицата феникс, мини на **115**.

В противен случай мини на **67**.

Изричаш заклинанието и с яростен рев нападаш двамата стражи. Сега вече имаш предимство в силата... но дори инстинктът не е достатъчен, за да следиш къде стъпват и четирите ти лапи. Всичко е въпрос не толкова на внимание и ловкост, колкото на шанс. Посочи едно число от [Свитька на съдбата](#).

Ако числото е четно, мини на [422](#).

Ако е нечетно или нула, мини на [301](#).

Призори половината зала се изпълва със стотици екзалтирани поклонници. Чуваш пъхтенето на жреците, които едва ги удържат да не се втурнат към статуята. Под свода оглушително кънтят възгласи, вопли и песнопения. Но внезапно настава тишина. Острият ти слух долавя откъм килиите стъпките на двама жреци, между които едва върви вцепенената от ужас Кармина.

— Дойде часът! — гръмко възвестява главният жрец. — О, Ган, осени ни със своята милост! Дай знак, че ще приемеш нашата жертва!

В напрегнатото безмълвие чуваш как жрецът преглъща напитката. Този звук долита откъм ритуалния подиум... но противно на очакванията глиненият под остава здрав — изглежда, че подкопаването е било недостатъчно. Чуваш звук от триенето на въже, после ръката на статуята се повдига с тихо скърцане. Жертвоприношението може да започне!

Потреперваш при мисълта, че ножът всеки миг ще се впие в гърлото на Кармина. Но точно в този момент жрецът допуска фаталната грешка да тропне с крак. Раздава се глух тътен и пред очите на смаяната тълпа достопочтеният свещенослужител потъва в земята.

За останалото можеш да се досетиш по настаналата суматоха. Гледката на пропадналия жрец и неговия помощник с въже в ръката навярно е твърде красноречива. След подобно зрелище едва ли някой би съхранил вярата си в могъществото на Ган. Поклонниците в един глас надават гневен рев и връхлитат като лавина върху бандата измамници с бръснати глави.

Мини на [438](#).

Схватката става все по-свирепа. Под жестоките удари падат още три вълка и в гърдите ти се разгаря надежда, когато виждаш едрия водач на глутницата да лежи върху изпотъпкания сняг. Прекрачваш го и замахваш към следващия противник. Това решава изхода от сражението. По някакъв тайнствен сигнал цялата глутница изведнъж прекратява атаката и изчезва в мрака.

Ала победата е струвала твърде скъпо — 4 точки живот. Хълбоците ти са покрити с рани, от лапите ти тече кръв. Едва успяваш да се превърнеш в човек, после сядаш край огъня, хвърляш нови съчки и дълго слушаш как вълчийт вой затихва в далечината.

До сутринта не затваряш очи и безсънната нощ ти отнема още една точка живот. Нищо, по-добре уморен, отколкото разкъсан на парчета. С първите лъчи на зората бързо се отправяш напред, защото запасът от съчки е привършил и отлично разбираш, че втора подобна нощ е равносилна на смъртна присъда.

Но повече не ти се налага да влизаш в бой с глутницата. До края на деня платото остава зад тебе и прекарваш нощта край буен огън в гората по западния склон. Следващият ден също минава спокойно и те извежда в подножието на Мрачните планини. А на другата сутрин вървиш само от два часа, когато иззад хоризонта се появяват високи крепостни стени.

Мини на [346](#).

Едва е отзвучала последната сричка на заклинанието, и наемниците надават пронизителни крясъци. Наистина има от какво да се боят — вместо човек пред тях стои грамаден пустинен лъв. Без да им оставяш време да се опомнят, ти връхлиташ върху тях и след броени секунди целият патрул лежи в несвяст край пътя. Изръмжаваш доволно, но нямаш време за губене. Отлично знаеш, че и най-силният лъв може да бъде убит. Затова захапваш торбата си и тичешком се отдалечаваш от полесражението.

Когато кариерите остават далече назад, ти намиращ укрито местенце встрани от пътя и си възвръщаш човешкия облик.

Мини на [341](#).

Докато от устните ти се отронват последните звуци на заклинанието, светът наоколо изведнъж се разраства до безкрайност. Кракът на масата до тебе се превръща в огромна кафява колона. Мръсният под на залата сега изглежда необятна равнина, осеяна с дълги пукнатини.

При подобни обстоятелства човешкото съзнание би се почувствувало объркано и безпомощно. Ала сега нямаш нужда от него. Инстинктите на новото тяло те насочват безпогрешно към близкия ъгъл. Тичайки стремглаво натам, ти успяваш да си помислиш колко е странно — усетил си отчетливо миризмата на миша дупка.

Дупката наистина се оказва точно пред тебе. Шмугваш се в нея, след това подаваш муцунка и любопитно оглеждаш непознатия. Видът му те успокоява — той е толкова поразен от магията, че цяла минута не успява да помръдне.

Най-сетне човекът с ризница глухо изрича някакво проклятие, преплита пръсти в знак против уроки и хуква навън. След минути през отворения прозорец долита забързаният тропот на копита, който постепенно заглъхва в далечината.

Успокоен, ти излизаш от дупката и си възвръщаш човешкия облик.

Мини на [260](#).

Започваш да изричаш заклинанието... и внезапно около тебе започва да се сгъстява черна мъгла, от която лъха непоносим хлад. Чувство за някаква пагубна сила те смразява до мозъка на костите. Замлъкваш наред заклинанието и се поколебаваш.

Ако изречеш заклинанието докрай, мини на [373](#).

Ако се откажеш от превръщането, мини на [406](#).

Обръщаш гръб на хана и се отправяш надолу по улицата. Нощта вече е обгърнала града и става все по-трудно да различиш, каквото и да било. Най-сетне стигаш до каменен мост над малка рекичка. Е, мостовете винаги са били подходящ подслон за бездомници. В тъмното едва ли ще намериш нещо по-добро.

Свиваш се под моста и опитваш да заспиш въпреки влагата и пронизващия ветрец. За щастие не успяваш. Само след десетина минути от мрака долитат стъпките на група хора и дрезгав глас обявява:

— Тук се пъхна, господин старши! С очите си го видях! Патрул на градската стража! Не ти се вярва да са дошли само с желанието да ти кажат „добър вечер“, затова изскачаш навън и хукваш по неравния калдъръм. Мини на [262](#).

Бавно тръгваш към тронната зала. Намирането на амулета сякаш е прояснило мислите ти. Колко глупав си бил! Та няма има смисъл да сваляш от власт един мъдър и могъщ владетел? Казват, че се крепял на насилие... Добре, но в коя страна властта не се крепи на насилие? Той просто изпълнява своя дълг, а ако при това има пострадали... разбира се, че ще има — когато се вършат велики дела, няма как всички да са доволни. Така е в живота.

Трибулачо те посреща, с доволна усмивка.

— Здравей, млади приятелю. Отдавна те чаках и знаех, че рано или късно ще минеш на моя страна. Другояче не можеше и да бъде — та ти си разумен човек. А сега ми направи една услуга — иди да убиеш онзи глупак Некромус.

Кимваш и бързо тръгваш обратно. Ще убиеш магьосника без капчица жал, защото около врата ти виси Амулетът на злото, създаден в древни времена от самия Леден крал. Магията му е овладяла твоята воля и сега ти си просто новият Некромус. Жалко... Старият Алтозар едва ли е предвиждал подобен печален край за своя способен ученик.

Старшият те оглежда навъсено и подхвърля пръстена на дланта си. После изведнъж се ухилва.



— Тъй значи... Странна история ми разказваш, драги. Досега не бях чувал капитан от имперския легион да се разделя с пръстена си, по каквто и да било повод. Но щом честен човек като тебе ме уверява в

това, склонен съм да повярвам. Ще приготвим килиите. А ти ще изчакаш в една от тях, докато Лаглимар пристигне, за да ти благодари.

Той прави знак на патрула и четирима войници те повеждат към крепостната порта. Невъзможно е да избягаш — усещаш как остриетата на копията им докосват гърба ти. Ще трябва да изчакаш по-удобен момент.

Мини на **283**.

В облика на орел се измъкваш през решетката и правиш няколко кръга около крепостта. Скоро откриваш стаята на тъмничарите — тя няма решетки и за твой късмет в момента е свършено пуста. Великолепно! Трябва да действуваш!

Стремително политаш напред и кацаш в празната стая.

Мини на [154](#).

Изричаш заклинанието и се нахвърляш върху наемниците, без да им оставиш време да се опомнят. Не си в настроение да убиваш, затова удряш леко, но самият ти вид е достатъчен, за да им вдъхне ужас. Войниците дружно захвърлят оръжията и с пронизителни крясъци хукват към близката горичка.

Качваш се на каруцата, разбиваш клетката с няколко удара и си възвръщаш човешкия облик.

Мини на [213](#).

Избираш едно закътано местенце между две сгради, където няма да те види никой. Скриваш багажа си под купчина вехти дъски, после изричаш заклинанието (не забравяй да намалиш магическата си сила) и изтичваш към затвора. Но катеренето по каменната стена се оказва далеч по-трудно, отколкото си очаквал. На няколко пъти ноктите ти се плъзват по камъка и едва успяваш да се удържиш. Отбележи в [личния си свитък](#), че от изтощение губиш една точка живот.

Най-сетне достигаш прозорчето, провираш се през решетките и скачаш на пода пред Хандияр.

Мини на [393](#).

Изричаш заклинанието и заплашително се плъзваш по каменните плочи към Некромус. Ала магьосникът презрително се усмихва, после отскача и грабва парчетата от жезъла. Преди да го достигнеш, той вече е изрекъл заклинание. По парчетата пробягва синкав пламък и жезълът отново е цял.

Ново заклинание — и пламъкът полита срещу тебе. Облива те вълна от пареща болка, сетне с изненада откриваш, че отново стоиш прав сред коридора... в човешки облик.

Некромус се усмихва злорадо. Отнел е магическата ти сила и вярва, че сега си в ръцете му. Но старият Алтозар те е учил другояче: когато магията не помага, опитай със сила. Все още имаш меч на пояса.

Изтегляш оръжието от ножницата и се хвърляш срещу магьосника. Имаш ли изобщо някакъв шанс? Посочи едно число от [Свитька на съдбата](#).

От 0 до 2 — мини на [31](#).

От 3 до 5 — мини на [272](#).

От 6 до 9 — мини на [362](#).

Още преди да изречеш желанието докрай, непреодолима сила те разтърсва и се озоваваш от другата страна на срутването. Сиянието на Ассатара бавно помръква. Но тъмнината наоколо не е пълна. В дъното на галерията трепти жълтеникаво пламъче — факлата на дежурния пазач. Прибираш безценния талисман в пазвата си, изтичваш натам, лягаш между задрямалите търговци и заспиваш мигновено. Последната ти ясна мисъл е, че сега разполагаш само с едно желание.

Мини на [139](#).

Лъжецо! От векове насам никой не е виждал феникс и няма начин да си се сдобил с такова яйце. Държиш се недостойно за един Господар на формите и навярно скоро ще загинеш, защото небесата не ще търпят долен измамник като тебе.

Два безпогрешни удара на твоя клюн раздират мъничките очички на звяра и върху муцуната му зейват кървави дупки. Прилепът надава пронизителен писък, но веднага прави завой и отново се насочва към тебе с ужасяваща точност. Сбъркал си! Прилепите се ориентират не по зрение, а по слух. Само че тази мисъл те спохожда твърде късно. След миг костите ти изхрущяват в грамадната озъбена паст. Приключението завършва дотук.

Днес е първият ден, през който прибъгваш към своето магическо изкуство и неволно те обзема лек страх, когато изричаш заклинанието и мигновено се превръщаш в катерица. Но скоро привикваш с новия си вид. Само след минута вече тичаш пъргаво сред пепелището и се катериш по обгорелите зидове. Уви, колкото и да обикаляш развалините, не откриваш нищо, което да проясни ужасната тайна. Хората са мъртви, птиците са отлетели, остават само отворотелните тлъсти гарвани — за твое щастие те са сити и не търсят плячка.

Съвсем отчаян, ти опитваш да потърсиш нещо из върбите край рекичката. Нищо. Птиците гнезда са празни. Само в една хралупа дреме стар бухал. Дали от него не можеш да узнаеш нещо? За жалост в сегашния си вид няма да разбереш неговия език... нито пък той твоя.

Мини на [240](#).



Опитваш да се заровиш светкавично в земята, ала спечената пръст не се поддава на усилията ти. Не виждаш почти нищо, но чуваш как прилепът се задава отново и шумът на крилете му е като рев на връхлитащ ураган.

Ще успееш ли да се спасиш? За да го разбереш, мини на [328](#).

Преди да пристъпиш към действие, намираш една изоставена къща и укриваш багажа си в нея. После се връщаш при крепостта. Имаш известни колебания в успеха на плана си, но се оказва, че да станеш престъпник в Лоревин, е невероятно лесно. Просто заставаш пред моста над крепостния ров и започваш пронизително да крещиш:

— Долу губернаторът! Освободете затворниците! Искаме права и свобода!

Наоколо мигновено се събира група зяпачи, които одобрително кимат и те поддържат с плахи възгласи. Но когато от крепостта изхвъркват десетина въоръжени стражи, тълпата изчезва като утринна мъгла.

Няколко минути по-късно с усърдно намачкани ребра попадаш в една килия на втория етаж. Възпитателните мерки на стражата са ти стрували една точка живот. Но въпреки това се усмихваш. Всичко върви по плана.

Сега трябва да решиш в какво ще се превърнеш.

В мишка, змия или катерица — мини на [152](#).

В орел — мини на [248](#).

В лъв — мини на [313](#).

Ако не владееш нито една от посочените форми, мини на [165](#).

Вдигаш пергамента и бавно започваш да четеш тайните магически знаци. Устакидо изблецва очи и отчаяно се мъчи да скъса ивиците платно, но ти си го вързал здраво. Няколко минути по-късно последната дума от заклинанието отеква като удар на гонг в стихналата къща.

Мини на [276](#).

И тъй, накъде ще продължиш?

Би могъл да потеглиш с кораб нагоре по Безкрайната река към Ломея, ако вече не си бил там. Градът е известен с опитните си магьосници и не е изключено да откриеш там нещо, което би облекчило задачата ти. За да избереш тази посока, мини на **3**.

Ако не си минал през Гарибей, можеш да тръгнеш и натам. Само че ще ти се наложи да пътуваш пеш по брега на езерото — сред капитаните се носи слух за някакво опасно чудовище и корабоплаването между двата града е прекратено. Този избор ще те отведе на **163**.

Можеш да тръгнеш и направо към замъка Арбустил. Трябва обаче да знаеш, че този път се охранява строго — близо до него са мраморните кариери, превърнати от Трибулачо в каторга за бунтовниците от цялата страна. Ако все пак предпочиташ тази посока, мини на **303**.

— Документи! — повтаря старшият.

Разперваш ръце. Още преди да си довършил жеста, четиримата се нахвърлят върху тебе и здраво те омотават с кожени ремъци. След проверка на багажа (която се състои в прибиране на жълтиците) стражите те захвърлят заедно с торбата под един навес и пак влизат в хана — навярно бързат да си допият.

Не е проблем да се освободиш — с цената на една точка магическа сила се превръщаш в каквото и да било животно (освен лъв) и ремъците падат от лапите ти. Незабавно си възвръщаш човешкия облик, грабваш багажа и тихичко прескачаш оградата. Пътят е безлюден. Без да губиш време, изтичваш по него напред, към пустинята.

Отбележи в [личния си свитък](#) загубата на всички жълтици и на една точка магическа сила. После мини на [177](#).

В настаналата тишина се раздава сух, остър звук — Трибулачо ръкопляска.

— Добра работа, младежо. Обичам способните хора. И като доказателство ти предлагам сам да избереш заплата, която ще поискаш, за да ми служиш.

Поклащаш глава.

— Грещиш, негоднико. В рудниците на целия свят няма толкова злато, че да ме съблазни за служба при тиранин като тебе.

— В такъв случай ще умреш — спокойно изрича Трибулачо и с рязко движение измъква иззад трона дълъг меч.

Но тренировките ти при Алтозар не са минали напразно. С един скок се озоваваш под ръката на Трибулачо, замахваш нагоре — и мечът отхвърква към средата на залата.

По лицето на тиранина вече няма и следа от надменност. Той рухва на колене като подкосен, умоляващо протяга ръце напред и прошепва с треперещ глас:

— Смили се! Знам, че за Господарите на формите животът е свещен. Ето ти трона, до него е императорската корона. Заемеш ли мястото ми, ще имаш властта да поправиш всичко, в което съм сбъркал. Сам знаеш древния обичай — император, който не опази престола си, губи право над него. Сложи короната и заедно ще изчакаме стражата да те види с нея. После вече никой няма да приема моите заповеди.

Ако приемеш предложението, мини на [359](#).

Ако откажеш, мини на [294](#).

Напускаш килията и продължаваш по коридора. Изкачваш се по тясна каменна стълба... и веднага отскачаш назад. По новия коридор се задава неясна безформена фигура. Притискаш се към стената, готов за бой, но силуетът минава край отвора на стълбището, без изобщо да те забележи. Сега разбираш защо е изглеждал толкова странен — човекът носи грамаден куп вехти униформи.

Великолепно, шансът е на твоя страна. Проследяваш човека до някакъв склад и след като той се отдалечава с празни ръце, влизаш вътре. А там те чака богат избор — стари ризници, мечове и униформи с всякакви форми и размери, коя от коя по-протрити. Нищо, нали ще е само за малко...

Впрочем протритата униформа има своите предимства. Когато след малко, препасан с дълъг меч, тръгваш по коридорите на замъка, никой не ти обръща внимание. Навярно изглеждаш като много видял и препатил легионер.

Но най-голямата изненада те очаква, когато след дълго лутане откриваш коридора към тронната зала. Очаквал си да срещнеш охрана, а не виждаш никого. Решително тръгваш напред... и внезапно някой те потупва по рамото с дълъг позлатен жезъл. Обръщаш се.

Некромус!

Мини на [196](#).

Пътуването в бѣчва не е от най-приятните преживявания, но скоро се убеждаваш, че не е имало друг начин да стигнеш до Арбустил. На всеки няколко часа керванът спира за проверка и стражата старателно претърсва каруците. Само нощем имаш възможността да излезеш, за да се поразтъпчеш и да откраднеш по нещичко за ядене от заспалите винари.

На третия ден керванът спира пред портите на Арбустил. Тъй като наближава вечерта, стражата отказва да пусне товара. Винарите са принудени да пренощуват в горичката край замъка... а пред тебе стои нов избор: дали да се измъкнеш от бѣчвата и да търсиш начин за проникване в крепостта, или утре да влезеш заедно с тази удобна маскировка.

Ако предпочетеш да се измъкнеш, мини на [282](#).

Ако останеш в бѣчвата, мини на [394](#).

Когато отново си възвръщаш човешкия облик, над кервана се разнася изумен шепот: „Господар на формите... това е Господар на формите...“

Водачът пристъпва срещу тебе и ниско се покланя. — Благодаря ти — казва той и протяга напред длан, върху която блестят три жълтици. — Вземи, това си е твое. Благодаря и на небесата, че при първата ни среща имаше пари, за да ми платиш. Ако не те бях взел в кервана, днес всички щяхме да загинем.

Междувременно търговците са се събрали наоколо и въпреки твоите протести настояват да се отблагодарят, като всеки ти подари по една жълтица. В резултат на тяхната щедрост след няколко минути можеш да добавиш в кесията си още 30 златни монети.

Заедно с охрана от няколко човека водачът се изкачва по скалистия склон и отвисоко успява да забележи на хоризонта веригата от неизместени колове. Скоро керванът се устремява натам с рекордна бързина и в късния следобед приближавате крепостните стени на Дин-Табакуза.

Макар че си уверен в приятелството на търговците, произшествието в хана „Златна възможност“ те е направило подозрителен. Трябва още сега да решиш дали ще влезеш в града заедно с кервана, или ще избързаш напред и ще се престориш, че пътуваш сам. След това мини на [92](#).

Вампирът се дърпа с нечовешка сила и малко по малко разхлабва хватката ти. Най-сетне чудовището успява да се изтръгне и впива зъби в незащитената ти шия. Обзет от странна сънливост, бавно се отпусках в студената му прегръдка. Кръвта ти изтича, а заедно с нея безвъзвратно си отива и животът. Може би трябваше по-добре да се вслушаш в предупреждението на търговците...

Издебваш удобния миг и с внезапен скок се хвърляш към гърлото на прилепа. Но чудовището те изпреварва. Острите му нокти се впиват в тялото ти и мигновено те разкъсват на парчета. Ако някога ти се наложи отново да минеш по този път, не забравяй една малка подробност — в замъка Арбустил (а и в Лоревин) не приемат пътници, които са позволили някой да ги разчлени на съставните им части.

Изчакваш пазачите да почнат да клюмат край огъня и незабелязано се измъкваш от лагера. Между две дюни спираш, за да изречеш заклинанието. Светът наоколо мигновено се променя. Мракът е все тъй гъст, но сега за тебе това няма никакво значение. Над пустинята се носят безброй миризми, сред които можеш да се ориентираш дори и с вързани очи.

Изтичваш към най-близкия кол. Обветреното дърво е запазило миризмата на вашия керван, но има и друга — миризмата на човешка пот, на излъскани метални оръжия и петна от засъхнала кръв. Втурваш се назад покрай коловете. Навсякъде е едно и също.

Изведнъж трепваш и спираш. Появило се е нещо ново, което не би могъл да усетиш в човешкия си облик. Пясъкът и камъните около поредния кол са попили застарялата миризма на камили и мулета. С други думи — миризма на предишни кервани. И точно тук невидимата следа се отклонява от завоя на коловете, за да продължи право на север. Вече няма място за съмнения: разбойниците са преместили ориентирите, насочвайки маршрута към мястото за засада.

С острото си вълче обоняние не срещаш никаква трудност да намериш истинския път. Побягваш на север през пустинята и скоро отпред се появява прекъснатата верига от колове. Въздъхваш от облекчение, изтичваш обратно и малко преди лагера си възвръщаш човешкия облик.

Мини на [295](#).

Споменът за страшната борба още те вледенява, затова взимаш метла и почистваш каменния под от праха на магьосника. След това изгаряш зловеция старинен пергамент и си лягаш да спиш.

Мини на [281](#).

Сцената се е разиграла между хълмовете и спътниците ти са любопитни да узнаят защо патрулът те изостави толкова бързо, но ти успяваш да отклониш въпросите с няколко грубовати шеги. Когато продължавате пътя си, правиш на непознатия мъж знак да изостане и незабелязано му връчваш кесийката. След това тихо питаш защо толкова цени тия метални късчета.

Очевидно въпросът никак не му е приятен, но след оказаната помощ човекът се чувствава обвързан с благодарност. А и ти, вместо да облекчиш положението му, упорито настояваш да узнаеш тайната. Най-сетне непознатият въздъхва.

— Това са магически работи. Остави ги на мира, човече. Сам знаеш, магията често носи зло за нас, простите хора.

— Сама по себе си магията не носи нито зло, нито добро — засегнато отговаряш ти. — Тя е просто такава, каквато я направят магьосниците.

Събеседникът ти иронично повдига вежди.

— Охо! Ти да не си магьосник, та толкова добре разбираш от тия неща?

Какво ще му отговориш?

Ако решиш да разкажеш за уменията си, мини на [190](#).

Ако предпочиташ да премълчиш, мини на [436](#).

Светкавично изричаш заклинанието, налягах магическата си сила и войниците с възгласи на изумление навеждат глави към тебе. Използуваш момента на изненадата, за да хукнеш към най-близкия ъгъл, където плъховете са издълбали великолепен отвор. Но твоето действие предизвиква ответна реакция. Стражите се опомнят и моментално насочват арбалетите.

Ще успееш ли да се измъкнеш? Посочи едно число от [Свитька на съдбата](#).

От 0 до 6 — мини на [261](#).

От 7 до 9 — мини на [287](#).

Когато призори чуваш по коридора стъпките на група жреци, ти се напрягаш, готов за бой. Но не ти се удава да направиш каквото и да било. Жреците са прекалено опитни и предпазливи. В ръката на един от тях се появява духало. Колкото и да се мяташ насам-натам, след кратък обстрел в шията ти се впива остра игличка, напоена с упойваща отвара.

Останалото напомня кошмарен сън. Безсилен да помръднеш, ти се озоваваш на жертвената маса пред статуята на Ган. Жрецът надига чашата със свещената напитка, после замахва... и ритуалният нож прерязва гърлото ти.

Напливът на концентрирана до предел магическа енергия разтърсва цялата къща. По стените плъзват синкави искри, мебелите се разпадат на парчета. Разбираш, че силите са равностойни и ще трябва да победиш Устакидо в ръкопашен бой.

Мини на [148](#).

От бягството запазваш само смътни спомени за урви и храсти, за остри трънаци и падащи камъни. Безумно се носиш надолу през горите, а вълците те преследват с упорството... е, няма защо да търсиш по-добра дума — с упорството на вълча глутница. Когато най-сетне гонитбата привършва, ти си загубил от изтощение 3 точки живот.

Вълците са изчезнали. Възвръщаш си човешкия облик и се оглеждаш. Дявол да го вземе, върнал си се почти до кръстопътя! Е накъде ще продължиш сега?

Ломея категорично отпада... освен ако прелетиш над планините в облика на орел. Ако избереш тази възможност, мини на **83**.

В противен случай остава да избереш някой от другите два пътя. На **179** ще можеш да продължиш към Лоревин, а на **160** — към Гарибей.

Пред смаяните погледи на бандата ти се превръщаш в орел, грабваш с нокти багажа си и излиташ нагоре. Вкаменени от изумление, разбойниците се сецат за лъковете прекалено късно. Когато посягат към тях, ти вече си високо във въздуха. Но въпреки обстрела любопитството те кара да се задържиш още малко и скоро биваш наказан за това. Докато кръжиш над клисурата, една стрела се забива в торбата, а друга одрасква крилото ти. Отбележи в **личния си свитък** загубата на една точка живот.

Загубил интерес към разбойниците, ти се издигаш нагоре и скоро забравяш за леката рана. Въпреки товара чувството на свобода сред висините е опияняващо. Само хладният насрещен вятър подсказва с каква бързина се носиш напред. Без него би имал чувството, че висиш неподвижно в синевата. Долу цялата пустиня се разкрива като на длан. Сега виждаш, че пътеводните колове са изместени. Зоркият ти орлов поглед ясно различава в далечината как линията им продължава, а нейде отвъд нея се мерзелееят крепостните стени на Дин-Табакуза.

Мислено се поздравяваш за решението да прелетиш над пустинята. Неприятното е само едно: колкото и да не ти се иска, трябва да признаеш, че още си далеч от съвършенството в магическите умения. Освен чисто физическата умора полетът в облика на орел изисква от тебе непрестанно психическо напрежение. А тревогата, която те обзема, още повече усложнява нещата. Ако не издържиш и се превърнеш в човек по време на полета, съдбата ти ще бъде твърде печална.



Все пак успяваш да прелетиш над пустинята. Най-сетне с чувство на огромно облекчение кацаш сред хълмовете край Дин-Табакуза, възвръщаш си човешкото тяло и изминаваш пеш последните километри.

Мини на [92](#).

— Искам да отмъстя, но вече нямам магическа сила — въздъхва Некромус и се полюшва като замаян. — Ще трябва да продължиш сам. И се пази. Трибулачо носи омагьосана ризница, която не може да бъде разсечена с обикновен меч. Помни още, че...

Но преди да довърши, магьосникът залита отново и се свлича в несвяст на каменните плочи. Обръщаш му гръб и тръгваш по коридора. Време е да потърсиш от Трибулачо сметка за безбройните му злодеяния.

Мини на [409](#).

Бавно тръгваш към крепостта, но четиримата пазачи край портата те посрещат още отдалече със заканаелни крясъци. Видът им е толкова свиреп, че веднага ти става ясно: тук няма да помогне нито подкуп, нито молба. Налага се да търсиш заобиколни пътища.

Отдалечаваш се и прикрит в навалищата, оглеждаш внимателно крепостта. Около нея има дълбок ров, над който минава само един-единствен мост пред централната порта. По крепостните стени обикаля усилен охрана, въоръжена с арбалети. Никой не би могъл да се приближи до рова безнаказано.

Като орел навярно ще се справиш със задачата. Ако владееш тази форма и решиш да я използваш, мини на [414](#).

Другата възможност е да приложиш Заклинанието за трансмиграция (но само ако си го научил). Ако можеш да преплуваш рова като видра, а сетне да се превърнеш в мишка, змия или катерица и да потърсиш път към килиите, мини на [355](#).

Разбира се, най-простият начин за попадане в затвора не изисква никаква магическа сила. Достатъчно е да влезеш в ролята на престъпник. А после ще разчиташ на своите чародейски способности. Този вариант ще те отведе на [119](#).

Ако не ти допада нито една от посочените възможности, мини на [52](#).

Енергично разтръскване за рамото те изтръгва от кошмар, в който си гонил стотици плъхове с герданчета. Стреснато отваряш очи и виждаш над себе си лицето на един от търговците.

— Ставай, младежо — подканва те той. — Време е да продължим.

След още няколко часа път всички въздъхват с облекчение, когато отпред се появява благословената дневна светлина. Радостта е толкова голяма, че спирате край изхода на тунела, за да се порадвате на топлите слънчеви лъчи.

По-нататък пътуването минава без произшествия. Тази вечер нощувате недалеч от изворите на Ломейската река. Призори продължавате надолу покрай течението, а на следващия ден приближавате крепостните стени на Ломея.

Мини на [346](#).

Опитваш да се превърнеш отново в човек, но не се получава абсолютно нищо. Напразно се напругаш — изгубил си цялата си магическа сила. Очевидно над пояса от метални дървета са дебнели древни заклинания, предвидени тъкмо срещу минаване на магьосници. А сега какво ще правиш?

Би могла да ти помогне единствено някаква външна магия — например Ассатар или кристална сълза. Обаче не забравяй, че кристалната сълза помага само веднъж, а Ассатарът изчезва след третото желание. И тъй, ако имаш един от двата предмета, мини на **28**.

Ако си оставил някой от тези предмети в багажа си преди засадата, ще трябва да се върнеш. За целта мини на **370**.

Може би имаш яйце от феникс? В такъв случай мини на **115**.

А ако изобщо нямаш подобни предмети, нещата тръгват зле. Единственият човек, който може да ти помогне, е Алтозар. Предстои ти дълго и тежко пътешествие до неговата пещера. Не се знае дали ще стигнеш жив дотам. Дори и да стигнеш... провалът ще го отблъсне завинаги от тебе. Алтозар просто ще ти възвърне човешкия облик, но едва ли ще пожелае да има подобен ученик.

Напускаш двора на хана, сядаш до ниската ограда и подпираш брадата си с юмрук. Знаеш, че онова, което си замислил, е истинско безумие. Тиранинът Трибулачо управлява страната от замъка Арбустил, построен преди векове сред зъберите на Снежните планини. Историята помни стотици нашествия. Много пъти завоевателите са превземали цялата страна, но вражески крак никога не е стъпвал в Арбустил. Страховити древни магии пазят гранитните стени на императорския замък, а горе по бойниците денонощно бдят най-добре обучените бойци от легиона. Нещо повече, самото разположение на Арбустил го прави недостъпен. Дори сред най-могъщите нашественици малцина са дръзвали да тръгнат срещу него, а само на пръсти се броят ония, които са успели да зърнат стените му — и това неизменно се е оказвало последната гледка в техния живот. Неслучайно, щом някой вземе да дава невъзможни обещания, старите хора му отвърщат с поговорката: „Все едно да превземеш Арбустил“.

Леко потупване по рамото прекъсва невеселите ти размисли. Стреснато вдигаш глава, но веднага се успокояваш — до тебе стои старият Урдул.

— Наблюдавах те и се досещам какво мислиш — тихо казва той. — Недей, момко... Никой не може да се бори срещу тиранина и неговия легион. Преглътни болката и се помъчи да забравиш — такава е нашата сиромашка съдба. Знаем, че си загубил всичко... Взemi това, аз вече съм стар и няма да ми трябва...

В дланта ти тупва нещо тежко. Навеждаш глава и виждаш полуотворена кесия с десет жълтици. Докато търсиш най-топлите думи на благодарност, старият ратай вече се отдалечава към обора.

Какво пък... Жълтиците ще ти свършат работа. Изправяш се и решително тръгваш на север, където е разклонението на Големия южен път. Коя посока ще избереш?

Ако тръгнеш към Омиел, мини на [363](#).

Ако се отправиш към Дин-Табакуза, мини на [244](#).

Замахваш с меча срещу по-близкия противник. Той отвърща с тъй страхотен удар, че ръката ти изтръпва и едва не отхвъркваш назад. Излишно е да се надяваш на силата си — в това отношение и двамата легионери те превъзхождат.

Остава хитростта. Бързо заобикаляш настрани, така че да ви разделя един от белите квадрати. После замахваш срещу противника. Той също замахва, за да парира удара... но в последния момент ти дръпваш меча си и двете остриета се разминават.

Макар че си бил подготвен, едва не загубваш равновесие. А какво да се каже за твоя противник? Той залита напред и просто няма друг изход, освен да стъпи на белия квадрат... или да се сгромоляса върху него. Но усещането за смъртна заплаха понякога прави чудеса. Легионерът успява някак да се извърти, да захвърли меча, да подскочи и да отхвъркне назад. Само че в тази проклета зала белите квадрати дебнат от всички страни.

В устрема си нещастникът е прескочил черния квадрат. Когато докосва пода, отдолу зейва мрачен отвор, който го поглъща мигновено. За миг от дълбините долита отчаян вопъл, сетне настава тишина.

Всичко е станало за една-две секунди. Но има още нещо, което някак не се вмести в нормалното — нещо особено във физиономията на легионера, миг преди да замахне срещу твоя удар. Той сякаш е гледал през рамото ти със злорада усмивка!

Нямаш време да се питаш дали догадката ти е правилна. Просто се просваш върху черния квадрат, завърташ се... и виждаш как над тебе профучава мечът на втория страж. Но той е допуснал фаталната грешка да разчита изцяло на точния си удар и на опората, която ще намери в твоето тяло. Сега тази грешка го погубва. Увлечен от собствения си замах, легионерът прави крачка напред.

Когато и неговите кръсъци заглъхват, ти се обръщаш към Трибулачо. Интересно, дали ще е толкова високомерен и след като остана без пазачи?

Мини на [123](#).

Откършваш един дебел клон и се опитваш да отместиш масивния дънер като с лост. Както си очаквал, работата е бавна и тежка. Клоните на рухналата смокиня са се забили в земята като куки. Отгоре на всичко, таласъмът непрекъснато ти досажда със съвети и молби да внимаваш. Едва след час и половина дънерът се търкулва настрана... и ти сам грохваш до него. От изтощение си загубил 2 точки живот.

Освободеният таласъм те отрупва с благодарности. Без да го питаш, той се захваща да ти разказва историята си. Ако може да му се вярва (кой знае?...), само преди четири месеца е бил човек, и то не какъв да е, а главен императорски винар, но поради някаква неизяснена вражда придворният магьосник Некромус го превърнал в таласъм. Към рискованото начинание със смокинята го тласнало желанието да си осигури пари за квалифицирана магьосническа помощ.

И за да се намира на работа, докато разказва, таласъмът ти издяква великолепна смокинова тояга. Добре, сега поне ще имаш с какво да се пазиш от огън — стига да вярваш на старите легенди...

Когато си отдъхваш от тежкия труд, ти се сбогуваш с таласъма и продължаваш през горските дебри. Два дни по-късно слизаш в подножието на Мрачните планини, а след още един ден стигаш до Лоревин.

Мини на [266](#).

Ако можеше да те види в този момент, старият Алтозар би казал, че глупостта е сред най-недопустимите качества за един Господар на формите. Защото да влезеш в ръкопашен бой с двадесет въоръжени мъже, е чиста глупост. Още преди да си повалил третия противник, няколко ятагана те промушват едновременно и кръвта ти попива в пустинния пясък...

След дълго лутане из лабиринта от тесни улички попадаш на централния градски площад. За твоё учудване тук се е събрала огромна тълпа. Надничайки над главите на хората, след малко разбираш какво ги е привлякло. На висока дъсчена платформа са застанали двама души, които явно водят оживен спор. А когато се промъкваш по-напред, започваш да различаваш и думите им.

Единият от спорещите е мъж на средна възраст, облечен в позлатена ризница. Острите черти на лицето му издават високомерие и жестокост. В момента той е вдигнал високо ръце и говори заканително:

— Никога не съм одобрявал тия обществени обсъждания на градското управление, господин губернаторе. Вие сам ги въведохте. Но щом е така, ще трябва да изтърпите и неприятната страна. Нека народът узнае истината за вашето управление. Като началник на градската стража съм длъжен да я кажа. Ще отречете ли, че не сте в състояние да се справите с размирните и престъпни елементи в този град?

Застаряващият губернатор уморено поклаща глава.

— Хиляди пъти съм го казвал: това не са престъпници, а само хора, които търсят справедливост.

— Значи не отричате! — зловещо се усмихва началникът на стражата. — Не ще отречете и това, че съм принуден да пращам затворниците чак в Омиел заради вашата склонност да подписвате всяка молба за помилване. Но думите са просто излишни. Ще кажа само едно: вие съсипахте обществения ред в този град, господин губернатор!

— Правя всичко необходимо — дрезгаво възразява губернаторът.

— Така ли? — патетично възкликва обвинителят. — А какво ще кажете за търговията? Нима не е замряла поради спрялото корабоплаване?

Тълпата ахва. Губернаторът нервно поглажда брадата си и опитва да се защити:

— Но вината за това не е моя. Чудовището в езерото...

— За некадърния управник винаги се намират извинения! — грубо го прекъсва началникът на стражата. — Не желая повече да ви слушам! Но вие чуйте добре. Разполагате с три дни, за да възстановите корабоплаването. Не го ли сторите, негово императорско величество ме е упълномощил да ви отстраня от поста, за който не сте достоен. Казах!

След тия думи началникът рязко намята плаща си и напуска платформата, обкръжен от десетина телохранители. Постепенно тълпата се разотива с недоволно мърморене. Скоро губернаторът остава сам с двамата си слуги. Вглеждаш се в него. За пръв път виждаш подобен губернатор — облечен съвсем скромно, без накити и отличия.

Човекът изглежда уморен и отчаян. Очевидно е убеден, че след три дни ще загуби поста си. Оная работа с чудовището навярно е трудна и много опасна. Ако все пак решиш да му предложиш своята помощ, мини на [93](#).

В противен случай мини на [279](#).

Изкуството да се събуждаш по всяко време на денонощието е част от твоето обучение при Алтозар. Когато отвориш очи, наоколо още е тъмно, но в небето се разлива бледорозово сияние. Скоро ще настане утро.

Пазачите дремят край пепелта на изгасналия огън и никой не забелязва, че напускаш лагера. Между две пясъчни възвишения ти спираш, за да изречеш заклинанието. В новия си облик размахваш криле и правиш няколко пробни кръга над дюните, сетне излиташ към небето.

Чувството на свобода сред висините те опиянява. Само хладният насрещен вятър подсказва с каква бързина се носиш напред. Без него би имал чувството, че висиш неподвижно в синевата. Долу цялата пустиня се разкрива като на длан. Въпреки утринния полумрак, сред нея отлично различаваш пътеводните колове, забити на всеки стотина крачки.

Но я гледай ти изненада! Коловете наистина постепенно завиват надясно. Някой неподозиращ пътник би продължил покрай тях... и би се озовал в тясна клисура между два скалисти хълма. Вече няма съмнение, че са изместени — ясно виждаш в далечината как линията им продължава, а нейде отвъд нея се мерзелят крепостните стени на Дин-Табакуза.

Доволен от себе си, ти кацаш сред дюните, възвръщаш си човешкия облик и незабелязано се връщаш в лагера.

Мини на [295](#).

Некромус понечва да скочи към парчетата от жезъла, но ти мигновено се превръщаш в черен вълк и преграждаш пътя му. Само че този път имаш опитен противник. Без даже да трепне, магьосникът изрича три думи и се преобразява в огромен тигър.

Докато се колебаеш дали да нападаш или да бягаш, жълтият звяр с мощен скок полита насреща ти.

Мини на [70](#).

За миг оставаш в пълна неподвижност, напрягайки мускули до скъсване. Сетне изведнъж освобождаваш напрежението с див крясък и връхлиташ върху магьосника. Изненаданият Устакидо отскача към стената. Опитваш да се превърнеш в животно, но противникът те изпреварва и с три кратки думи обезсилва заклинанието.

Ала точно тия три думи са неговата грешка. С тях е загубил част от магическата си сила и на свой ред няма друг изход, освен да влезе в пряка схватка с тебе.

Вкопчени в борба на живот и смърт, двамата се търкулват по прашния под. На чия страна ще склони победата? Това можеш да разбереш само от [Свитька на съдбата](#). Бързо посочи едно число.

Ако числото е нечетно или нула, мини на [399](#).

Ако е четно, можеш да си представиш какво те чака в ръцете на разлютен магьосник. При всяко положение животът ти ще свърши в къщата на Устакидо.

Започваш да изричаш заклинанието... и внезапно около тебе започва да се сгъстява черна мъгла, от която лъха непоносим хлад. Чувство за някаква пагубна сила те смразява до мозъка на костите. Устните ти се вцепеняват, но ти напругаш сили да довършиш превръщането. Ще успееш ли?

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

Ако числото е четно или нула, мини на [203](#).

Ако е нечетно, мини на [373](#).

Упорито продължаваш нагоре. Пътят пред тебе става все позапуснат, на много места пороищата са го прорязали с дълбоки ями. Самотата ти действа потискащо — през целия ден само два или три пъти забелязваш по далечните склонове бродещи стада овце. Редките крайпътни къщички неизменно се оказват отдавна изоставени. Приятно изключение е едно малко ханче с дебели каменни стени, чийто собственик явно страда от непоправим оптимизъм. Зажаднял за компания, ханджията те посреща сърдечно и само срещу една жълтица ти предлага нощувка, богатата трапеза и запас от провизии за три дни. Преди да си легнеш, оставаш за дълго край камината, слушайки разказите му за добрите стари времена, които непременно трябва да се върнат след смъртта на Трибулачо (при тия думи добрият човечец неволно се озърта, сякаш всеки момент очаква да го арестуват за вражеска агитация).

На сутринта преди тръгване ханджията те предупреждава да се запасиш с гориво, защото ти предстои нощувка сред платото, а там почти не се срещат дървета. Решаваш, че съветът му е разумен, и малко преди да напуснеш горския пояс, се натоварваш с толкова много дърва, че гръбнакът ти пращи под огромния сноп. За щастие изкачването скоро свършва и пред тебе се разкрива необятно хълмисто плато, покрито с дебел слой сняг.

Случайно или обмислено, древните строители са прокарали пътя по най-слънчевите места, тъй че снежният слой тук е по-тънък. Но въпреки това ти се придвижваш бавно и често спиращ за почивки. Точно както е предсказал ханджията, нощта те заварва насред платото. И едва сега оценяваш по достойнство неговия съвет.

Когато става съвсем тъмно, запалваш огън на завет под една скала и се приготвяш да прекараш сравнително удобно дългите часове до утрото. Въпреки студа успяваш да се унесеш в кратка дрямка, от която внезапно те изтръгва скриптенето на снега. Оглеждаш се и по жилите ти пробягва хлад — в мрака около огъня блестят десетина двойки вълчи очи.

Какво ще направиш сега?

Ако владееш формата на лъв и решиш да нападнеш вълците в този облик, мини на [337](#).

Ако се обградиш с горящи съчки и зачакаш утрото, мини на [227](#).

Ако се хвърлиш срещу глутницата с разпалени главни в ръцете, мини на [44](#).

Още преди да си изрекъл последната сричка от заклинанието, ти рухваш на земята и с цялата сила на люспестото си тяло се хвърляш напред. Атаката ти е мълниеносна. Главатарят надава ужасен рев и втренчва поглед в крака си, върху който тъмнеят две кръгли дупчици — следите от твоите зъби. Сетне яростно надига ятагана, за да те съсече, но изведнъж лицето му почернява и той рухва бездиханен на пясъка.

Сред разбойниците настава смут. Раздават се изплашени викове: „Поличба! Поличба!“ Из въздуха сякаш се носи усещане за паника. Водачът на кервана използва момента, за да се втурне с размахана тояга срещу най-близкия противник. Търговците също грабват каквото им попадне и започват масирана контраатака. А когато преодолее страха си (и когато парите му са в опасност), един търговец може да бъде твърде сериозен противник.

Всъщност сериозното сражение така и не започва. След размяната на няколко удара обезверената банда предпочита да потърси спасение в бягство към скалистата клисура, изоставяйки трупа на своя главатар и на още един разбойник, убит от точен удар с тояга в тила.

Мини на [126](#).



Стените на старата крепост са надупчени от плъховете на стотици места. След преобразяването не е проблем да започнеш своето пътешествие по коридори и килии. По-трудно се оказва другото — да откриеш необходимия човек. Неведнъж ти се налага да търсиш укритие в дупки и пукнатини, докато отминат тежките стъпки на тъмничарите, а на няколко пъти едва отскачаш от ударите на мрачни затворници. Но най-сетне в една от килиите забелязваш младежа, когото търсиш. Вмъкваш се вътре и пред смаяния му поглед се превръщаш в човек.

Мини на [198](#).

Събужда те оглушителен трясък. Скачаш от леглото и виждаш, че през широко разтворената врата в стаята нахлува въоръжен отряд на градската стража. Двама здравеняци носят фенери, други двама грубо влачат дребен човечец с тъмносиня дреха, по която са пришити сребърни звезди и слънца. Нещастникът изглежда толкова напласен, че въпреки изненадата ти дожалява за него.

— Сигурен ли си? — заплашително го пита един от стражите и за всеки случай разтърсва юмрук пред лицето му.

Човечецът се смаява още повече.

— Разбира се, ваше благородие! Магията познава магията!

— Така значи... Магьосник! — промърморва стражът и блъска клетника по рамото. — Обезвреди го!

Заклинанието те заварва неподготвен. По цялото ти тяло пробягва огнена тръпка и разбираш, че докато човечецът е наблизо, магическата ти сила ще бъде блокирана.

— Тръгвай пред нас! — заповядва ти стражът.

Не гориш от желание да споделяш подобна компания. Началото на общуването не предвещава нищо добро. И тъй като вратата е преградена от няколко яки тела, избираш да се оттеглиш през прозореца, като пътем грабваш багажа си.

Скокът от втория етаж не те затруднява. Приземяваш се като котка и побягваш по тясната улица. Лошото е, че край вратата на хана има още четирима стражи, които веднага те подгонват.

Мини на [262](#).

Стаята е истински арсенал — копия, ризници, шлемове... А на забита в стената кука, виси връзка ключове. Всичко се урежда в полза на твоя план. Незабавно си възвръщаш човешкия облик, надяваш ризница, нахлупваш шлема ниско над очите си и излизаш навън с копие в едната ръка и ключове в другата. Изглежда, че маскировката е успешна, защото никой от срещнатите надзиратели не ти обръща внимание.

Касагол те посреща с огромна изненада и радост, но когато предлагаш да го изведеш навън, затворникът поклаща глава.

— Невъзможно. Трябваше да ти откажа от самото начало. За тази нощ нашето Братство подготвя бунт. Народът ще ни подкрепи. Хората и без това са недоволни — само преди няколко дни двеста мъже бяха отведени на принудителен труд в мраморните кариери. Но ако изчезна от затвора, стражата ще започне обиски, претърсвания... и кой знае какво ще стане с бунта.

Замисляш се. Касагол има право, но не ти се иска да го оставяш в затвора.

Ако опиташ да го убедиш, че навън ще е по-полезен, и обещаеш да му помогнеш при всички обстоятелства, мини на [59](#).

Възможен е и друг вариант. Двамата сте на еднаква възраст и имате известна прилика. Ако решиш да останеш в килията вместо Касагол, мини на [270](#).

Скован и прегърбен от непосилния товар на скръбта, ти се завръщаш към хана. Но скръбта си е скръб, а тялото иска своето. Отдавна не си хапвал както трябва. Откриваш на дъното на кесията си няколко дребни монети, влизаш в кръчмата и поръчваш на мрачния слуга да ти донесе скромна обяд. За твое учудване всички клиенти са изчезнали.

Ако помниш някаква по-особена миризма, мини на [98](#).

В противен случай продължи на [377](#).

В последния миг успяваш да насочиш клона право напред и чудовището се нанизва върху него с цялата си тежест. От грозната озъбена уста излита пронизителен писък. Случайността ти е дала в ръцете единственото оръжие, с което може да се убие вампир — трепетликов кол.

Отскачаш назад от гърчещата се твар, но вече си въвн от опасност. След кратка агония вампирът издъхва и мигновено се разлага на локва гнусно воняща слуз. Потресен от гледката, ти побягваш по пътя, като се молиш на небесата занапред да те опазят от подобни срещи.

Мини на [11](#).

Продължаваш пътя си из горските дебри. Но наистина едва след два дни, когато вече си слязъл в подножието на Мрачните планини, срещаш пътник, комуто да съобщиш за злополучния таласъм.

На следващия ден стигаш до Лоревин.

Мини на [266](#).

Покатерваш се по коленете на статуята и започваш да стържеш листата на билката в края на чашата. Правиш го внимателно, защото помниш предупреждението на Хандияр. Но изведнъж те хваща яд. Добре де, какво толкова? Жрецьт щял да се разбеснее — толкова по-добре, тъкмо ще предложи на поклонниците безплатно представление.

Доволен от себе си, напускаш статуята и си избираш удобно скривалище в една пукнатина между камъните на стената в дъното на залата. Само след няколко часа ще станеш свидетел на твърде забавно зрелище.

Призори половината зала се изпълва със стотици екзалтирани поклонници. Верига от яки жреци едва ги удържа да не се втурнат към статуята. Под свода оглушително кънтят възгласи, вопли и песнопения. Но внезапно настава тишина. Откъм килиите се задават двама жреци, между които едва пристъпва вцепенената от ужас Кармина.

— Дойде часът! — гръмко възвестява главният жрец и издига високо ритуалната чаша. — О, Ган, осени ни със своята милост! Дай знак, че ще приемеш нашата жертва!

В напрегнатото безмълвие чуваш как жрецьт преглъща напитката. Минават само няколко секунди... и ето — статуята с леко скърцане размахва ръка. Над тълпата глухо отеква възглас на изумление. Изумен си и ти, но веднага се досещаш — станалото не е никакво чудо. Навярно ръката се задвижва с някакъв скрит механизъм.

Сега трябва да започне жертвоприношението. Но вместо това главният жрец изпуска чашата и се свлича като парцал върху коленете на Ган. Сред поклонниците настава смут.

Нещата все още биха могли да се оправят, но изведнъж жрецьт скача на крака. Макар и със затворени очи, той се хвърля към статуята и увисва на дясната ѝ ръка. От гърлото му излитат задавени кръсъци:

— Какво правиш, глупако! Защо не дърпаш въжето? Дърпай! Дърпай, че ще провалиш цялата церемония!

Раздава се пукот и пред очите на смаяната тълпа жрецьт се търкулва на пода заедно с ръката на статуята, от която се провлачва

дълго въже. След подобна гледка едва ли някой би съхранил вярата си в могъществото на Ган. Поклонниците в един глас надават гневен рев и връхлитат като лавина върху бандата измамници с бръснати глави.

Мини на **438**.

Успяваш да повалиш още двама души, но старшият на патрула те издебва в гръб и забива меча си дълбоко в хълбока ти. С последни сили се хвърляш да го захапеш за гърлото. След няколко секунди двамата издъхвате един до друг сред локва кръв върху пращия път.

Е, все пак постигна нещо — неколцина наемници на Трибулачо са мъртви. Но самият тиранин е жив и здрав в своя непристъпен замък. Навярно в отвъдния свят душата ти дълго ще се терзае за недовършеното отмъщение...

Първите два дни път минават без особени събития. Веднъж пренощуваш в малък хан и веднъж в плевнята на някакъв чифлик. Изразходвал си една жълтица, но за сметка на това спокойното пътуване ти позволява да си възстановиш две точки живот.

Вече приближаваш Гарибей, когато по пътя срещаш група наемници. Колелото на каруцата им е повредено и двама от тях се мъчат да го поправят. Но не това привлича твоето внимание, а голямата дървена клетка върху каруцата. В нея е затворен човек! Обикновено така се превозват най-опасните престъпници, само че този млад мъж няма вид на злодей. Напротив — външността му е приятна и вдъхва доверие. Какво ли толкова е сторил, за да заслужи подобна участ?

Изглежда, че ти също му внушаваш доверие, защото щом те вижда, пленникът надава отчаяни викове за помощ.

Ако решиш да му помогнеш, мини на [37](#).

Ако предпочиташ да не се месиш в съмнителни истории, мини на [256](#).

Преди да е отзвучала последната сричка от заклинанieto, ти размахваш криле, грабваш с нокти торбата си и излиташ над главите на смаяния патрул. Но съдбата ти нанася коварен удар — един от войниците инстинктивно мята меча си като копие и по случайност острието те улучва под лявото крило. От раната бликва кръв — загубил си 2 точки живот. Това е достатъчно, за да загубиш всякакво желание да оставаш в околностите.

Докато наемниците с недоумение се чешат по главите, ти вече си на половин час път от тях. Много би искал да прелетиш чак до Арбустил, ала болката от раната ти пречи да се съсредоточиш върху избраната форма. Рискуваш да се превърнеш в човек по време на полет, а това би било гибелно. Затова когато решаваш, че си се отдалечил достатъчно, кацаш на едно закътано местенце и си възвръщаш човешкия облик.

Мини на [341](#).

Отново се повтаря сцената от хана „Златна възможност“. Старшият, сричайки, прочита дългия списък на изгорени села, но този път водачът е подготвен. Без сянка от колебание той започва да изрежда кой откъде идва, като не пропуска и тебе — представя те за свой племенник и помощник в керванджийския занаят. Безпределно отегчен, старшият не издържа и махва с ръка.

— Хайде, минавайте!

Минаването се оказва не чак толкова просто. На самата порта има още един патрул, пред който трябва пак да обяснявате откъде пристига керванът. Но най-сетне всички препятствия остават назад и край оживения градски пазар ти се разделяш сърдечно със своите спътници. Мини на [278](#).

От разкази на пътуващи търговци си разбрал, че за пътешествието към Гарибей имаш избора между две неприятни възможности. Според слуховете по южния бряг на езерото са се завъдили вампири, които с хитрост примамват жертвите си, за да изпият кръвта им. А по северния бряг всъщност няма истински път. Запустелите пътеки там минават през гъста гора и дори местните жители често се залутват из пущинака.

Все пак предпочиташ втората възможност и през първия ден всичко е наред, но на втория почваш да се питаш дали не е трябвало да избереш южния бряг. Буренясалата пътека често изчезва напълно сред гъсталака и всеки път губиш много време, докато я откриеш отново.

Наближава пладне. Тъкмо се чудиш къде да спреш за почивка, когато отляво долита бълбукането на извор. Чудесно, тъкмо ще се освежиш от умората на дългия път. Оправяш се натам, но на няколко крачки от извора те чака неприятна изненада. Внезапно земята изчезва изпод нозете ти, светът наоколо се завърта и в следващия миг се озоваваш увиснал с главата надолу между две високи дървета. Попаднал си в ловджийска примка!

Отчаяните опити да се освободиш завършват с неуспех. Въжето те държи здраво и нямаш достатъчно сили, за да го разкъсаш. Явно ще трябва да използваш чародейските си способности.

Ако решиш да се превърнеш във вълк или лъв, мини на [347](#).

А може би по-удачно ще бъде да се превърнеш в съвсем дребно животинче — мишка, катерица или змия? Ако избереш една от тези форми, мини на [66](#).

Третата възможност е да се превърнеш в птица — орел или бухал. Вярно е, че като бухал трудно ще се ориентираш през деня, но все ще се справиш с полет на кратко разстояние. Ако направиш този избор, мини на [322](#).

Ако се превърнеш в някое от останалите животни — видра или къртица, мини на [55](#).

И накрая, ако избереш просто да си останеш в примката, докато нещата се прояснят, мини на [265](#).

С един скок грабваш кесийката от ръката на стража и се втурваш към крайпътните хълмове. В първия момент патрулът е изумен от неподчинението, но веднага след това започва яростно преследване. Бързо разбираш, че нямаш никакви шансове да избягаш от конете. Ще имаш предимство в бързината само ако умееш да се превръщаш в орел, вълк или лъв. Избереш ли този вариант, мини на [444](#).

Но ако не владееш нито една от тези форми или предпочиташ да си спестиш магическата сила, остава ти само да минеш на [249](#) и да се предадеш доброволно. Иначе стражите ще те посекаат в движение.

Проклятие! Досега успя да преодолееш доста премеждия, но този път сам се вкара в капана. Докато се мъчиш да измислиш изход от безнадеждното положение, в съседната килия се раздават отчаяни писъци. После вратата се хлопва и от коридора долитат грубите гласове на надзирателите:

— Лека му пръст... Няма да се мъчи повече.

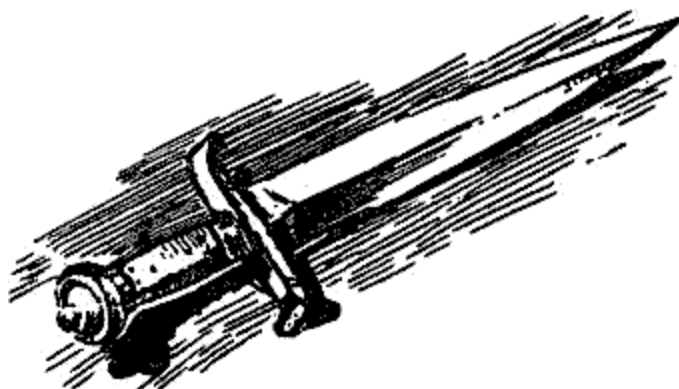
— Защо ги убиваме всъщност?

— Защото утре пристига инспектор по затворите, глупако. Самият император го е пратил.

— Че какво от това? Ние си вършим работата.

— Размисли малко бе, главо дървена! Ако види толкова затворници, инспекторът ще докладва на императора, че местните власти са неспособни да се справят с бунтовниците. Пък и така си е... На всеки затворен се падат по десет на свобода. Затова бързаме да прочистим килиите.

Разговорът прекъсва. Вратата на килията се отваря и пред тебе застават четирима тъмничари с арбалети в ръце. Отскачаш назад, но само след миг се свличаш на пода, надупчен от стрели. Докато умираш бавно и мъчително, в паметта ти изплува един от съветите на Алтозар: „Никога не скачай в реката, без да знаеш как ще излезеш от нея.“



Опипваш кесията в пояса си, после пристъпваш напред и с всички сили започваш да блъскаш по вратата. След минута през тясно прозорче в дебелиите дъбови дъски надниква брадата физиономия на един от стражите.

— Какво си се разблъскал? — грубо пита пазачът. — Изчезвай, докато не сме те прибрали на топло!

— Само момент, благородни господине! — жално възкликваш ти. — Идвам чак от Ломея. Баща ми е на смъртно легло. Нашият знахар каза, че трябва да потърся билки при Хандияр от Дин-Табакюза. Обаче, като пристигнах, разбрах, че... Отчаян съм, направо отчаян! Всичко бих дал за тия билки! Ето, бях готов да му платя скъпо и прескъпо!

При тия думи ти енергично размахваш кесията. Както си очаквал, в очите на пазача пламва жив интерес. Той се почесва по тила.

— Случайно да имаш двадесет жълтици?

Ако имаш, мини на [201](#).

Ако финансите ти са по-скромни, мини на [442](#).

Изборът не е лош, но крие един сериозен недостатък. Докато отскачаш към прозореца и бързо мърмориш заклинанието, ти бръкваш в торбата си. Ще можеш да носиш с нокти само два предмета и незабавно трябва да решиш кои са те. Другите ще останат тук. Ако това не ти харесва, все още имаш възможността да се върнеш на [14](#) и да избереш ново заклинание. Ако не — продължаваш магията и усещаш как тялото ти изведнъж се преобразява.

Губернаторът и телохранителите са смаяни от превръщането, тъй че никой не ти попречва да излетиш през отворения прозорец. Отправяш се на север, минаваш над крепостната стена и кацаш в сенките край пустия Северен път. Прекарваш нощта на открито, а призори продължаваш напред. Мини на [350](#).

Макар и бавен, този вариант изглежда най-безопасен. След дълго ровене под земята подаваш муцуна отвъд пояса на металните дървета — не ги виждаш, но чуваш звънтенето им доста далече назад. Връщаш се и едно по едно пренасяш по тунела всички неща от багажа си. Когато привършваш, вече си толкова уморен, че губиш 2 точки живот и предпочиташ веднага да си възвърнеш човешкия облик.

Мини на [351](#).

Слънцето бавно пълзи нагоре по небето и жегата отново става непоносима. По тялото ти се стичат струйки пот. Веригата от колове постепенно завива надясно и те извежда пред тясна клисура между два скалисти хълма. Спираш и озадачено оглеждаш теснината — струва ти се нелогично пътят да минава точно оттук, когато наоколо се простира равна пустиня. Но нямаш много време за чудене, защото внезапно иззад скалите изскачат двадесетина парцаливи мъже, въоръжени с копия и ятагани. Попаднал си в засада на пустинни разбойници! Какво ще направиш?

Ако се превърнеш в лъв, мини на **314**.

Ако се превърнеш във вълк, мини на **87**.

Ако се превърнеш в мишка, мини на **264**.

Ако се превърнеш в орел, мини на **136**.

Ако решиш да се предадеш без бой, мини на **378**.

А ако предпочетеш да влезеш в схватка с разбойниците, мини на **144**.

Пламякът те обгръща от всички страни, нахлува в дробовете ти и след миг загиваш сред вълна от непоносима болка. Некромус ще може да се похвали с победата над още един от безбройните врагове на тиранина.

На излизане от града спираш при група търговци, за да разпиташ кой е най-удобният път към Лоревин. Всички са единодушни, че по северния бряг не бива да тръгваш — там всъщност няма път, а само криви пътеки из гъстата гора, където непременно ще се загубиш. Лошото е, че напоследък и за южния бряг се чуват неприятни вести. Според слуховете около пътя са се заселили вампири, които примамват жертвите си, за да изсмучат кръвта им.

Ако това те накара да промениш решението си и да тръгнеш направо към Арбустил, мини на [411](#).

Ако въпреки всичко се отправиш към Лоревин, мини на [380](#).

Тръгваш на безопасно разстояние след стражата и след няколко минути виждаш как знахарят бива въведен във висока и мрачна сграда от грубо издялани камъни. Отдръпваш се до близкия ъгъл и изчакваш, напрягайки сетивата си. Скоро търпението ти е възнаградено — откъм едно от тесните прозорчета високо горе долита трясък на желязна врата, последван от гневни старчески викове. Сега знаеш къде е затворен Хандияр.

Да му помогнеш няма да е лесно, но отново си повтаряш, че той е единственият човек в града, на чиито сведения ще можеш да разчиташ — разбира се, ако успееш да се добереш до него. Какъв план ще избереш?

Като орел или бухал (скоро ще се стъмни) лесно можеш да долетиш до прозорчето на килията, а решетката не изглежда прекалено гъста. Ако направиш този избор, мини на **22**.

Сградата е старинна и навярно не ще бъде трудно да откриеш в нея множество пукнатини и миши дупки. Под облика на мишка или змия имаш добър шанс да стигнеш до целта. Ако харесаш този вариант, мини на **251**.

Ако се превърнеш в катерица, лесно можеш да се изкатериш по грапавите каменни стени. За целта ще трябва да минеш на **112**.

Впрочем не бива да се забравя добрият стар метод на подкупа. Ако разполагаш с жълтици и се опиташ да подкупиш стражата, мини на **166**.

Ако не ти допада нито един от тези варианти, можеш да минеш на **333**, за да потърсиш къде е затворена Кармина.

И най-сетне можеш просто да се откажеш от рискованото начинание и да напуснеш този проклет град. Ще пренощуваш някъде извън крепостните стени, а на сутринта ще продължиш към Ломея. Ако това е изборът ти, мини на **62**.

Отскачаш назад с цялата бързина, на която си способен. Вампирът се хвърля към шията ти с хищно зинала паст, но в последния момент ти успяваш да се приведеш. Нямах време за мислене, затова извършваш единствено възможното — стискаш чудовището за шията, за да не може да те ухапе. Ала напорът му е толкова мощен, че ти не устояваш на крака и двамата се търкулват на земята, вкопчени в схватка на живот и смърт.

Изгърваният нож лежи в тревата на две педи от тебе, но знаеш, че е излишно да посягаш към него. Срещу вампири стоманата е безполезна. Остава ти само едно — да стискаш с всичка сила и да се надяваш, че ще удушиш проклетото същество. Стига да имаш шанс...

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

От 0 до 5 — мини на [311](#).

От 6 до 9 — мини на [127](#).

Изведнъж съдията плясва с длан по бедрото си и се ухилва като вампир.

— Значи дълбокоуважаемият ханджия лъже? Ужасно! Ужасно! Незабавно го доведете, трябва да чуем и неговата дума.

След половин час делото продължава с показанията на ханджията, който убедително се кълне, че в негово присъствие си изричал закани към Трибулачо. Според него слугите също са те чули и ако бъдат призовани, ще потвърдят думите му. Не се и съмняваш, че ще стане точно така — работата е нагласена добре.

Съдията се привежда към тебе с лицемерно възмущение.

— Не те ли е срам да мамиш целия съд? За такива като тебе има само едно място — мраморните кариери. Доживотен принудителен труд! Присъдата е окончателна и не подлежи на обжалване. Изведете го!

Под усилен охрана попадаш в трюма на затворнически кораб, който ще те откара по реката до Лоревин. А оттам ще потеглиш с поредния робски конвой към мраморните кариери край пътя за Арбустил. Перспективата да къртиш камъни до края на живота си не те съблазнява. Ще трябва да предприемеш нещо. Мини на **340**.

С няколко думи наум пожелаваш на злополучния куриер по-добър късмет в отвъдния живот и побягваш напред. В късния следобед достигаш края на платото, а когато се спуска нощ, вече си в подножието на Мрачните планини. От предпазливост не напускаш гората и преспиваш сред гъстите храсти в облика на вълк.

Призори ставаш, превръщаш се човек и поемаш по пътя. След два часа иззад хоризонта се появяват крепостните стени на Ломея.

Мини на [346](#).



Още щом докосваш амулета, усещаш как по цялото ти тяло се разлива приятна топла вълна. Разбираш, че в дланта ти лежи старинен предмет, изпълнен с могъща сила. И той ти принадлежи по право, след като победи в пряк двубой този жалък страхливец. Сега ще покажеш на света какво може един истински чародей! Решително вдигаш ръце и закачаш амулета на шията си.

Имаш ли късче метал от клещите на Ледения крал? Да — мини на **49**. Не — мини на **108**.

След още един час вече си навлязъл дълбоко в пустинята и тъй като слънцето приближава зенита, спираш да прекараш най-горещите часове под сянката на една скала. Нямаш какво друго да правиш, освен да мислиш за предстоящия път. Би могъл да си спестиш много труд и опасности, като се превърнеш в орел — така ще стигнеш до Дин-Табакюза само за няколко часа. Ако владееш тази форма и решиш да я използваш, мини на **8**.

Умението да се превръщаш във вълк също може да се окаже полезно. Под този облик ще се придвижваш през пустинята поне два пъти по-бързо, а разни патрули и разбойници едва ли ще ти обърнат внимание. Ако решиш да продължиш пътя си като вълк, мини на **361**.

А ако не владееш тези форми или предпочиташ да си спестиш магическата сила, мини на **245**.

Оказва се, че нощем никой не пази бѣчвите. Винарите са твърде наплашени от строгостта на Трибулачо, за да посегнат на доставката. Не представлява никакъв проблем да се покатериш на някоя каруца и да намериш скривалище в празна бѣчва по свой избор.

Но тъкмо изборът е важен. В каква бѣчва ще се вмъкнеш — обикновена (за лошо вино), или белязана с червен кръст? От това сигурно ще зависи разпределението на виното след пристигането в замъка.

Запиши решението си и мини на [125](#).

Вече от три часа крачиш по запустелия път и започваш да се чудиш откъде ли идват всичките слухове за свирепи чудовища. Досега не си забелязал нищо подозрително. Местността е спокойна и красива. Отляво се извисяват скалистите склонове на Мрачните планини, отдясно се зеленяят горички и пасища. Странното е само това, че все още не си срещнал нито един пътник.

Ненадейно слуховете се потвърждават по най-категоричен начин. Зад един завой на пътя пред тебе се разкриват най-страховитите чудовища, които може да си представи човек. Едното отговаря на описанията от легендите за огромната снежна горила от високите планини. Обрасло с дълга мръснобелезникава козина, тялото ѝ е високо поне три човешки ръста, а всеки пръст по грамадните ръчища е по-дебел от шията ти.

Другото чудовище несъмнено е дракон — виждал си го по илюстрациите в старите книги. Малък дракон, това трябва да се отбележи. Но размерите са относително нещо. В сравнение с него ти си просто джудже.

От пръв поглед разбираш, че между горилата и дракона предстои жестока схватка. Ще останеш ли да я наблюдаваш (въпреки опасността да станеш жертва на сляпата им ярост)?

Ако решиш да останеш, мини на **41**.

Ако предпочиташ да се оттеглиш, мини на **342**.

Светкавично изричаш заклинанието и от гърдите на войниците излита задружен вик на ужас и изумление. Използуваш стъписването им, за да се хвърлиш напред.

Но въпреки цялата си сила разбираш, че съдбата ти виси на косъм. Срещу тебе са не само тия войници, а и цялата крепост. Бързо посочи едно число от [Свитька на съдбата](#).

От 0 до 6 — мини на **275**.

От 7 до 9 — мини на **318**.

Без възражения даваш трите жълтици на водача, който още веднъж повтаря колко съжالياва, че е принуден да изпълнява волята на разни кождодери. После, стреснат от собствената си дързост, добавя:

— Разбира се, нямах предвид негово императорско величество.

Ала погледът му говори точно обратното...

Пътуването с кервана е бавно, но ти се утешаваш с мисълта, че така избягваш неприятни срещи с разбойници и пътни патрули. Освен това през първите три дни се сприятеляваш с повечето търговци, а вечер край огъня слушаш дългите им разкази за далечните южни области.

Сутринта на четвъртия ден околните местности започват да се променят. Дърветата изчезват, из голите сухи равнини се мяркат само трънливи храсти. Наближили сте югоизточните покрайнини на Адуханската пустиня. Предстоят ви поне още два дни път, докато достигнете целта.

Спирате край малък хан с многозначителното име „Златна възможност“. Възможността наистина се оказва златна — за да използвате кладенеца, търговците трябва да заплатят на собственика цели десет жълтици.

Докато пълниш меха си с вода, от хана изскачат четирима едри войници в сивите униформи на Пътната стража. Навъсените им физиономии не предвещават нищо добро.

— В името на негово императорско величество! — крещи гръмогласно старшият. — Тишина!

Глъчката около кладенеца стихва мигновено. Старшият вади от пазвата си омачкан пергамент и го разгъва.

— Незабавно да ми се докладва, ако в кервана има жители на следните селища: Еста, Атрикол, Ак-Урсуп, Тадасио, Хорик, Нейталарди, Дир-Бата-оз...

Тъкмо се колебаеш дали да изпълниш заповедта, когато чуваш край себе си смаяния шепот на един от търговците:

— Дир-Бата-оз! Онова, изгореното село!

Тази реплика е достатъчна, за да изгубиш всякакво желание да се представяш на патрула. Очевидно стражата търси оцелели хора от унищожените села. А по-нататък... всичко е ясно.

Когато списъкът свършва, в двора на хана настава мрачно мълчание. Старшият нетърпеливо тропва с крак.

— Какво, нито един ли няма?

Тишина. Търговците не помръдват. Очите на старшият шарят от лице на лице и внезапно той посочва право към тебе.

— Ами ти? Откъде идваш?

Готов за бягство, ти напрягаш мускули, но в този момент се намесва водачът на кервана.

— Оставете момчето, господин старши. То е с нас още от Южните земи.

Старшият се поколебава, после навъсено махва с ръка на войниците и четиримата влизат обратно в хана — навярно бързат да си допият.

Половин час по-късно, докато керванът навлиза в пустинята, ти избързваш към челото на колоната и мълчаливо стискаш ръката на водача. Той ти отвръща с широка усмивка.

Мини на **343**.

Отскачаш назад и измъкваш навития меч. Когато отпускаш края му, той със свистене се изправя нагоре. Трибулачо връхлита за нов удар, но вместо да отстъпиш, ти само подлагаш магическото острие. Сега ще разбереш дали старият търговец на оръжие е казвал истината.

Ударът между двете остриета е съвършено беззвучен. Трибулачо залита напред, после отскача и смаяно се взира в ръцете си, където стърчи само половината от меча. Другата половина със звън пада на мраморния под — твоят меч я е отрязал като върбова вейка. Прекрачваш напред и замахваш отново.

Мини на [284](#).

Битката е спечелена, но тепърва ще трябва да откриеш истинския път, защото вече не се съмняваш, че разбойниците са изменили маршрута. Захапваш торбата си и тръгваш обратно покрай коловете, около които се носи една и съща миризма — миризмата на човешка пот, на излъскани метални оръжия и петна от засъхнала кръв.

Изведнъж трепваш и спираш. Появило се е нещо ново, което не би могъл да усетиш в човешкия си облик. Пясъкът и камъните около поредния кол са попили миризмата на камили и мулета. С други думи — миризма на кервани. И точно тук невидимата следа се отклонява от завоя на коловете, за да продължи право на север.

С остроото си лъвско обоняние не срещаш никаква трудност да намериш истинския път. Скоро отпред се появява прекъснатата верига от колове. Няколко часа упорито тичане покрай тях те извежда пред високите крепостни стени на Дин-Табакуза. Там спираш, намираш закътано местенце сред хълмовете и си възвръщаш човешкия облик.

Мини на [92](#).

Все пак не се удържаш и докато минаваш край просяка, смутено промърморваш:

— Извинявай, добри човече, останал съм без пукната пара.

При тия думи сакатият с неподозирана ловкост скача на крака, запокитва паничката на земята и надава ядосан рев:

— Омръзна ми! Вече трети ден няма кого да глобим! Бирниците си гледат спокойствието, а ние...

От храстите моментално изникват двама стражи, въоръжени с арбалети.

— Ще го глобяваме ли? — пита единият, опулен от усърдие.

Фалшивият просяк им махва с ръка да се прибират в укритието.

— Друг път! Казвах ви аз, че тоя нов данък разточителство няма да върви, ама кой да ме слуша. Стиснат народ се е навъдил, брей...

Без да се бавиш повече, продължаваш напред, като се чудиш какво ли може да означава това. Но скоро настигааш пътник, който ти обяснява. Преди няколко дни Трибулачо е въвел „данък разточителство“, означаващ просто, че всеки „прахосник“ бива незабавно лишен от всичките си пари в брой. А даването на милостиня се смята за една от най-вредните форми на прахосничество. Е, вече си предупреден и ще се пазиш от просяците.

Мини на [210](#).

Отпускаш се и заспиваш сладко. По-сладко от когато и да било, защото възглавницата е натъпкана със сънна билка. Така и не усещаш как Устакидо отново влиза в стаята и дълго чете над леглото ти зловещо древно заклинание, което напълно те лишава от магическа сила.

Призори те събуждат няколко ритника и преди да се опомниш, гостоприемният домакин те изхвърля на улицата. Иззад затръшнатата врата долита подигравателният му смях. Сам, без пари и оръжие, лишен от магическа сила, не ще можеш да постигнеш нищо. Остава ти само да се върнеш при Алтозар за повторно обучение... и не забравяй покрай другото да се научиш на предпазливост.

С помощта на една точка магическа сила изобщо не е проблем да се превърнеш в мишка. Неприятното е друго — че сега трябва да изоставиш всичкия си багаж, с изключение на някой дребен предмет — например Ассатар, стрък сънна билка, кристална сълза, късче метал или не повече от една жълтица. Ако това не ти харесва, върни се на [282](#) и направи нов избор (разбира се, при това ще изгубиш още една точка магическа сила). А ако се примириш с тези ограничения, продължи да четеш.

В образа на мишка преспокойно изтичваш по подвижния мост. Стражата те забелязва, но никой не си прави труда да помръдне. Чудо голямо — някаква си мишка!

Но когато се озоваваш в двора, по гърба ти полазват тръпки. Само на десетина крачки пред тебе стои висок мъж в черен плащ с червен ръб — такива плащове носят само чародеите. Значи това е придворният магьосник Некромус, единственият човек в замъка, който би могъл да те разпознае в животинския образ!

Опитваш да побегнеш, но Некромус те е забелязал. Ще разбере ли какво всъщност вижда? Посочи едно число от [Свитька на съдбата](#).

От 0 до 3 — мини на [433](#).

От 4 до 9 — мини на [226](#).

Изтичваш през горичката по посока на виковете и скоро приближаваш малка поляна, където пред очите ти се разкрива печална гледка. За едно от дърветата отсреща е вързан старец с дълга бяла брада и богато украсени одежди. От целия му облик лъха благородство, макар че в момента лицето му е изкривено от ужас. По земята край дървото са разхвърляни множество зловещи инструменти, сякаш донесени от кабинета на палач.

— Помощ, човече! — провиква се старецът, щом те вижда да се подаваш от храстите. — Бързо ела да ме развържеш и да бягаме, преди да са се върнали вампирите!

Ако изтичаш да развържеш стареца, мини на [424](#).

Ако предпочетеш да го оставиш и да се върнеш на пътя, мини на [327](#).

Слънцето блести отвратително в очите ти, но макар и полужаслепен, ти успяваш да се добереш до хралупата. След дълги усилия събуждаш стария бухал, който отначало изобщо не проумява какво искаш от него, после тъжно разперва криле.

— Откъде да знам кои са били. Конници с железни брони. Преди две нощи налетяха в най-тъмния час и подпалиха селото. Още ме болят очите от блясъка на пламъците. Тия хора просто са полудели, от мене да го знаеш. Избиха всичко живо, разграбиха каквото можаха и изчезнаха по пътя между хълмовете.

Разпитваш го още няколко минути, но в отговор получаваш само старчески оплаквания. Накрая оставяш бухала да си доспи и минаваш на [240](#).



Огънят те поглъща и когато пламъците затихват, върху плочките на коридора не остава нищо, освен купчинка сива пепел. Животът ти е свършил тук — само на крачка от целта.

Няколко секунди непознатият те гледа изпитателно. После поклаща глава.

— Човече, Омиел не е добро място за тебе. Ако стражата на Черния губернатор узнае, че си магьосник, моментално ще попаднеш в затвора. А оттам има само един начин за излизане — след като дадеш Нерушимата клетва. От този момент и волята, и магическата ти сила ще бъдат в негова власт. Затова ще е най-добре изобщо да не припарваш в Омиел. Заобиколи го отдалече и продължи, накъдето си тръгнал.

Няма що, весела новина! Ако решиш да послушаш предупреждението, мини на [56](#).

Ако въпреки всичко държиш да посетиш Омиел, мини на [235](#).

Когато отказваш парите, двамата собственици те оглеждат така, сякаш за пръв път виждат подобно чудо на природата. Но изумлението им става безпределно, след като споменаваш, че си решил да тръгнеш пеш от Ломея за Арбустил.

— Човече, ти си луд! — не се удържа по-младият. — Ами че онзи път е забранен! Къде си тръгнал да си трошиш главата?

— Мълчи! Човекът си знае най-добре! — срязва го по-възрастният и се обръща към тебе. — Виждам, че говориш сериозно. Щом си решил, върви. Не мога да ти помогна много, но съм чувал, че тук-там покрай забранения път растат странни храсти. Листата им приличат на пергамент — жълти и правоъгълни. Казват, че който влезе в такива храсти, вече никога не излиза.

Благодариш и се готвиш да тръгнеш, но старият собственик те спира.

— Сделката си е сделка. Сам предложи да ти платим със сведения. Обаче ми се струва, че в замяна на два дни труд получи твърде малко. Вземи поне тези три жълтици.

Мини на [435](#).

Днес е първият ден, през който прибягваш към своето магическо изкуство и неволно те обзема лек страх, когато изричаш заклинанието и мигновено се превръщаш във видра. Но скоро привикваш с новия си вид и след минута вече тичаш пъргаво сред обгорелите зидове. Уви, сухата пепел ти внушава непреодолимо отвращение. Животинският инстинкт те влече към рекичката, но и там не откриваш нищо, което да проясни ужасната тайна. Хората са мъртви, птиците са отлетели, остават само отвратителните тлъсти гарвани.

Изборът ти явно е бил неудачен. Мини на [240](#).

Огромните пестници на горилата разтърсват земята край тебе, но все не успяват да те улучат. Сега си безкрайно благодарен на съдбата за избора в онзи последен ден при Алтозар. Задъхан се шмугваш в една пукнатина на най-близката скала и зачакваш.

Всичко е наред. Едновременно с твоето изчезване снежната горила е загубила всякакъв интерес към жалкото животинче. Когато след няколко минути предпазливо подаваш муцуна навън, виждаш как чудовището се катери в далечината по стръмния склон. Изчакваш го да изчезне от поглед, сетне излизаш от скривалището и си възвръщаш човешкия облик.

Мини на [432](#).



Един след друг опитите ти да достигнеш прозореца се провалят — както в преносен, така и в буквален смисъл. Цял си покрит в синини, а по пръстите ти избива кръв. Но както те е учил Алтозар, в предизвикателството истинският мъж намира нови сили. Стискаш зъби и отново се устремяваш нагоре. Най-сетне вкопчваш пръсти в перваза на прозореца и се прехвърляш в стаята.

Изтощението ти е отнело 3 точки живот. Накуцвайки, ти се отправяш към вратата, за да довършиш задачата си.

Мини на [297](#).

Още никога не си изричал толкова бързо заклинанието за превръщане. Преди вампирът да стигне до тебе, ти вече си високо във въздуха. В безсилна ярост чудовището размахва юмруци и бълва смразяващи проклетия, но това вече не те вълнува. Оставяш го да чака следващата си вечеря и политаш над пътя.

Когато решаваш, че си на безопасно разстояние от „рибарската колиба“, кацаш долу и си възвръщаш човешкия облик.

Мини на [11](#).

Магьосникът е разпознал силата ти въпреки маскировката. Но както често става, прекалената самоувереност го тласка към необмислени постъпки. Тъкмо в това е твоят шанс. С рязко движение дръпваш жезъла от ръката на изненадания противник, строшаваш го върху коляното си и хвърляш парчетата настрани.

Сега Некромус не може да използва значителна част от магическата си сила. Но и останалото е достатъчно. Опомни ли се от изненадата, той ще бъде страхотен противник. Трябва да атакуваш незабавно. Но как?

Ако решиш да се превърнеш в лъв, мини на [447](#).

Ако се превърнеш в змия, мини на [113](#).

Ако избереш формата на вълк, мини на [147](#).

Ако нападнеш Некромус с меч, мини на [289](#).

За миг горилата спира на място и изблещва очи, опитвайки да осъзнае какво точно е станало. Това не ѝ се удава, но явно стига до извода, че двукрак или четирикрак, противникът си е противник.

Без да изчакваш нейното нападение, ти зарязваш торбата си и побягваш назад.

Гонитбата не трае дълго. В бързината имаш определен превес, тъй че скоро се откъсваш от преследвача.

Горилата надава един последен заканителен рев, мята подир тебе няколко камъка и се отправя нагоре по скалистите склонове.

Изчакваш я да изчезне от поглед, след това си възвръщаш човешкия облик и се връщаш при захвърления багаж.

Мини на [432](#).

Затворникът надава глух вик, но ти бързо се хвърляш напред, запушваш устата му с длан и прошепваш:

— Мълчи! Дошъл съм да ти помогна.

Човекът кимва, отдръпва се леко и прошепва на свой ред:

— Не знам кой си, но дори и за магьосник като тебе е невъзможно да ми помогне. Аз съм Касагол, водач на Братството на справедливите. Утре ще бъда съден, а охраната непрекъснато проверява дали не съм избягал.

В потвърждение на думите му от коридора се раздават тежки стъпки. Няма време за губене.

— Ще те измъкна оттук, вярвай ми! — прошепваш ти и отскачаш назад.

В какво ще се превърнеш сега?

В орел — мини на [110](#).

В мишка, змия или катерица — мини на [431](#).

Докато плащаш за нощувката, в кръчмата избухва свада. Неволно се вслушваш. Карат се двама мъже — единият нисък и широкоплещест, другият слаб и висок, с мургаво и загрубяло от вятъра лице.

— Три жълтици, как ли пък не! — ядно крещи широкоплещестият. — Кожодер си ти, кождер и кръвопиец! За три жълтици търси други балами!

— Не забравяй, че слизаме надолу по течението — спокойно отговаря мургавият мъж. — Няма да има кой знае колко работа за гребците. След два дни слизаш в Лоревин и си прибиращ трите жълтици.

— Пет!

— Три!

— Пет!

— Три!

Широкоплещестият мъж гневно тръсва чашата си върху масата и напуска хана.

Събеседникът му остава на място.

Изчакваш малко, след това се приближаваш към масата.

— Добър вечер. Доколкото разбирам, търсите гребци до Лоревин.

Непознатият изненадано вдига глава.

— Да, точно така. Три жълтици за два дни лека работа. Корабът потегля утре на разсъмване.

— Съгласен съм — бързо казваш ти.

Човекът те оглежда с леко съмнение, после кимва.

— Добре. Ще те чакам на кея преди изгрев-слънце.

И тъй, през следващите два дни ти се налага да опознаеш живота на корабен гребец. Както е обещал капитанът, работата не е особено трудна, ако се изключат напрегнатите часове при пресичането на Вълчите зъби — опасните прагове в пролома през Мрачните планини.

По-нататък корабът спокойно се носи по течението и само от време на време се налага да ускорявате хода му с греблата.

Привечер на втория ден навлизате в пристанището на Лоревин.

Получаваш трите жълтици, сбогуваш се с капитана и слизаш на брега.

Мини на [266](#).

Напрягаш сетни сили, ала лапите ти се движат все по-немошно. Светът наоколо бавно помръква и безжизненото ти тяло се отпуска на дъното на канала. Приключението е завършило... само на две крачки от целта.

Подаваш жълтиците през прозорчето. Пазачът ги преброява набързо и се ухилва.

— Хайде, глупако, довиждане!

— Ще викам — предупреждаваш го ти.

Той вдига рамене.

— И какво от това? Ще дойдат другите и ще те приберем за нарушение на обществения ред.

— Само че първо ще трябва да поделиш парите с тях — уточняваш ти.

След дълго чесане по тила пазачът е принуден да признае, че в думите ти има логика. Не му остава нищо друго, освен да отключи вратата и да те поведе по стълбището към килиите на горния етаж.

По пътя успяваш да се споразумееш за кратък разговор с Хандияр насаме.

Пазачът не е очарован от перспективата, но щом веднъж се е хванал на хорото, ще трябва да играе докрай.

Пет минути! — категорично заявява той, докато отключва вратата на килията. — След това ще викна другите, пък да става каквото ще!

Влизаш при знахаря и без да губиш нито секунда, шепнешком му обясняваш положението. В погледа на стареца припламва надежда.

Мини на [269](#).

Грамадна змия със заплашително отворена паст — това е гледка, способна да всели ужас в сърцето и на най-храбрия. А Черния губернатор явно не спада към храбреците, защото надава отчаян писък, отскача назад и се свива край стената.

Единственият свободен изход е прозорецът, но под формата на змия едва ли ще се справиш със скока.

Няма как, отново си възвръщаш човешкия облик, грабваш багажа си и се хвърляш напред. Но телохранилите вече са се опомнили от потресението.

Мини на [232](#).



Устните ти са вцепенени от студ, но ти успяваш с огромно усилие да изречеш последните няколко срички. Веднага грабваш багажа си с нокти, размахваш криле и след миг си високо над пътя.

Леденият поток незабавно напуска тялото ти. Долу черната мъгла кипи, издига се нагоре, но не успява да те достигне. Изглежда, че не е била предвидена за летящи чародеи... а и все пак е отслабнала от времето, щом успя да ѝ се изплъзнеш. Но премеждието не е минало безнаказано. Обзема те мъчителна слабост и усещаш, че си изгубил 3 точки живот.

Мини на [291](#).

Съдията подскача от изумление. Неочакваният отговор го е сварил неподготвен.

— Така ли? Ами тогава... хммм... ами... Щом е така... ще трябва да те осъдя на смърт. Но тъй като делото засяга непосредствено нашия повелител, съдът постановява да бъдеш изпратен в замъка Арбустил. Там негово императорско величество ще може да те разпита за връзките ти с други врагове на държавата.

Половин час по-късно под същата усилена охрана попадаш в трюма на малък затворнически кораб, който ще те откара нагоре по течението на Черната река. Претърсен си за оръжие, но не са ти взели нищо освен парите (ако имаш меч на Илибон, той предвидливо е омотан около кръста ти и минава за жилав колан). Стражите даже не си правят труда да те развържат. Нали след някой и друг ден ще увиснеш на бесилката...

С магическата си сила лесно ще се освободиш. Каквато и форма да приемеш (освен лъв), въжетата ще паднат от ръцете ти. А после... после също е просто. Като орел или бухал ще излетиш през отворения люк. Като вълк ще нападнеш охраната и в суматохата ще доплуваш до брега. Като мишка или катерица ще пролазиш до сушата по корабните въжета. Колкото до облика на видра — там всичко е ясно. Но не забравяй — катерица и видра ще могат да носят само два дребни предмета от багажа ти, а мишката — един.

Въпросът е само един — дали да използваш магическата си сила сега, или да изчакаш. Та нали корабът ще те откара тъкмо там, накъдето си се запътил.

Ако решиш да се измъкнеш още в Ломея, намали магическата си сила с една точка и мини на [209](#).

Ако не владееш нито една от посочените форми или предпочиташ да стигнеш с кораба до Арбустил, мини на [379](#).

Стъпваш на първия бял квадрат... и опората под краката ти изчезва. Опитваш да се хванеш за нещо, но наоколо вече са само гладките каменни стени на дълбока яма. А долу те очаква гора от копия, върху които след миг ще завърши животът ти. Коварството на Трибулачо го е спасило и този път!

Намираш купчина вехти дъски и скриваш багажа си под нея, после се промъкваш през сенките към дясната страна на храма. Изричаш заклинанието и се заемаш да оглеждаш внимателно стената. След няколко минути откриваш пукнатина, през която можеш да се промъкнеш.

Дългият тесен процеп, слиза стръмно надолу и внезапно завършва в един от подземните коридори на храма. Нямах друг избор, освен да продължиш по него. Ала твърде скоро поетият риск донася неприятните си плодове. От една врата излиза черна фигура с факла в ръка. Жрец!

Изглежда, че присъствието на животни в храма е нежелателно, защото жрецът размахва позлатения си жезъл и яростно те подгонва.

Ако си в облика на мишка, мини на **365**.

Ако си се превърнал в змия, мини на **16**.

След преживяната опасност вече се вглеждаш по-внимателно в пътя пред себе си. Чудовищата обикновено оставят следи, тъй че няма начин да не забележиш присъствието им.

Впрочем всяко правило си има изключения и само след час се убеждаваш в това. Внезапно долетяло отгоре свистене на въздуха те кара да се проснеш по очи. Остри нокти прорязват плитки бразди по гърба ти. Светкавично се търкулваш под близкия храст и извърщаш лице нагоре.

Този път чудовището не е оставило следи просто защото лети по въздуха. А видът му те кара за миг да застинеш от ужас. Към тебе отново връхлита гигантски черен прилеп с размах на крилете поне двадесет крачки. Отскачаш и ноктите му раздират шубраците като стоманени остриета, но тази игра не може да продължава вечно. Ще трябва пак да потърсиш помощ от магическата си сила.

Ако решиш да се превърнеш в орел, мини на **21**.

Ако избереш облика на лъв, мини на **401**.

Ако предпочетеш дребното тяло на мишка или катеричка, мини на **328**.

Ако се преобразиш в къртица, мини на **118**.

И най-сетне, ако не владееш нито една от тия форми, съдбата ти е решена — на следващото прелитане да попаднеш в ноктите на прилепа.

Войниците грубо свалят твоята бъчва и започват да я търкалят надолу по някакви стъпала. Колкото и да се крепиш, скоро целият си в синини. Когато най-сетне търкалянето спира, би дал всичко на света, само и само да се измъкнеш на свобода.

Но както често е казвал Алтозар, не пожелавай прибързано каквото и да било, защото може да го получиш. Изведнъж бъчвата се изправя, капакът с трясък хлътва навътре и виждаш изумените лица на десетина наемници, които са очаквали да открият малко по-друго съдържание.

Използуваш момента на изненадата, за да блъснеш двамина и да се втурнеш към близката врата, но войниците се опомнят прекалено бързо. В гърба ти се забива острието на меч и смъртта те поглъща, като ти оставя време само за една последна мисъл — че предпочитанията към лошото вино не носят нищо друго освен беди.

Измъкването се оказва даже по-лесно, отколкото си очаквал. Само след десетина минути отново крачиш в човешки образ по улиците на Ломея. Но градът няма с какво да те задържи. Трябва да решиш накъде ще се отправиш.

Към Лоревин — мини на **40**.

Пеш към Арбустил покрай течението на Черната река — мини на **274**.

На карта разстоянието изглежда сравнително малко, но в действителност ти предстои дълго и тежко пътуване. Още на втория ден пътят се превръща в тясна пътека, която се изкачва високо над пролома на Безкрайната река. За да попълниш оскъдните си запаси, от време на време се отклоняваш из гъстите гори в търсене на диви плодове. Вечер спиращ на бивак и по цяла нощ клюмаш неспокойно край огъня, но първите два дни минават без никакви произшествия.

На третия ден далече долу забелязваш човешки фигурки, които се суетят около нещо голямо и кръгло. Досещаш се какво е това — грамадният скрипец, който изтегля корабите срещу течението на бързеите. Неведнъж си слушал за него и любопитството те кара да слезеш надолу по едва забележима стръмна пътечка. Но нямаш удоволствието да видиш скрипеца в действие. При минаването на последния кораб огромната макара е паднала от поставката и сега собствениците спешно търсят желаещи да се захванат с ремонта.

Оглеждаш критично повредения механизъм. Работата е поне за два-три дни и може да ти отнеме доста сили. Ако все пак решиш да се нагърбиш с нея, мини на [364](#).

Ако предпочиташ да продължиш към Ломея, мини на [47](#).

За щастие съдбата днес е на твоя страна. Напускаш затвора без проблеми и изтичваш към къщата на знахаря. А там плановете ти отново са улеснени — при арестуването на Хандияр стражите са разбили ключалката и вратата зее широко отворена. Вмъкваш се в къщата и след кратко колебание решаваш да запалиш свещ. По-добре да рискуваш, отколкото да сбъркаш в избора — целият план зависи от едно снопче билки.

Намираш снопчето точно там, където ти е казал знахарят — трето отляво под таванската греда. С билката в ръка изтичваш към дома на съседите.

Стопанката е доста озадачена, когато ѝ предаваш молбата на Хандияр, но не възразява. Само поклаща глава и тихо въздъхва:

— Добър съсед беше... Ех, нека поне си похапне преди смъртта. Дай ми билката и почакай. Добре, че тази вечер пекох хляб, пещта още е гореща. След час всичко ще бъде готово.

Наистина, след по-малко от час съседката изнася великолепна баница, над която се вдига ароматна пара. Благодарих ѝ, грабваш тавата и се втурваш към затвора.

След дълго блъскане по вратата успяваш да привлечеш вниманието на стражата. Сред дебелиите дъбови дъски се открява малко прозорче и отвътре надниква мрачна брадата физиономия.

— Какво искаш?

— Благородни господине! — възкликваш ти. — Искам да изразя своята благодарност към осъдения Хандияр!



— Я да се пръждосваш оттук! — кипва пазачът. — Като изляза, само на благодарности ще ми станеш!

— Само миг! Само миг, благородни господине! — настояваш ти и вдигаш тавата към прозорчето. — Моля ви само за едно — да отнесете тази баница на осъдения. Нека похапне вкусно за последен път през живота си.

Пазачът сбръчква нос и шумно подушва съблазнителния аромат. След това се ухилва.

— Хайде, от мен да мине. Давай баницата, ще му я отнеса.

Вратата се открехва за миг. Една ръка се подава отвътре, грабва тавата и изчезва обратно. Сетне вратата пак се захлопва, а ти оставаш да чакаш край нея.

Минута след минута прилепваш ухо до дъсченото прозорче. Не е изминало много време, когато задружно хъркане те уведомява, че планът се развива както трябва. Стражата очевидно смята за излишно прахосничество да храни с баница някакъв си затворник. Всеки пазач е получил полагащия му се дял заедно с една неподозирана подправка — щедра доза сънна билка.

Намираш голям камък и с негова помощ избиваш дъсченото прозорче. Като се пресягаш през отвора, напипваш масивното резе на вратата. Нататък всичко върви като по ноти. Пазачите спят около голямата маса в своята стая. Грабваш ключовете от стената и няколко минути по-късно двамата с Хандияр тичате из сенките на тесните улички.

Мини на [352](#).

Превръщаш се в катерица и едва сега откриваш, че този облик има един съществен недостатък — ще трябва да изоставиш целия си багаж, с изключение на някой дребен предмет като например Ассатар, снопче сънна билка, късче метал, кристална сълза или кесия с 4 жълтици. Ако това не ти харесва, върни се на [282](#) и направи нов избор (естествено, ще трябва да се примириш със загубата на една точка магическа сила). Ако приемеш ограничените възможности за носене, продължи да четеш.

Изчакваш движението по моста над крепостния ров да спре за момент. След това светкавично се стрелваш напред и започваш изкачването. Но то далеч не е толкова лесно, колкото изглеждаше отдалече. Вятърът и дъждовете на отдавна отминали векове са загладили камъните и дори за катерица е трудно да намери опора за ноктите си. На няколко пъти едва не политаш надолу (макар че това не би било чак толкова страшно — отвисоко забелязваш, че ровът под тебе е пълен догоре с бистра вода).

Изтощението ти отнема 2 точки живот, но най-сетне достигаш върха на стената. Обикалящите часови не ти обръщат внимание и ти безнаказано изтичваш надолу по тясна каменна стълбичка. И изведнъж спираш. Сред просторния двор на замъка стои висок мъж в черен плащ, поръбен с червено — такива плащове носят само чародеите. Значи това е придворният магьосник Некромус! Единственият човек, който би могъл да усети какво се крие под безобидния животински облик.

Оглеждаш се. На няколко метра от стълбичката в стената тъмнее тясно прозорче. Пъргаво пролазваш нататък и се вмъкваш през отвора. Мини на [334](#).

Отначало пленникът е вцепенен от страх и не смее да излезе от клетката, но постепенно разбира, че няма от какво да се бои. Веднъж преодолял своята боязън, той се оказва любопитен като дете. И навярно има защо — за пръв път вижда с очите си един от легендарните Господари на формите.

Отговаряш на въпросите му сдържано, като все пак намекваш, че името на императора не ти вдъхва особено приятни чувства. Това е достатъчно, за да спечелиш окончателно доверието на младежа. На свой ред той ти разказва, че името му е Кахо и че от няколко месеца се е присъединил към гарибейското Братство на справедливите. Според думите му ситуацията в Гарибей е доста по-различна от тази в другите градове. Местният губернатор е обикновен човек от народа, достигнал до своя пост с труд, способности и немалко шанс. Тъй като неведнъж е проявявал симпатии към Братството на справедливите, началникът на градската стража търси удобен повод, за да го свали. По заповед на самия император всички политически затворници от Гарибей се изпращат в омиелския затвор — и тъкмо такъв е случаят с твоя нов приятел.

Накрая Кахо предлага да ти бъде водач в Гарибей. Ако искаш, приеми предложението, ако не — продължи пътя си сам.

Мини на [256](#).

Призори половината зала се изпълва със стотици екзалтирани поклонници. Верига от яки жреци едва ги удържа да не се втурнат към статуята. Под свода оглушително кънтят възгласи, вопли и песнопения. Но внезапно настава тишина. Откъм килиите се задават двама жреци, между които едва пристъпва вцепенената от ужас Кармина.

— Дойде часът! — гръмко възвестява главният жрец и издига високо ритуалната чаша. — О, Ган, осени ни със своята милост! Дай знак, че ще приемеш нашата жертва!

В напрегнатото безмълвие чуваш как жрецът преглъща напитката. След това хваща обредния нож и с разперени ръце се обръща към статуята на Ган в очакване на свещения знак. Само че божеството не помръдва... и в цялата зала единствено ти знаеш причината. Острият ти слух долавя изпод земята тежко пъхтене — изглежда, че някой отдолу опъва с всичка сила.

Логичният резултат идва само след няколко секунди. Раздава се пукот и пред очите на смаяната тълпа върху главата на жреца се стоварва отчупената ръка на статуята, от която се провлачва дълго въже. След подобна гледка едва ли някой би съхранил вярата си в могъществото на Ган. Поклонниците в един глас надават гневен рев и връхлитат като лавина върху бандата измамници с бръснати глави.

Мини на [438](#).

Внезапно единият от стражите застива на място и започва да бърчи с юмруци по бронята си. Другият го зяпва с пълно недоумение — навярно се пита дали колегата му не е полудял. Може би има основание, защото онзи с трескави движения съблича бронята си и я захвърля на пода.

От всички присъстващи в залата само ти си наясно какво е станало — от бронята изскача малко сиво мишле. Тиоланд! Гледай ти какъв номер е измислил!

Въпреки напрегнатата ситуация ти се разсмиваш с пълно гърло. И тук вече нервите на стражите не издържат. Преди малко са чули думите на императора за борбата ти с Некромус. А щом си се справил с толкова могъщ магьосник, то какво остава за двама обикновени легионери?

С отчаяни викове двамата се втурват към изхода... и почти едновременно пропадат в дълбоката шахта под два от белите квадрати. За миг от дълбините долитат писъците им, после настава тишина. Кой знае какво има долу, но едно е сигурно — не би желал да го изпробваш върху собствената си кожа.

Мини на [123](#).

През първия ден пътят минава през обработени ниви и малки села, но около пладне на втория ден започва да се изкачва по стръмните склонове на Мрачните планини. Вървиш спокойно, без да бързаш — не че искаш да си пестиш силите, но предпочиташ тази вечер да пренощуваш по-ниско.

Решението ти е правилно. Макар че още не си изминал и една четвърт от изкачването, заедно с падането на нощта се възцарява влажен, есенен студ. Запалваш огън и прекарваш нощта в неспокойна дрямка край него. Трудно е да се отпуснеш, когато от едната страна едва не изгаряш, а от другата усещаш как студът прониква през плащата ти.

През целия следващ ден упорито се изкачваш нагоре, като от време на време пресичаш направо между криволиците на пътя. Разреденият въздух става все по-хладен и в сенките на дърветата се появяват първите преспи сняг. Вече рядко се среща човешко жилище, а малкото постройки, които все пак забелязваш, се оказват отдавна изоставени и частично разрушени.

Пътят напред е запустял и обрасъл с трънаци. Все по-ясно разбираш, че минаването през тия дебри няма да е нито лесно, нито приятно. Може би под формата на вълк ще се справиш по-добре с пътешествието? Ако сметнеш това за разумен ход, мини на **10**.

Още по-добре би било да се превърнеш в орел и да прелетиш до Ломея. Ако владееш тази форма и искаш да я използват, мини на **83**.

А ако не умееш да се превръщаш в тези животни (или предпочиташ да пестиш магическата си сила), остава ти само да се примириш с предстоящите трудности и заплахи.

Мини на **150**.

Въпреки твърденията на капитана гребците не са нито толкова много, нито толкова усърдни, че да ускорят плаването срещу течението. Около пладне на втория ден едва приближават средата на пролома, където ви чакат опасните прагове, наречени Вълчите зъби. Тук на скалистия бряг е монтиран огромен скрипец, с който двадесетина работници изтеглят корабите през опасния участък.

Много си слушал за това съоръжение и сега с интерес следиш как става всичко. Корабът бавно пълзи през кипналата пяна на скалните плитчини и бордовете треперят от напора на насрещното течение. Но внезапно откъм обтегнатото като струна въже долита застрашителен пукот. Капитанът тревожно изтичва към носа на кораба. Ще издържи ли въжето?

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

От 0 до 5 — мини на **15**.

От 6 до 9 — мини на **443**.

— Слушай, Кармина — казваш ти. — Ще се измъкна оттук и ще те спася на всяка цена. Искам само едно: да запазиш спокойствие и да вярваш в мене, каквото и да се случи. А сега мълчи. Няма време за губене.

Отново оглеждаш килията. Решетката е достатъчно широка и в облика на катеричка, мишка или змия лесно ще минеш през нея. Ако избереш да се превърнеш в едно от тези животни, мини на [54](#).

Силата на лъв също може да се окаже неоценима. Ключалката едва ли би издържала на твоя удар. Ако избереш облика на лъв, мини на [423](#).

Под формата на къртица би могъл да издълбаеш тунел в глинения под. За целта ще трябва да минеш на [304](#).

А ако не владееш нито една от тия форми, остава ти само търпеливо да чакаш кога жреците ще те поведат към смъртта.

Мини на [133](#).

Пазачът е много по-силен, но този път шансът се оказва на твоя страна. Търкалянето ви е довело до камарата мраморни блокове и главата на противника се блъска в един от тях. Незабавно поемаш грижата да му доставиш още няколко пъти това удоволствие. Когато тялото на надзирателя омеква, ти раздираш дрехите му и го омотаваш като салам.

Добре, последното препятствие пред бунта е отстранено. Повече нямаш какво да правиш тук. Време е да се запътиш към Арбустил. Потегляш нагоре и въпреки очакванията си през цялата нощ и ранното утро не срещаш нито един пост — навярно за охраната се е разчитало изцяло на пазачите на мраморната кариера. Мини на [341](#).

Понякога славата има и положителни страни. За победителя на дракона не представлява никаква трудност да си намери място на най-добрия кораб въпреки небивалия наплив на търговци. Капитанът категорично отказва да вземе пари от тебе и те настанява с всички удобства, които са възможни на борда на една речна галера. Приятното пътуване, почивката и добрата храна ти възстановяват 3 точки живот.

За съжаление пътуването продължава само три дни. На четвъртия корабът спира в Лоревинското пристанище и ти се сбогуваш с гостоприемния капитан.

Мини на [266](#).

Съдията въздъхва и свежда очи.

— Да... Случват се понякога грешки. От пръв поглед личи, че си заможен човек, който може само да благодари на повелителя за своето благосъстояние. Прав ли съм?

— Напълно, ваша чест! — енергично потвърждаваш ти.

Още по-дълбока въздишка разтърсва тлъстия търбух на съдията.

— Колко тъжно... При толкова заможни хора из страната правосъдието е изпаднало в позорна бедност. Но ти си горещ привърженик на правната система, нали? И с радост ще пожертвуваш за нея двадесет жълтици...

Готвиш се да обясниш собствената си крайна бедност, когато ти хрумва великолепна идея.

— Никакви двадесет жълтици, ваша чест! Подобна сума би била направо оскърбление за съда! Нека да са петдесет!

Алчността припламва като жарава в ококорените очи на съдията. Той възбудено размахва ръце.

— Освободете тоя достопочтен поданик, за да даде веднага своята скромна лепта!

— Има само една дребна пречка, ваша чест — на свой ред въздъхваш ти. — Целият ми багаж остана в хана. Нека го донесат и незабавно ще уредим въпроса.

Само след двадесет минути съдебният процес продължава в присъствието на пребледнелия ханджия. Багажът ти е донесен и както си се надявал, кесията ти е вътре, цяла и недокосната. Но когато ханджията я измъква и преброява парите, ти надаваш възмутен вопъл.

— Ваша чест, липсват точно петдесет жълтици!

— Н-н-няма т-толкова! — заеква ханджията.

— Хубава работа! — подскача съдията. — Как тъй няма? Провери по-добре, иначе, току-виж, съдът решил, че си наклеветил невинен човек, за да го ограбиш. Знаеш ли какво е наказанието за клевета?

— Спомних си, ваша чест! — отчаяно виква ханджията. — Прибрах ония пари на съхранение! Веднага ще му ги върна.

— Не на мене — уточняваш ти. — Парите ще бъдат предназначени за развитието на местното правосъдие.

— Тишина! — прекъсва те съдията. — Съдът реши! Обвинението отпада. Обвиняемият да бъде освободен незабавно и да му се върнат личните вещи! Ханджията разполага с един час, за да донесе споменатата вече сума. В противен случай срещу него ще бъде възбудено дело за клевета, грабеж, измама на съда и оскърбление на негово императорско величество. Закривам заседанието!

След малко напускаш съда, напълно доволен от развоя на събитията. Възвърнал си си всичко загубено, а коварният ханджия е наказан с удар по най-болезненото място — кесията.

А сега трябва да решиш накъде ще се отправиш. Ако искаш да потеглиш с кораб за Лоревин, мини на [40](#).

Ако желаеш да тръгнеш пеш към Арбустил покрай течението на Черната река, мини на [274](#).



Огромните пестници на горилата разтърсват земята около тебе. На няколко пъти успяваш да отскочиш, но силите в дребното ти телце не са безкрайни. Миг преди да потърсиш спасение в една пукнатина, косматият юмрук те размазва на кървава каша.

Днес е първият ден, през който прибягваш към своето магическо изкуство, и неволно те обзема лек страх, когато изричаш заклинанието и мигновено се превръщаш в орел. Но скоро привикваш с новия си вид и след минута вече кръжиш в небето над обгорелите зидове.

Уви, колкото и да се взираш в развалините, не откриваш нищо, което да проясни ужасната загадка. Само на едно място нещо проблясва в плитка миша дупка. Спускаш се натам и изваждаш с ноктите си железен пръстен със знака на замъка Арбустил. Ако решиш да го вземеш, отбележи това в [личния си свитък](#) и мини на [240](#).

Когато кимваш с разбиране, капитанът е изненадан и благодарно предлага да ти помогне с каквото може. Оглеждаш го. Човекът ти се струва честен и решаваш да го запиташ дали не знае нещо интересно за замъка Арбустил.

Капитанът на свой ред те оглежда втренчено. После кимва и привежда глава към тебе.

— Не знам защо питаш... и не ме интересува. Преди две седмици ме принудиха да откарам до Арбустил отряд от имперския легион. Безплатно, мътните да ги вземат! Пристигнахме вечерта и трябваше да преспя при стражата на замъка. Свободната смяна пиеше... и капчица не ми предложиха, лакомии гадни! По някое време взеха да спорят за цвета на смъртта. Тогава най-пияният от всички изтърси, че в тронната зала черното пази живота, а бялото носи смърт. Не знам за какво ставаше дума, но явно беше сериозно, защото другите веднага му запушиха устата.

Ти също не разбираш какво може да означава това, но благодариш на капитана и се разделяш с него.

Ако все още държиш да стигнеш до Ломея, ще трябва да минеш пеш през пролома. За целта мини на **296**.

Ако още не си бил в Гарибей и предпочетеш да тръгнеш натам, мини на **163**.

А ако тръгнеш направо към замъка Арбустил, мини на **303**.

С учудване разбираш, че стражата те води не към затвора, а към великолепен мраморен дворец. Под усилена охрана се изкачваш по широко стълбище, покрито с червен килим, и продължаваш по ярко осветен коридор. Но стаята в дъното на коридора няма нищо общо с досегашната разкошна обстановка. Тук цари полумрак, разсейвай само от лъчите на пет големи свещи, съединени с тънки железни пръчки. По масата около свещите са разхвърляни типични принадлежности на магьосник: човешки череп, скелет от змия, кристално кълбо, мумифициран прилеп, корени, билки и старинни пергаменти, изписани с тайнствени знаци.

А зад масата стои човекът, който се занимава с тия мили дреболии — висок и невероятно слаб старец, облечен в пурпурна дреха, върху която е избродиран символът на Вездесъщата смърт.

Ала магьосникът не те смущава особено. Истинската тревога те обзема, когато от дъното на стаята пристъпва напред един едър мъж, който досега е стоял край тесния отворен прозорец. Не можеш да различиш нито чертите, нито фигурата му, защото е омотан в черен плащ, а на главата си носи черна качулка. Но и това е достатъчно, за да разбереш, пред кого си попаднал. Зловещите слухове се разнасят бързо, а Черният губернатор от Омиел неведнъж е давал повод за тях.

Внезапно магьосникът вдига ръце и изрича кратко заклинание. Усещаш как те разтърсва огнена тръпка. Познато чувство — магическата ти сила е блокирана. За да се измъкнеш, ще трябва да разчиташ само на собствените си сили. А това няма да е лесно, защото от двете ти страни са застанали грамадни телохранители, въоръжени с мечове и леки арбалети.

Мини на **100**.

Сгрешил си. Макар да гледа към тебе, магьосникът изобщо не те забелязва — изглежда, че си има други грижи. Въздъхваш от облекчение, шмугваш се в най-близкия вход и започваш да се изкачваш по някаква стръмна стълба.

Но тук те чака неподозирана заплаха. Иззад един завой насреща ти връхлита огромен рижав котарак. Нямах време да се превърнеш в човек и потърсваш спасение в безумно бягство по коридори, тунели и тесни дупки. Когато се опомняш, котаракът е изчезнал, но нямах представа къде си попаднал. Мини на [334](#).

Средството е старо и изпитано. Неведнъж си чувал разкази за пътешественици, които са се спасили по този начин. Трескаво разхвърляш жаравата, мяташ отгоре тънки съчки и скоро стоиш в центъра на огнен полукръг под скалата.

Само че пътешествениците навярно са разполагали с повече дърва. След половин час с ужас осъзнаваш, че запасите ти ще свършат далеч, преди да е настъпило утрото. А след това участта ти е ясна. Сега може да те спаси само дръзка атака срещу глутницата.

Ако решиш да нападнеш вълците с разпалени главни, мини на [44](#).

Ако умееш да се превръщаш в лъв и разчиташ на зверската сила, мини на [337](#).

Третият вариант е пределно прост, но нежелателен — да се превърнеш в купчина оглозгани кости.

Захвърляш бутилката надалече в снега. Каквото и да е имало в нея, нека си стои там. После изричаш заклинанието и отново се превръщаш във вълк. Крайно време беше да го сториш, защото студът на платото става все по-силен.

Мини на [175](#).

Предположенията ти са правилни — укритите легионери изобщо не благоволяват да се размърдат заради някаква си гадинка. Интересът им е насочен главно към голям кожен мех с вино и ти неволно се питаш дали не би минал също тъй спокойно и като човек. Но това са вече минали работи. Важното сега е да се добереш до Арбустил. Продължаваш още малко и спираш зад първия завой на пътя.

Мини на **140**.

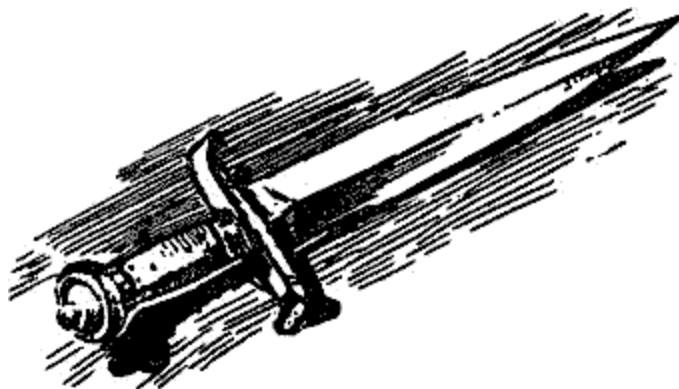
Предпазливо захвапваш долния край на снопчето, промъкваш се през решетката и с цялата бързина, на която си способен, се отправяш по коридора. Пътят е дълъг, но когато достигаш залата за жертвоприношения, все още не усещаш сънливост. Значи правилно си отгатнал как да захвапеш билката!

Мини на [158](#).

Взаимното дебнене напомня някакъв сложен танц... само че този танц ще завърши със смърт — твоята или на двамата легионери. Следиш внимателно всяко тяхно движение и изведнъж решаващ, че е дошъл моментът за един рискован ход.

В момента сте разположени около един бял квадрат като по краищата на кръст: от трите къси страни ти и двамата стражи, а далече в дъното откъм дългата страна — Трибулачо. Напрягаш сили и се хвърляш с мощен скок между двамата противници.

Сметката ти е правилна. Двамата едновременно замахват да те понижат в движение. Сбъркал си само съвсем малко — подценил си рефлексите на легионерите. Мечовете им се врязват дълбоко в ребрата ти и загиваш, преди да си разбрал, че иначе планът е съвсем точен. Двамата противници ще потънат в скритата яма... само че заедно с тебе.



Нямаш нито секунда за губене. Хвърляш се от високия прозорец, но при падането остра болка прорязва глезена ти. Губиш 2 точки живот.

За щастие едрият телохранител се заклещва в тесния отвор горе. Напразно се дърпа, заседнал е здраво — ни напред, ни назад. Оставяш го да размахва меча и с цялата бързина, на която си способен, закуцукваш по тесните улички.

Разбираш, че скоро из целия град ще плъзнат патрули. Трябва да се измъкваш, докато е време. Но градската порта навярно е охранявана зорко. Тогава?

Пред тебе се появява малка рекичка с нечисти води и това ти подсказва изхода. Отправяш се надолу по течението. След десетина минути стигаш до крепостната стена. Реката минава под нея и продължава навън. Отворът е преграден с дебела решетка, но може би прътите не стигат до дъното.

Имаш късмет. Решетката наистина не стига до дъното, както установяваш, след като се гмурваш в зловонната вода. Минута по-късно ти вече си навън и бързаш да се отдалечиш от града.

На едно закътано местенце между храстите изстискваш мокрите дрехи и наместваш навехнатия си глезен. Остатъка от нощта прекарваш в неспокойна полудрямка, тормозен от студа и едрите комари. Но най-сетне се разсъмва и ти поемаш по Северния път.

Мини на [350](#).

В тази нищожна част от секундата ти съумяваш да вземеш правилното решение. Победата не струва нищо, ако си я постигнал против гласа на сърцето. Отпускаш ръце и Тиоланд те притиска върху скалата. Схватката е приключила!

Задъхани и разтреперани от изтощение, двамата се изправяте пред Алтозар. Старецът продължава да седи неподвижно, а по изпитото му лице не се различава никакво изражение.

— Победата нямаше значение — тихо казва той. — За мене и двамата сте отлични ученици. Докато ви наблюдавах в борбата, разбрах много неща... а дано да сте ги разбрали и вие, защото от днес ще бъдете Господари на формите.

Не успяваш да удържиш радостната си усмивка и Алтозар навярно е забелязал това, защото се разсмява.

— Рано е да се гордеете. Все още сте едва на първото стъпало. С подготовката, която ви дадох, ще можете да владеете не повече от три форми. Навярно си спомняте, че по време на обучението насочвах вниманието ви към девет животни: лъв, вълк, змия, катерица, видра, орел, бухал, мишка и къртица. Помните и колко дълго сме обсъждали всичките им предимства и недостатъци. Кое е по-важно — да имаш лъвска сила или да се промъкваш като мишка през най-тесните пукнатини? Да се заравяш в земята като къртица или да летиш в небесата като орел? Да преодоляваш стени и дървета като катерица или да плуваш в реките като видра? Няма категоричен отговор на тези въпроси, и все пак днес ще трябва да го потърсите. Защото от мига, в които направите своя избор, ще можете да разчитате само на три от деветте форми. Не бързайте, преценете всяко „за“ и „против“, а когато решите, запишете избора в личните си свитъци.

С тези думи старият чародей ви подава по един къс навит пергамент.

Сядаш и се замисляш. Сега е време да направиш своя избор и да впишеш трите форми (за това навярно ще ти помогне сравнителната

таблица, поместена в указанията). Когато го сториш, можеш да продължиш да четеш.

След няколко минути решението ти е взето. Виждаш, че и Тиоланд е готов. Когато отново се изправяте пред своя учител, той насочва пръст към Тиоланд.

— Ти овладя всичко, което трябваше да знаеш и умееш, но в сърцето ти пламти прекомерна гордост. Пребори се с нея... иначе тя ще те унищожи. Нима не си чувал за върколаците? Те не са нищо друго освен Господари на формите, тласнати от гордостта си по пътя на злото.

С удивително гъвкаво и бързо движение Алтозар се изправя на крака.

— Това е всичко, което имах да ви кажа. Вашето обучение не е завършило, но сега трябва да ви предам в ръцете на един по-опитен учител — самия живот. Ще чакам да се завърнете тук след една година... и ако сте били достойни, може би ще прекрачите към второто стъпало. Сбогом, Господари на формите.

В увисналата тишина усещаш, че има още нещо, което не бива да се изказва с думи. Алтозар сякаш иска да ти каже: „Изчакай, остани още малко, разговорът ми с тебе не е приключил.“ Не знаеш дали догадката ти е правилна, но решаваш да не бързаш.

Когато след кратко сбогуване Тиоланд се отправя надолу по склона на платото, старият чародей полага длани върху раменете ти.

— Днешното изпитание ми разкри колко добрина таиш в сърцето си. Сега разбирам, че не съм сбъркал в избора. Още не знаеш, но по време на обучението се постарях да засиля магическите ти способности. Бъди все така милостив към човешките слабости... но бъди и жесток, когато се налага. Още веднъж сбогом. Ще те чакам след година.

Раздялата ви е кратка — няма даже събиране на багажа, просто защото нямаш багаж. Един Господар на формите не бива да се обременява с излишни вещи. Вдигаш ръка за поздрав, после обръщаш гръб на Алтозар и бавно се отправяш надолу, към подножието на платото. Увеличи с една точка магическата си сила и мини на [72](#).

Имаш късмет — скоро по пътя откъм кариерите се задава група оковани затворници, охранявани от трима въоръжени пазачи.

— Накъде ги водите тия? — подвиква старшият на патрула.

— Към замъка — обяснява мимоходом един от пазачите. — Подготвиха бунт в кариерите.

— Ха! — изненадва се старшият. — Че защо ще си правите тоя труд? По-добре ги обесете на място.

— И аз така мисля — съгласява се друг пазач. — Обаче негово императорско величество от време на време обича да си прави развлечения. Миналата седмица беше заръчал да му доведем неколцина бунтовници, та собственоръчно да ги обеси на най-високата кула. И за късмет — намериха се.

Хрумва ти дръзка идея. Веднъж да влезеш в Арбустил, после все ще намериш начин да се освободиш. Изтичваш направо през храстите и на един завой изчакваш конвоя. Когато групата минава край тебе, хвърляш нагоре шепа камъчета. Резултатът е точно такъв, какъвто си очаквал. Камъчетата тупват сред храстите от другата страна на пътя и пазачите застиват, гледайки напрегнато натам.

Спечелил си няколко секунди. Предостатъчно време, за да изскочиш и да се вмъкнеш между затворниците. За щастие веригите им са дълги и намираш един свободен край, който омотаваш около ръцете си. Хората те гледат недоумяващо, но ти ги успокояваш с няколко многозначителни гримаси. Е, в тяхното положение всяка промяна може да бъде само за добро.

Мини на [255](#).

Твоят отговор очевидно не се харесва на непознатия. Той се отдръпва с мрачно лице, но десетина минути по-късно отново ти прави знак да изостанеш от групата. Сега гласът му е още по-тих.

— Ако си истински чародей, трябва да знаеш легендата за Ледения крал.

Няколко секунди го гледаш със зяпнала уста, сетне изумено възкликваш:

— Какво? Тия парченца...

Защото наистина си чувал от Алтозар легендата за Ледения крал — владетел на изчезналото в незапомнени времена Северно кралство. Преданието разказва, че той бил първият черен маг и с помощта на демони изковал Магията на покорството, която и до днес заема видно място в арсенала на чернокнижниците. Когато привършил злокобното си дело, Ледения крал разтопил ковашките клещи и заповядал на демоните да пръснат парченцата от тях по целия свят, за да не може никой да му се противопостави.

— Да — кимва непознатият. — Виждам, че знаеш. Тия парченца са остатъци от клещите на Ледения крал. Прадедите ми са ги издирвали век подир век. Вземи.

И той пуска в шепата ти едно от сивите късчета.

— Човече... — задъхваш се ти. — Това е... Не мога да приема такъв подарък...

Подаръкът е наистина безценен. Според легендата металът от разтопените клещи може да обезсилва Магията на покорството. За късче от него всеки чародей с радост би заплатил купища злато.

— Вземи! — твърдо повтаря непознатият. — Опитях да те предупредя за Омиел, но щом не желаш да ме послушаш, трябва поне да ти осигуря някаква закрила. Успех, приятелю!

С това разговорът приключва. Събеседникът ти се отдалечава напред и престава да ти обръща внимание.

След половин час приближавате крепостната стена на Омиел. Блоковете от чер гранит сякаш излъчват хлад и някаква неопределена

закана. Чувството се засилва още повече, когато минаваш през портата. Градът е мрачен и неприветлив, по тесните криви улички се трупат купища боклуци. Отделяш се от групата и тръгваш да търсиш място за нощувка.

Мини на **440**.

На следващия ден напускаш гората и продължаваш пътя си през безкрайни лозя по брега на езерото. Така и не успяваш да разбереш чии са и кой ги обработва — редките селяни, които срещаш, изчезват още щом те виждат отдалече.

След още един ден лозята най-сетне свършват и пред тебе се появяват крепостните стени на Гарибей.

Мини на [256](#).

Свестяваш се в полумрачна килия, но още от пръв поглед разбираш, че шансовете да се измъкнеш са доста добри. Това помещение напомня по-скоро землянка с каменни стени и под от утъпкана пръст, а вместо врата има решетка от доста раздалечени железни пръти. Светлината долита от коридора отвън, из който мъждукат пламъчетата на стенни светилници.

Нейде отблизо долита приглушено хълцане. Пристъпваш към решетката и подвикваш:

— Кой плаче?

Въпросът звучи малко идиотски, но отговорът веднага долита от съседната килия:

— Казвам се Кармина, дъщеря на знахаря Хандияр. А ти кой си?

Тъй като не знаеш дали не ви подслушват, решаваш да бъдеш предпазлив.

— Не знам, нищо не помня... Май са ме ударили по главата...

— И по-добре, че не помниш — тъжно отвръща момичето. — Сигурно си избран за втората жертва. Утре сутрин жреците ще прережат гърлата ни пред статуята на Ган. Виждала съм как става... Татко не ми позволяваше, но веднъж се промъкнах между поклонниците в храма и видях. Жертвите лежаха вързани пред статуята, а жрецът изпи свещената напитка и замахна с ножа...

Нямаш никакво желание нито сам да участвуваш в подобна церемония, нито да обречеш съседката си на подобна жестока участ, затова бързо питаш:

— Къде е тази свещена напитка?

— Там, в централната зала — отговаря момичето. — Трябва цяла нощ да престои пред статуята на Ган.

Разпитваш още малко, но за съжаление Кармина няма ясна представа за вътрешната архитектура на храма. Накрая махваш с ръка. Все едно, ще се справиш някак.

Мини на [218](#).

Заравяш се в земята с цялата бързина, на която си способен. За щастие почвата е рохкава и когато тежките стъпки на чудовището разтърсват земята над тебе, вече си на безопасна дълбочина. Чуваш как горилата тъпче на място — вероятно се мъчи да разбере къде е изчезнала жертвата ѝ.

Най-сетне стъпките се отдалечават към планинския склон. Изчакваш няколко минути, сетне излизаш край захвърлената торба и отново се превръщаш в човек.

Мини на [432](#).

Изборът не е лош, но крие един сериозен недостатък. Докато отскачаш към прозореца и бързо мърмориш заклинанието, ти бръкваш в торбата си. Ще можеш да мъкнеш със зъби само един неголям предмет и незабавно трябва да решиш кой е той. Всичко друго ще остане тук.

Ако това не ти харесва, все още имаш възможността да се върнеш на [14](#) и да избереш ново заклинание. Ако си решил твърдо — продължаваш магията и усещаш как тялото ти изведнъж се преобразява.

С един скок достигаш перваза на прозореца и светкавично се спускаш по грапавата външна стена. В последния момент Черния губернатор опитва да те сграбчи, но не е пресметнал добре движението си и се прекатурва навън. Един от телохранителите едва успява да го сграбчи за крака.

Би било интересно да видиш какво ще стане по-нататък, но предпочиташ да се отдалечиш по покривите с цялата бързина, на която си способен.

Мини на [367](#).



Отново си възвръщаш човешкия облик и се замисляш. Не си узнал кой знае какво. Ако мислиш, че образът на някое друго животно ще ти помогне повече, върни се на [402](#) и направи нов избор.

Другата възможност е да отидеш в хана „При седларя“. Ако избереш нея, мини на [155](#).

Мечовете на стражата са остри и на няколко пъти ти нанасят дълбоки рани. Но в крайна сметка твоята сила и ловкост побеждават. Целият патрул лежи край пътя. Ала борбата не е минала леко — загубил си 5 точки живот.

Без да губиш време, захващаш торбата и побягваш от мястото на схватката. Скоро мраморните кариери остават зад гърба ти.

Много би желал да продължиш по целия път в образа на вълк, но изтощението от раните се отразява и върху магическите ти способности. Когато разбираш, че вече не можеш да поддържаш избраната форма, спиращ и си възвръщаш човешкия облак.

Мини на [341](#).

Неприятната среща ти напомня, че трябва да бъдеш нащрек. Продължаваш напред, като се оглеждаш и ослушваш през цялото време. И се оказва, че е имало защо — звуците на тих разговор те карат да отскочиш в близките храсти (за щастие — най-обикновени растения).

Оказва се, че съвсем наблизо има таен пост. Ще трябва да го заобиколиш. Без да губиш време, ти се промъкваш настрани, но скоро спираш — отново си срещнал металните дървета. При всеки полъх на вятъра остриите им листа се докосват с тихо звънтене. Във вечерния здрач забелязваш под едно от тях някакви окървавени останки — доколкото можеш да разбереш, парчетата месо приличат на сърна, накълцана от обезумял касапин. Гледката е достатъчно красноречива, за да изгубиш желание за минаване под дърветата.

Мини на [78](#).

Отскачаш назад, но освободеният вампир се оказва по-бърз. Ръцете му те сграбчат с мълниеносно движение и дългите кучешки зъби се впиват в шията ти. Обзет от странна сънливост, бавно се отпусках в прегръдката на чудовището. Кръвта ти изтича, а заедно с нея безвъзвратно си отива и животът. Може би трябваше по-добре да се вслушаш в предупреждението на търговците...

След два часа настигаш кервана на южните търговци, които са спрели за кратка почивка край пътя. Ако решиш да се присъединиш към тях, мини на **48**.

Ако предпочиташ да продължиш пътешествието си сам, мини на **312**.

Когато жегата отслабва, ти тръгваш през пустинята. Постепенно пътят изчезва и сега единствените ти ориентири са коловете, забити на стотина крачки един от друг. Продължаваш покрай тях, докато настава нощ. През тъмните часове полягаш да дремнеш между две пясъчни дюни, а когато се събуждаш, луната вече е изгряла.

Краткият отдих ти е дал нови сили. Ако имаш необходимост, можеш да си възстановиш една точка живот. Разкършваш се, нарамваш багажа и отново се устремяваш напред под синкавите лунни лъчи.

Утрото те заварва на път. Навярно вече си отминал средата на пустинята. Ако имаш железен пръстен, мини на [326](#).

В противен случай мини на [169](#).

Когато повтаряш, че можеш да убиеш дракона, губернаторът те поглежда с учудване и съжаление, но накрая се съгласява да ти даде остър нож и да те остави да действуваш. Очевидната му тревога само още повече засилва твоята решителност — такъв човек заслужава да му помогнеш.

Преспиваш в губернаторския дворец и два часа преди разсъмване вече плуваш през езерото в облика на видра. Най-много трудности ти създава ножът — едва го удържаш между зъбите си, а без него целият план ще се провали. Но всичко минава добре и когато зората започва да се разгаря в небето, ти приближаваш скалистото островче.

Драконът спи, покрил почти цялата суша с огромното си туловище. Около него се трупа безформена лъскава грамада от скъпоценности, сред които белеят човешки кости. Тихо излизаш край чудовището и изтръпнал от напрежение, изричаш заклинанието, за да си възвърнеш човешкия облик.

Хващаш ножа и оглеждаш неподвижното тяло на дракона. Дебелите люспи го покриват като броня. Знаеш, че трябва да откриеш уязвимото място. Ще имаш възможност да нанесеш само един удар. Но къде?

В очите — мини на [407](#).

В шията — мини на [309](#).

Замахваш с всички сила, но ръката ти не среща нищо освен пустота. Изглежда, че срещу тебе стои опитен боец. Непознатият ловко отскача настрани и ти нанася жесток удар в слепоочието. В главата ти сякаш отеква камбанен звън. Полузашеметен, ти се търкулваш на пода и губиш 2 точки живот. През сивата пелена, която те обгръща, виждаш как врагът посяга към меча си.

Какво ще направиш сега?

Ако се превърнеш във вълк или лъв, мини на **290**.

Ако се превърнеш в мишка, за да избягаш, мини на **105**.

Ако продължиш схватката, мини на **12**.

Преобразяването е лесно. Отбележи в **личния си свитък** загубата на една точка магическа сила. Но не смяташ ли, че ходът беше доста глупав — да понесеш толкова бой само за да сториш онова, което можеше да направиш много по-спокойно навън? Отгоре на всичко от умора губиш още една точка живот, докато успееш да се провреш през решетката на килията.

Така или иначе, след малко си навън и описваш широки кръгове около крепостта. Килиите са мрачни, но зоркият ти поглед различава всичко в тях до най-малката подробност. Три обиколки са достатъчни, за да откриеш търсения затворник.

Кацаш на тясното прозорче и с доста усилия се провираш през решетките. Отново разперваш криле, кацаш на пода и пред очите на смаяния пленник се превръщаш в човек.

Мини на **198**.

Като се ругаеш мислено за глупавата постъпка, ти спиращ и разперваш ръце в знак, че нямаш намерение да оказваш съпротива. След миг конете те настигат и един удар с тъпото на меча те поваля на земята. Отбележи, че губиш една точка живот.

Един от стражите скача до тебе и грабва кесийката. После я подава на старшия, който с алчна усмивка изсипва съдържанието ѝ върху дланта си, но усмивката му помръква, когато открива, че вътре е имало само няколко заоблени късчета сивкав метал. Колегите му избухват в злорад смях. Той ги оглежда заканително, сетне изтърсва многоетажна ругатня и запокитва кесията в лицето ти. В допълнение към предишния удар си спечелваш още два-три ритника, но за щастие патрульът няма време за забавления.



Когато конете се отдалечават, ти сядаш на тревата и оглеждаш с недоумение пръснатите метални късчета. Трудно ти е да си представиш защо онзи мъж толкова се боеше за тях. Може би ще ти

каже, когато му ги върнеш. Внимателно събираш парченцата в кесията и изтичваш да настигнеш групата.

Мини на **131**.

Продължаваш по пътя. Колко странна е природата наоколо — може би като резултат от древните магии, за които се носят безброй легенди. От лявата ти страна растат нагъсто високи дървета с дълги металически листа, напомнящи остри ножове. Отдясно пък има плътна стена от храсти, чиито листа приличат на пергамент — правоъгълни и жълти. Кой ли чародей ги е създал... и преди колко века?

Далечен тропот на копита прекъсва размислите ти. Ясно е кой може да идва — минаването по този път е разрешено само за легионерите от гвардията на Трибулачо. Да те заварят на открито би било крайно неприятно. Ще трябва да потърсиш убежище. Но къде?

Зад металическите дървета — мини на [418](#).

В пергаментовия храсталак — мини на [306](#).

Избираш едно закътано местенце между две сгради и скриваш багажа си под купчина вехти дъски. След това тръгваш да обикаляш затвора. Както си предполагал, отзад има друга врата, водеща към подземията. Оглеждаш се. Наоколо няма никой. Бързо изричаш заклинанието и в новия си облик пропълзваш под вратата.

Оказва се, че пукнатините и мишите проходи в затвора не са чак толкова много, колкото си очаквал. Щастие то обаче е на твоя страна. След около час лутане из мрака успяваш да се добереш до килията на Хандияр. Остава ти само да се провреш през една тясна дупка... и точно тук се сблъскваш с неочаквано препятствие. Знахарят е седнал точно на пътя ти. Как да го накараш да се отмести?

Навярно Хандияр ще усети ухапването ти — стига да не си се превърнал в змия. Ако си в облика на мишка, мини на **408**.

Ако си се превърнал в змия, положението става сложно и само шансът може да ти помогне. Посочи едно число от **Свитька на съдбата**. Ако то е от 0 до 4, ще трябва да се измъкнеш обратно и да потърсиш нова възможност на **172**. А ако числото е от 5 до 9, мини на **434**.

Изричаш заклинанието в движение, без да спираш нито за миг отчаяното бягство. В този момент драконът рязко извива дългата си шия и те забелязва — със същото око, което искаше да понижеш. От гърлото на чудовището с рев избликва огнена вълна, но ти вече си във водата и трескаво плуваш надолу, към безопасните езерни дълбини.

Когато излизаш на повърхността, за да си поемеш въздух, опасността е отминала. От скалното островче драконът злобно оглежда езерото, но изобщо не му идва наум, че някаква си видра може да бъде онова, което търси.

Обръщаш гръб на островчето и се насочваш към брега. Уви, начинанието ти е завършило с провал и ще трябва безславно да се прибереш в града.

Мини на [71](#).

— Кураж! — прошепваш ти. — Дръж се още малко. Отивам да унищожа Трибулачо и веднага след това ще се върна да те освободя.

Погледът на Тиоланд подсказва, че навярно е очаквал нещо повече, но той само тръсва глава и се усмихва с напукани устни.

— Прав си. Върви... и успех в двубоя!

Мини на [124](#).

Остриетата на шест копия те обграждат от всички страни. Старшият на патрула изважда от пазвата си омачкан пергамент и запъвайки се, почва да чете познатия ти списък на унищожени села.

Имаш ли железен пръстен? Ако имаш и решиш да го покажеш, мини на [273](#).

Ако нямаш или сметнеш за по-благоразумно да се въздържиш, мини на [74](#).

Един час по-късно конвоят минава по подвижния мост на замъка и навлиза в двора между високите мрачни постройки. Но не ти остава много време за оглеждане, защото стражата веднага ви насочва към подземията. След дълго вървене из лабиринт от мрачни коридори ви разпределят по двойки в тесни килии с дебели каменни стени.

— Е, приятелю, дотук добре — казва мрачно човекът, с когото си споделял веригите. А сега какво ще правиш?

Какво ще правиш наистина?

Ако решиш да се превърнеш в змия или мишка и да се измъкнеш през тясната дупка, която забелязваш в ъгъла, мини на **91**.

Ако се превърнеш в лъв и опиташ да разбиеш вратата, мини на **398**.

Ако предпочиташ да издебнеш идването на стражата под облика на вълк или лъв, мини на **336**.

А ако не владееш нито една от тия форми или смяташ за най-добре да изчакаш развоя на събитията, мини на **61**.

На градските порти стражата не ти обръща внимание и влизането в Гарибей минава без проблеми. Е, добре, вече си в града. Но имаш ли водач?

Да — мини на **376**.

Не — мини на **145**.

Отново се въоръжаваш с парче остър камък и продължаваш напред, драскайки по стените. Доста дълго не срещаш никакви разклонения. После от двете страни започват да се появяват тесни входи, но всички без изключение се оказват задънени. Навлизаш все по-навътре под планината и шансовете да откриеш заобиколен път намаляват застрашително. Отгоре на всичко факлата ти вече догаря. А в тъмното надали ще откриеш обратния път. Време е да решиш как ще постъпиш.

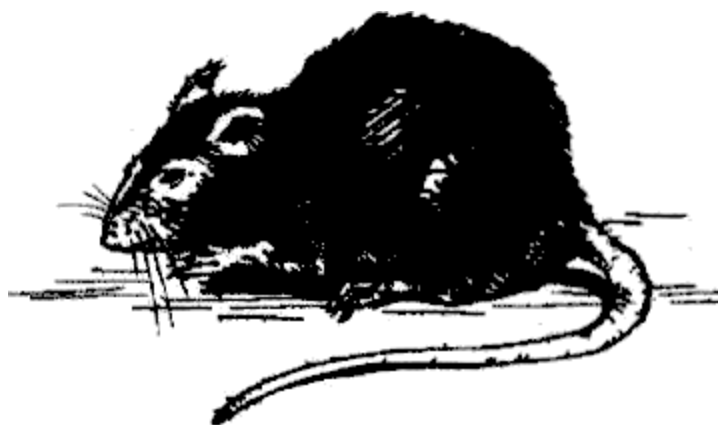
Ако рискуваш да продължиш напред, мини на [449](#).

Ако предпочиташ да бъдеш благоразумен, върни се на [381](#) и изпробвай някой друг вариант.

Мини на [205](#).

Докосваш с две ръце слепоочията на Тиоланд и усещаш как част от магическата ти сила прелива в него. След миг оковите със звън падат на земята, а край тях стои малка сива мишка. Чудесно, в този облик твоят приятел лесно ще намери път навън. А сега е време да потърсиш Трибулачо — имаш сметки за разчистване с него.

Мини на [124](#).



Привършваш обяда си, оставяш монетите край празните чинии и излизаш на двора.

Колебаеш се накъде да тръгнеш, когато чуваш зад гърба си тих глас:

— Пссст! Пссст!

Обръщаш се. От отворената врата на обора ти маха с ръка старият Урдул. Влизаш при него и той бързо те дръпва към най-сенчестия ъгъл.

— Беше ли в селото?

Стискаш зъби до болка и кимваш безмълвно. Угрижените бръчки по лицето на ратая стават още по-дълбоки.

— Така си и мислех... Одеве не посмях да ти кажа, наоколо имаше прекалено много хора.

— Кой е злодеят? — прекъсваш го ти.

Поразен от яростта в гласа ти, Урдул се свива като ударен край дъсчената стена.

— Преди три дни оттук мина отряд на имперския легион... Докато пояха конете си в двора, един от тях подхвърли, че скоро щели да дадат урок на всички в Хорик и някои други села... Миналия месец нашенци бяха решили да пратят на императора петиция... Молеха го да намали данъците... и виждаш какво стана...

Свирепата ненавист се разлива из цялото ти тяло като отрова. Значи чудовищното злодеяние е дело на тиранина Трибулачо! Залитайки като пиян, ти се отправяш към вратата на обора. Сега вече знаеш на кого трябва да отмъстиш.

Мини на [141](#).

Наоколо с трясък се сипят стрели, които ти изглеждат огромни като копия. Но дребното телце на бягащо животинче е твърде неудобна мишена за стрелба с арбалет. Изпроводен от яростния рев на началника, ти се шмугваш в отвора и изчезваш из лабиринта на плъховете.

Когато стигаш до портата и изтичваш по моста, охраната изобщо не ти обръща внимание. Нататък е лесно. Добираш се до изоставената къща, където си възвръщаш човешкия облик. След това взимаш багажа си и излизаш.

Мини на [63](#).

В първия момент изобщо не ти хрумва да се спасиш чрез магия, а сетне вече е късно — от бягането си прекалено задъхан, за да изречеш заклинанието както трябва. А преследвачите са само на стотина крачки зад тебе и бързо те догонват.

Завиваш по още по-тъсна уличка, задръстена от купища боклуци. Попаднал си в квартала на бедните. Тичаш и трескаво се оглеждаш в търсене на скривалище, но всички врати са здраво залостени.

Внезапно една отворена врата ти предлага спасителния шанс. В единствената стая на полусрутената кирпичена къщурка мъждука кандило. Трептящите му лъчи осветяват едно познато лице — просякинята от хана!

Ако си бил щедър към тази жена, мини на [319](#).

В противен случай краткото колебание пред вратата се оказва фатално. Стражата връхлита и скоро ти осигурява подслон за тази нощ... а може би и за следващите.

Мини на [225](#).

Да става каквото ще! Решително заставаш пред наемниците, разперваш ръце високо във въздуха и изричаш със застрашителен глас:

— Нещастници! Спасявайте се, докато все още имате тази възможност! Ще броя до десет и ако все още сте тук, ще ви превърна в жаби и гущери.

Неколцина наемници те оглеждат стреснато, останалите избухват в презрителен смях. Но още след първото преобразяване смехът застива на устните им. А когато се превръщаш в човек и сетне в ново животно, вече никой не се съмнява, че можеш да изпълниш заканата си. Обзети от ужас, наемниците зарязват каруцата и хукват към близката горичка.

Е, постигна своето — с цената на 2 точки магическа сила. Дано да си е струвало. Вдигаш един захвърлен меч, качваш се на каруцата и разсичаш дървените решетки.

Мини на **213**.

От гърдите на разбойниците в един глас излита вик на изумление. Докато тичаш да се скриеш под най-близкия камък, ти си представяш какво изпитват — изобщо не са те забелязали и навярно мислят, че жертвата им се е изпарила във въздуха.

Боязливите им разговори потвърждават предположението. Някои са на мнение, че изобщо не е имало никакъв човек и цялата шайка е станала жертва на мираж. Но наличието на твоя захвърлен багаж доказва обратното. След кратък спор грабителите решават, че в цялата работа има някаква магия. Сгушен в укритието си, ти се усмихваш под мустак — гледай ти, колкото и да са прости, все пак стигнаха до правилния извод.

Следващото решение те изпълва с още по-голямо задоволство. Повечето разбойници са родом от Дин-Табакуза и изповядват култа към жестокото божество Ган. Сега те смятат за необходимо да пратят някого до градския храм, за да потърси съвет от жреците. А твоят багаж ще му послужи като доказателство за свръхестественото явление. Великолепно! Вече няма защо да се тревожиш за остатъка от пътя.

Незабелязано се промъкваш в торбата си, намиращ удобно местенце между дрехите и заспиваш, унесен от равномерното люшкане върху рамото на разбойника. Спокойният сън ще ти даде възможност да си възстановиш 2 точки живот, ако имаш необходимост от това.

Няколко часа по-късно те събужда оживена глъчка. Предпазливо подаваш муцуна навън и откриваш, че торбата е пъхната под някаква сергия. Над себе си чуваш гласовете на разбойника и продавача, които разпалено обсъждат какви дарове ще са най-подходящи за жреците на Ган.

Използуват момента, за да си възвърнеш човешкия облик. Сетне грабваш торбата, пропъзляваш настрани и се смесваш с тълпата.

Мини на [278](#).

Не ти се налага да чакаш дълго. Скоро иззад дърветата излиза едър мъж, облечен в изтъркани кожени дрехи. Щом те вижда, непознатият ахва от изненада и се втурва да те освободи от примката. След миг вече здраво си стъпил на пътеката, а злополучният ловец сипе несвързани извинения.

Успокояваш човека, че няма нищо страшно, и използваш момента, за да го разпиташ за предстоящия път.

— Минал си най-трудното — успокоява те ловецът. — Скоро ще напуснеш гората, а нататък пътят минава през лозя. И то какви лозя! Аз съм от ония места, та знам. Гроздето направо се топи в устата, а виното... ех, такова вино няма и в Южните земи. Едно време търговците плащаха по две жълтици за ведро.

— Защо бродиш из горите, щом е тъй?

Ловецът мрачно махва с ръка.

— Защото ми писна да работя за онзи, дето духа. Откакто Трибулачо е на престола, нашият край беше обявен за императорска винарска област. Всичкото свястно вино заминава право за Арбустил. Стражата там пие като разпрана покрай негово величество, а казват, че и придворният магьосник пресушавал кана след кана.

Благодариш на ловеца за интересния разказ и продължаваш на изток. След два дни път през великолепни лозя съзираш в далечината градските стени на Гарибей.

Мини на [256](#).

Мълвата твърди, че в Лоревин лесно се влиза, но трудно се излиза. Градът има бунтарска слава, из него вечно тлее някакво съзаклятие. Може би тук ще успееш да намериш съмишленици.

Докато се мъчиш да планираш предстоящите си действия, край тебе минава един евентуален съмишленик. За съжаление ще ти бъде доста трудно да го привлечеш на своя страна, защото е омотан с дебели конопени въжета, а от двете му страни крачат въоръжени стражи.

Заинтригуван, ти тръгваш на почтително разстояние след конвоя, но скоро ти се налага да спреш. Стражите въвеждат пленника в старата Лоревинска крепост, напоследък използвана за допълнителен затвор. Е, да, в град като този килиите все не достигат.

Ако желаеш да сториш нещо за пленника, мини на [138](#).

Ако смяташ подобно действие за прибързано и прекалено рисковано, мини на [52](#).

Начинанието се оказва не чак толкова лесно. Когато преценяваш, че си под замъка, започваш да дълбаеш нагоре, но срещаш камък. Завиваш настрани и пробваш отново — резултатът е същият. Едва при петия или шестия опит срещаш строшена каменна плоча. Измъкваш се на открито, възвръщаш си човешкия облик и се оглеждаш.

Попаднал си в тясна подземна килия. За щастие в момента няма затворник и вратата е отключена. Бързо излизаш и тръгваш по коридора, ала внезапно спиращ. Иззад една от следващите врати долитат глухи стонове.

Мини на [366](#).



Остава само да решиш как ще стигнеш до Лоревин. Ако си убил дракона, спокойно можеш да се качиш на кораб. След смъртта на чудовището всички капитани трескаво се подготвят да наваксат пропуснатото по време на принудителния престой. Остава ти само да отскочиш до пристанището и да минеш на **220**.

Но ако драконът още е жив, за кораб и дума не може да става. В такъв случай ще трябва да тръгнеш пеш по брега на езерото и да минеш на **171**.

Макар да е изненадан от твоя разказ, Хандияр бързо се опомня и тутакси съчинява план за действие. Първата стъпка ще бъде да отидеш в неговия дом. А след това...

Но докато разговаряте, колелата на съдбата продължават да се въртят. Провери шанса си със [Свитъка на съдбата](#). Ако посоченото число е от 0 до 5, мини на [211](#).

В противен случай мини на [58](#).

За няколко минути между вас се разгаря яростен спор. Отначало Касагол отказва да се измъкне и да те изостави в затвора, но ти успяваш да го убедиш, че един Господар на формите винаги ще намери начин да напусне килията. Накрая той неохотно навлича ризницата, нахлупва шлема и излиза навън.

Сгушваш се в ъгъла с гръб към вратата, за да прикриеш измамата. Ала този път съдбата не е твърде благосклонна. Само след час четирима тъмничари отключват вратата и без обяснения те измъкват в коридора. При други обстоятелства озадаченият им разговор би те разсмял (в него изобилствуват словесни бисери като „тоя ли беше или не беше тоя?“), но сега те обземат мрачни предчувствия. Чувството за опасност се засилва, когато пазачите стигат до извода, че си „тоя“, и те повеждат към подземие на крепостта.

Мини на [396](#).

Докато прибира жълтиците из гънките на дрипавата си рокля, жената те благославя през сълзи. Махваш с ръка и влизаш в хана. Може би има шанс да си осигуриш стая с обещанието, че ще платиш утре.

Ала ханджията категорично отказва да вярва на обещания.

— Уважение всекиму, вересия никому! — заявява той. — Снощи приех един като тебе, а тая сутрин той взел, че скочил през прозореца и си плюл на петите. Не стига, че не ми плати, ами и вратата залостил отвътре, проклетникът! Сега ще трябва да я разбивам. Хубава дъбова врата, поне две жълтици ще ми вземе после дърводелецът...

Вдигаш ръка, за да прекъснеш словесния му поток.

— Уважаеми господине, предлагам ви едно изгодно споразумение. Изчакайте с разбиването и ми дайте въпросната стая. Ако се изкатери и вляза през прозореца, ще си спестите време, нерви и разходи.

Ханджията те оглежда недоверчиво.

— Дадено, ама не виждам как ще стане тая работа. Хайде, опитай!

— Ще стане, ще стане — успокояваш го ти. — Нека само поизчакаме да се стъмни. Не искам да подбивам реномето на заведението ви с излишни зрелища.

Приятно изненадан от твоята предвидливост, ханджията се съгласява да изчака.

Мини на [425](#).

Некромус опитва да изрече ново заклинание, ала прибързаното ликуване го е подвело. Преди да довърши магията, мечът ти отново разсича жезъла му на две. Усещаш слаб прилив на енергия — успял си да спечелиш една точка магическа сила.

Стъписаният враг отскача назад към стената. Хвърляш се към него и дръпваш от шията му златната верига, на която виси странен амулет с формата на кучешки череп.

И изведнъж Некромус започва да се преобразява пред очите ти. Изчезва злобният поглед, хищните бръчки около устата, зловещата осанка. Докато преброиш до пет, пред тебе сякаш стои съвсем друг човек — уморен, тъжен и разочарован. С яростен вик той дръпва амулета от ръката ти и го захвърля на пода, после стоварва пета върху него. Раздава се рязък пукот. Изпод крака на Некромус бликва облаче пурпурни искри и парчетата от амулета изчезват.

— Какво беше това? — смаяно питаш ти.

— Амулетът на Ледения крал — задавено отвърща Некромус. — Бях негов роб, младежо. Преди години като млад магьосник се полакомих за могъщество... и придворният съветник Трибулачо услужливо ми предложи този дъвен амулет. Знаеше какво прави — даде ми сила... и отне всичко светло в душата ми. Ако не беше ти, щях да остана злодей до края на живота си.

Мини на [137](#).

Успехът в хана „Златна възможност“ ти е вдъхнал увереност. Небрежно изваждаш пръстена и го поднасяш пред лицето на старшия. Но това се оказва грешка, защото онзи трепва и с рязък замах грабва предмета от ръката ти.

— Ха! Та това е пръстенът на капитан Лаглимар! Познавам го, ето отчупеното ъгълче. Хей, ти! Какво е станало с капитана?

Прехапваш устни. Ами сега? Какво ще отговориш?

„Зает е на юг, няма да се върне скоро.“ — мини на **321**.

„Води пленници и ме изпраца със заръка да подготвите затвора. Пръстенът е негов знак.“ — мини на **109**.

Тесният път към Арбустил лъкатуши нагоре по стръмните планински склонове покрай течението на Черната река. Вървиш по него, готов всеки момент да се укриеш в храстите. Вече си предупреден, че тук няма да срещнеш никого, освен legioneri от личната гвардия на Трибулачо.

Впрочем патрулите вероятно ще обърнат внимание само на човек. Освен това под облика на животно би могъл да се придвижваш много по-бързо. Вярно, чувал си, че още от древни времена около този път са хвърлени опасни магии, но с годините всяка магия отслабва. Заслужава си да поемеш риска. И все пак... както казва старата поговорка, магията привлича магия. Използуваш ли чародейските си способности, ще бъдеш много по-уязвим.

С две думи — всяко от решенията си има предимства и недостатъци. Избирай.

Ако се превърнеш във вълк или лъв, мини на **106**.

Ако се превърнеш в орел или бухал (защото вече се спуска здрач), мини на **149**.

Ако продължиш в човешки облик, мини на **250**.

Успяваш да повалиш трима от войниците, но останалите се съвземат твърде бързо. Загиваш, надупчен от стрели и копия. Последната ти свързана мисъл е, че този път си бил прекалено самонадеян.

Внезапно усещаш как мощен прилив на енергия разтърсва цялото ти тяло — отнел си магическата сила на Устакидо. Увеличи своята магическа сила с 6 точки, отбележи това в **личния си свитък** и продължи да четеш.

— Проклет да си! — глухо хрипти Устакидо. — Ти... ти ме погуби...

Вцепенен от ужас, виждаш как коварният магьосник се състарява за броени секунди. Преди да разбереш какво се е случило, от него остава само скелет, обвит с изсъхнала кожа, а след малко и костите се разсипват на прах. Едва сега осъзнаваш истината. Твоят домакин е бил един от ония черни магове, които поддържат живота си далеч над отредения им срок! Затова се е опитвал да отнеме и твоята магическа сила...

След като си се справил със заплахата, можеш да огледаш дома на Устакидо. Не е изключено да откриеш нещо, което да ти бъде полезно в предстоящите прекеждия.

Мини на **286**.

Стражите са мощни и опитни бойци, но тежките брони ги правят неповратливи. Срещу пъргавината на вълчето ти тяло тяхната реакция явно не е достатъчно бърза — а в този момент всяка погрешна крачка означава смърт.

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

От 0 до 5 — мини на [301](#).

От 6 до 9 — мини на [422](#).

Пазарът на Дин-Табакуза е невероятно гъмжило от хора, товарни животни и стоки. По стотици сергии продавачите с гръмки крясъци хвалят стоката си — кожи, плодове, килими, златни накити, мед, рогозки, изящно изработени саби и кинжали, сладкиши, чехли... На няколко пъти едва се изтръгваш от ръцете на най-настоятелните търговци. Сред тълпата със също тъй гръмки викове се провират продавачи на шербет и вода с лед. Но малко по малко започваш да усещаш нещо странно в това човешко множество. Тук почти не се срещат млади хора!

Любопитството те кара да се обърнеш с въпрос към един стар продавач на грънци. Още преди да те е изслушал, търговецът натиква в ръцете ти някаква стомна с уверенията, че такова чудо не си виждал през живота си. Но когато разбира какво питаш, лицето му става мрачно. Той тъжно поглажда бялата си брада, привежда се към тебе и прошепва:

— Не си ли чувал за храма на Ган, младежо? В него открай време са правили човешки жертвоприношения. Доскоро жреците се стараеха да вършат всичко в тайна, но напоследък императорът им даде прекомерна власт. Сега всеки месец избират по две жертви — момък и девойка. Днес е ден за избор, затова ще е най-добре да се скриеш или да напуснеш града, докато...

Изведнъж старецът млъква и те дръпва зад купчината стока. В пролуката между грънците забелязваш как край пазара минават четирима мъже с бръснати глави и черни плащове, които водят невероятно красиво момиче.

Когато групата се отдалечава, търговецът ти прави знак да се измъкнеш и въздъхва:

— Дойде и нейният ред... Това беше Кармина, единствена дъщеря на знахаря Хандияр. Сигурно са я избрали за утрешната жертва...

Пред очите ти още стои образът на разплаканата девойка. Ако се опиташ да я освободиш, мини на [307](#).

Ако се въздържиш от подобно начинание, най-добре ще е да преспиш нейде извън града и утре да продължиш към Ломея. В такъв случай мини на [62](#).

Време е да избереш накъде ще продължиш. Естествено, крайната цел е замъкът Арбустил. Натам води удобен и доста оживен път, но по него навярно неведнъж ще се срещнеш с патрули на пътната стража. Ако решиш да тръгнеш в тази посока, мини на **411**.

Другата възможност е да се отправиш към Лоревин. Този град отдавна носи славата на бунтарско гнездо, тъй че там сигурно ще намериш съмишленици. Пътят нататък е доста по-дълъг и неудобен (поне по суша), но ако избереш него, мини на **268**.

Внезапен удар на мълния избива капака на бъчвата. Без да губиш време, изскачаш навън. Пред тебе стои висок мършав мъж с черен плащ и от върха на жезъла му още струи синкав пламък.

Щом те вижда, очите му се разширяват от смайване: първо — свикнал е каквото има в бъчвите, кротко да си стои вътре, и второ — никога не е срещал точно такова съдържание.

Знаеш, че единственият ти шанс е в незабавната атака. Хвърляш се към Некромус, ала магьосникът отскача и пламъкът от жезъла му изригва насреща ти.

Ако имаш тояга от магическа смокиня, мини на [404](#).

В противен случай мини на [170](#).

На сутринта се събуждаш с чувството за добре свършена работа. Отдихът ти се е отразил добре и можеш да си възстановиш една точка живот. Но мрачната атмосфера в дома на Устакидо те потиска и ти въздъхваш от облекчение, когато излизаш навън.

В следващия миг от устните ти се изтръгва тих вик на изненада. Две костеливи ръце са те сграбчили за раменете. Отскачаш до стената и се приготвяш за бой, но веднага разбираш, че този път не те грози заплаха. Пред тебе стои мършав белобрад старец, облечен в безформени дрипи, които някога са били великолепни чародейски одежди.

— Благодаря ти, чужденце — тихо изрича старецът. — Благодаря ти от името на всички вълшебници в този град. От десетки години Устакидо смучеше като пиявица магическите сили на своите жертви. Най-сетне се намери кой да сложи край на злодеянията му...

Неловко се усмихваш и вдигаш рамене. В края на краищата не си сторил нищо особено — просто трябваше да се защитиш от заклинанията на Устакидо.

— Имам една молба — продължава старецът след кратко мълчание. — Може би се досещаш, че аз самият съм вълшебник... и една от жертвите на проклетия Устакидо. Днес нямам нито капка магическа сила. Внучката ми е тежко болна, знам стотици заклинания за здраве... а не мога да ѝ помогна с нищо. Ти си млад, бодър, жизнен. Смили се над детето. Ела, помогни ми със своята магическа сила!

Молбата е трогателна. Ако съжалиш стареца и се съгласиш да помогнеш, мини на [46](#).

Но, от друга страна, молбата му може да е само клопка, целяща да те лиши от магическа сила. Ако се усъмниш и предпочетеш да откажеш, мини на [388](#).

При вида на величествения замък те обземат тръпки на благоговение и тревога. Черните стени са високи стотици стъпки, а още толкова над тях се издигат могъщите кули. Зидарията е от грамадни камъни — някои почти колкото селска къща. А под стените блести широк ров, пълен догоре с вода. Наистина непристъпна крепост.

Непристъпна за всички... освен за чародей.

Как би се опитал да влезеш?

Можеш да прелетиш над стените в облика на орел (или на бухал, ако изчакаш до вечерта). За да го сториш, мини на [357](#).

Ако решиш да се превърнеш във видра и да изследваш внимателно крепостния ров в търсене на подходящ проход, мини на [97](#).

Ако опиташ да прокопаеш тунел под стените в облика на къртица, мини на [39](#).

Ако искаш да се превърнеш в катерица и да се изкачиш по крепостната стена, мини на [212](#).

Ако опиташ нахално да влезеш през главния вход под облика на мишка, мини на [186](#).

Ако не владееш нито една от тези форми, положението става твърде неприятно. Но няма нищо невъзможно, стига да притежаваш Ассатар. Просто пожелай и премини на [45](#), за да се озовеш в замъка. И не забравяй, че ако това е третото ти желание, Ассатарът ще изчезне.

А ако нямаш и Ассатар? В такъв случай ти остава само едно — да минеш на [26](#) и да дебнеш сгоден случай, за да се вмъкнеш в крепостта. Навярно ще е трудно, но в човешки облик имаш едно предимство — запазваш целия си багаж.

След няколко минути лъкатушене по тесните улички на Дин Табакуза минавате край градския пазар и излизате в центъра, където се издигат две огромни сгради от грубо издялан камък: затворът и храмът на Ган. Стражата на затвора те претърсва за оръжие, но не отнема нищо от багажа ти. Изглежда, че старшият иска да се застрахова — макар да не вярва в твоята история, той предпочита да се прави на наивен... докато открие доказателства, че Лаглимар няма никакво намерение да пристига в Дин-Табакуза.

Загубил си само железния пръстен и трябва да отбележиш това в [личния си свитък](#).

Килията, в която те заключват, е истинска мишеловка. Няма прозорец, няма никаква пукнатина между камъните, а дебелията железна врата плътно прилепва на мястото си. Единствената светлинка идва от пламъчето на малко кандило, което ти връчват заедно с делва вода и парче клисав хляб.

Сядаш върху куп слама в ъгъла и се облягаш на стената. Не ти остава нищо друго, освен да изчакаш кога ще отворят вратата.

Мини на [368](#).

Ударът ти се влива в тялото на тирана със странен звук — сякаш раздираш парче стар плат. Трибулачо рухва на пода, но от отворената рана не протича нито капка кръв. Вместо това тялото му се сбръчка и започва да се разпада на прах. Преди да се опомниш, пред тебе вече лежи само скелет, облечен в богатите одежди на бившия властелин.

Целият замък потреперва със зловещ тътен. Захвърлената край трона корона се разсипва на купчинка златен прах. Белите квадрати изчезват — сега мраморът по целия под е еднакво черен.

Мини на [453](#).

Изборът не е лош, но крие един сериозен недостатък. Докато отскачаш към прозореца и бързо мърмориш заклинанието, ти бръкваш в торбата си. Ще можеш да мъкнеш със зъби само една жълтица или един дребен предмет и незабавно трябва да решиш кой е той. Всичко друго ще остане тук. Ако това не ти харесва, все още имаш възможността да се върнеш на **14** и да избереш ново заклинание. Ако си решил твърдо — продължаваш магията и усещаш как тялото ти изведнъж се преобразява.

Стаята мигновено се превръща в исполинска зала. Стрелваш се към една дупка в ъгъла, а зад тебе тежко се стоварва ботушът на Черния губернатор. Явно досега нито веднъж не е изпускарал жертвите си и това го вбесява. След няколко безуспешни опита да те достигне той яростно сритва падналия магьосник. Това ти напомня какви неприятности те очакват, ако магьосникът се свести. Изоставяш сцената и енергично се отправяш да дириш път към улицата. Мини на **367**.

Надеждите ти се оказват напразни. Целият дом на Устакидо е претъпкан с древни книги, посветени на най-злокобните магии. Нито един здравомислещ човек не би си позволил да посегне към тях. Същото се отнася и до висящите по стените талисмани. Единственото полезно нещо, което откриваш, е шишенце с чудодееен еликсир. Изпиваш го и си възстановяваш 4 точки живот.

Уморен от дългото претърсване, ти се връщаш обратно в стаята си.

Ако Устакидо е жив, мини на **42**.

Ако магьосникът е загинал в борбата, мини на **130**.

Да се уллучи дребно животинче, при това тичащо на зигзаг... Задачата изглежда невъможна дори и за най-добрият стрелец, освен ако му помогне случайността. Ала точно тя днес се е обърнала против тебе. Вече си пред отвора, когато една арбалетна стрела те пронизва като копие. Няколко пъти ритваш конвулсивно с лапки и умираш, без да разбереш какво точно се е случило.

Днес е първият ден, през който прибягваш към своето магическо изкуство, и неволно те обзема лек страх, когато изричаш заклинанието и мигновено се превръщаш в бухал. А щом привикваш с новия си вид, разбираш каква грешка си допуснал. Денем бухалите са съвършено безпомощни.

Ако имаш представа къде и какво точно да търсиш, мини на **188**.

Ако не си наясно, би било просто излишно да оставаш в този вид.

Мини на **240**.



Некромус е очаквал всичко друго, но не и нападение. Нервите му не издържат. Той надава писък и хуква по коридора. Втурваш се след него с размахан меч. Магьосникът изкрещява заклинание и замахва през рамо, но в бързината не е достатъчно точен — мълнията минава край тебе и част от стената се разпада на прах.

Отсреща е краят на коридора. Некромус се блъсва в стената, обръща се... и острието на меча ти опира в шията му. Магьосникът се разтърсва от неудържими тръпки. По устните му избива пяна и той рухва в несвяст на каменния под. Изглежда, че страхът му е дошъл твърде много.

Навеждаш се над него. На златна верига около врата му виси странен амулет във формата на кучешки череп. Ще го вземеш ли, преди да тръгнеш към тронната зала?

Да — мини на **176**.

Не — мини на **409**.

Очите на непознатия се разширяват от ужас. Сама по себе си магията може да всели боязън в душата и на най-храбрия мъж.

А отгоре на това видът ти навярно е страшен — усещаш как козината по врата ти настръхва и бавно оголваш зъби.

Противникът отскача назад, като трескаво се мъчи да изтегли меча от ножницата. Преди да е успял, ти се хвърляш напред и захапваш ръката му. Можеш да я отхапеш с мощните си челюсти, но нямаш такава цел — просто искаш да го изплашиш още малко. Мъжжата надава глух вик, изпуска меча и рухва по гръб край вратата на кръчмата.

Искаш да заговориш, но от гърлото ти излита само свирепо ръмжене. Естествено, в животински облик ти губиш дар слово.

Превръщаш се отново в човек и минаваш на [335](#).

С мощни удари на крилете бързо се носиш над пътеката. Слънцето отдавна е изчезнало зад хоризонта и в небето догарят последните му червени отблясъци. Внезапно под себе си зърваш странна гледка. Гората се променя — сега из нея растат едно до друго ниски дървета с дълги плоски листа. Отблясъкът им е необичаен — сивкавосребрист, сякаш клоните са обрасли с безброй мечове. А когато се спускаш малко по-ниско, до ушите ти долита и тих метален звън.

Отново се издигаш, за да огледаш по-надалеч. Поясът от странни дървета се простира в двете посоки, докдето ти виждат очите. Единствената пролука е там, където минава пътят. Само че в храстите до нея са се спотаили шестима войници.

Е, това не те вълнува. Нали можеш да прелетиш отгоре. Ако това е решението ти, мини на **34**.

Но преди да се отправиш напред, в сърцето ти трепва колебание. Дали преградата е само по земята? Ами ако и във въздуха дебне някаква древна магия?

Ако решиш да кацнеш преди пояса от странни дървета и в човешки облик да подириш място за минаване, продължи на **78**.

Плащаш и веднага лягаш да спиш. Трябва да отпочинеш добре, не се знае какви изненади ще ти поднесе новото утро.

На сутринта се събуждаш бодър и можеш да си възстановиш две точки живот. Но за съжаление почивката ти е струвала твърде скъпо. През нощта неизвестни крадци са отмъкнали цялото ти имущество. Оставаш с една-единствена жълтица, която намираш в подплатата на дрехата си.

Е, няма как, примиряваш се със загубата. Излишно е да се караш с ханджията — ще ти заяви, че не знае нищо. Напускаш хана и се замисляш накъде да продължиш. Ако искаш да потеглиш с кораб за Лоревин, мини на [40](#).

Ако желаеш да тръгнеш пеш към Арбустил покрай течението на Черната река, мини на [274](#).

Докато с победоносни крясъци пърлиш козината на вълците, неволно си пропуснал най-важното. Огромният водач на глутницата, ветеран от безброй схватки на живот и смърт, се е отдръпнал настрана. Разбираш своята грешка едва когато нещо те блъска изотзад с непреодолима сила. Забиваш лице в снега и изпускаш главните, а когато успяваш да се извъртиш, над тебе е увиснала озъбена вълча муцуна. Преди да сториш каквото и да било, мощните челюсти се впиват в гърлото ти. Съдбата е решила да оставиш своите кости сред това плато като предупреждение за редките пътници.

Нямаш никакво желание да приемеш предложението. Ако не друго, направено е прекалено охотно, за да му повярваш. Пристъпваш към трона, взимаш короната и я оглеждаш внимателно. Ето! От вътрешната страна стърчи остър шип, покрит със засъхнала кафява коричка — вероятно отрова. Нормално, точно това би трябвало да се очаква от Трибулачо...

В следващия миг през главата ти прелита нова мисъл. Щом Трибулачо не се е предал, значи ще атакува! Без да поглеждаш назад, ти светкавично се хвърляш настрани и това ти спасява живота. Мечът на Трибулачо със свистене процепва въздуха и дълбоко се забива в трона, над който си стоял преди секунда.

Този път няма да има милост. Схватката ще завърши с гибелта на един от двама ви.

Ако имаш меч на Илибон, мини на **182**.

В противен случай мини на **330**.

Докато търговците още спят, ти се промъкваш към водача на кервана и лекичко го потупваш по рамото. Той веднага отваря очи, гледа те с недоумение една-две секунди, после се надига. Разбрал е, че няма да го будиш току-така.

— Какво има?

— Сигурен съм, че вървим по грешен път — казваш ти. — Коловете са изместени.

Водачът трепва, но веднага махва пренебрежително с ръка.

— Остави, приятелю! Прихванал си тая муха от снощните ми страхове.

— Ако не вярваш, ела с мен — настояваш ти.

Лицето на водача става сериозно. Той скача на крака, оправя халата си и кимва.

— Добре. Да вървим.

Докато крачите на север, по устните на водача играе съчувствена усмивка. Подозираш какво си мисли: горкото момче за пръв път навлиза в пустинята и зад всеки камък му се привиждат ятагани. Но половин час по-късно усмивката изчезва. Водачът потресен опипва първия кол от истинския маршрут и думите засядат на гърлото му.

— Ти... ти... спаси ни от сигурна гибел... Как успя да разбереш?

— Досетих се — отвърщаш ти с толкова твърд глас, че човекът не посмява да разпитва повече. Вместо това той пъха ръка в пояса си и след миг я протяга към тебе. Върху дланта му блестят три жълтици.

— Вземи. Това си е твое. Благодаря на небесата, че имаше пари, когато дойде при мен. Ако не те бях взел в кервана, тази вечер всички щяхме да лежим мъртви нейде из пущинака.

Изгревът ви заварва на път към лагера. Керванът вече се готви да потегля и търговците са разтревожени от отсъствието на водача. А още повече ги разтревожва новината за изместените колове.

През този ден се движите с рекордна скорост. В късния следобед на хоризонта се извисяват крепостните стени на Дин-Табакуза.

Макар че си уверен в приятелството на търговците, произшествието в хана „Златна възможност“ те е направило подозрителен. Трябва още сега да решиш дали ще влезеш в града заедно с кервана, или ще избързаш напред и ще се престориш, че пътуваш сам. След това мини на **92**.

Едва си се отдалечил от градските стени, когато съзираш печална гледка. Край пътя се влачи костелив хром старец, облечен в мръсни дрипи. Щом те вижда, той отчаяно размахва просяшката си паничка.

— Милост! Милост, благородни господине! Подайте нещо на един клетник, за да не умре от глад!

Ако решиш да му дадеш една от жълтиците си, мини на [7](#).

Ако го отминеш мълчаливо, продължи на [184](#).

Предишният наемател не само е залостил вратата, но и е изблъскал леглото пред нея. Разчистваш пътя и слизаш в приемната. Щом ханджията те вижда да идваш отгоре, предишното му недоверие отстъпва място на пристодушна радост. В пристъп на щедрост той ти предлага безплатна вечеря. Не отказваш и след около час се прибираш в стаята, доволен от угощението. Можеш да си възстановиш 2 точки живот.

А сега трябва да се напиш добре. Кой знае какво те чака утре...
Мини на **153**.

Освобождаването от оковите наистина минава бързо и гладко (само не забравяй да намалиш магическата си сила). Под прикритието на мрака заобикаляш най-близкия пост и пропълзяваш към бараката на стражата. Отвътре долита нестройна пиянска песен. Чудесно! Щом са подхванали веселба, значи не подозират за подготвения бунт.

Внезапно от тъмнината само на десетина крачки от тебе изниква с несигурна походка едър силует с ведро в ръката. Пазач! Виждаш го рязко да спира и се прилепваш към земята, но онзи изобщо не те е забелязал. Целта му е съвсем друга — разбираш я, когато оставя ведрото и деловито се запътва към храстите.

Пропълзяваш напред. Както си предполагал, ведрото е пълно с вино. Имаш ли сънна билка?

Да — мини на **68**.

Не — мини на **5**.

Схватката е кратка и безмилостна. С примитивното си оръжие нямаш никакъв шанс срещу опитния легионер. Острието на меча се впира в сърцето ти и смъртта те поглъща завинаги. Жалко, вече не ще изпълниш клетвата за мъст... освен ако решиш да започнеш всичко отначало.

Днес е първият ден, през който прибягваш към своето магическо изкуство, и неволно те обзема лек страх, когато изричаш заклинанието и мигновено се превръщаш в мощен звяр. Но скоро привикваш с новия си вид и след минута вече тичаш пъргаво сред обгорелите зидове. Уви, колкото и да обикаляш развалините, не откриваш нищо, което да проясни ужасната тайна. Хората са мъртви, птиците са отлетели, остават само отвратителните тлъсти гарвани. Навсякъде тегне мирис на дим... и още някаква миризма, неприсъща за мирното село — миризма на коне и железни брони.

Мини на [240](#).

Това подскачане от плоча на плоча напомня някакъв странен танц, само че крайният резултат ще бъде смъртта — твоята или на двамата легионери. Противниците се въртят и опитват да те улучат с мечовете, но тежките брони ги правят неповратливи. Освен това движенията им са сковани от страх — естествения страх на човека пред хищника. А ти търпеливо ги дебнеш и скоро ти се представя удобен случай.

Двамата са застанали един до друг върху черен квадрат. Със светкавично движение се озоваваш отстрани и се хвърляш върху побликия. Стъписаният легионер отскача, събаря другия до себе си... и двамата рухват на пода. Но там, където падат, вече няма под, а зее квадратна яма, от която за секунда долитат отчаяни писъци. После настава тишина. Не знаеш какво има долу, но едно е сигурно — в някакъв случай не би желал да го изпробваш върху собствената си кожа.

А сега е ред на Трибулачо. Възвръщаш си човешкия облик и бавно тръгваш към него.

Мини на [123](#).



С въздишка заобикаляш жената и влизаш в хана. Цената е една жълтица за вечеря и нощувка. Както на повечето места, само нощувка не се предлага. Похапваш набързо (храната се оказва сносна) и се качваш в стаята. Трябва да си починеш добре. Кой знае какво те чака утре...

Мини на [153](#).

Отначало пътят към Арбустил върви покрай един от притоците на Безкрайната река. След три часа стигаш до малко пристанище, където военни галери докарват каторжници от цялата страна за работа в мраморните кариери. Тук скалите ограждат пътя от двете страни и се оказва невъзможно да избегнеш срещата с патрул на пътната стража. А това означава, че трябва да покажеш специално разрешение за минаване край кариерите.

Разбира се, ти не разполагаш с подобен документ. Предстои ти да бъдеш настанен на принудителна работа в близката каторга... освен ако решиш да потърсиш помощ от чародейските си умения. Не се колебай. В какво ще се превърнеш?

В орел — мини на **161**.

В лъв — мини на **104**.

Във вълк — мини на **82**.

В къртица — мини на **24**.

В змия — мини на **9**.

Ако не владееш нито една от тези форми или държиш да узнаеш какво представляват страшните мраморни кариери, мини на **419**.

Този път превръщането ти не е лесно — из подземията на храма витае някаква злокобна магия, която забавя ефекта на заклинанието. В крайна сметка успяваш, но с цената на 2 точки магическа сила и 2 точки живот.

Инстинктът на къртица ти помага бързо да прокопаеш тунел право към жертвената зала. След половин час вече си точно под позлатения трон, върху който седи статуята на Ган... и тук те очаква изненадващо откритие. Точно под ритуалния подиум е издълбано тясно укритие. И от кухата статуя към скривалището се спуска здраво въже. Хубава работа! Прословутият „знак на Ган“ се оказва чисто мошеничество.

Измамата на жреците е добре дошла за тебе. Захващаш се здраво на работа и след около час утъпканият глинен подиум е подкопан застрашително. Доволен от себе си, ти намираш скривалище между два камъка на стената в дъното на залата и търпеливо зачакваш утрото. Уверен си, че ти предстои, ако не да видиш, то поне да чуеш твърде интересни събития.

Мини на [102](#).

Със сетни сили подаваш глава над водата и жадно поемаш въздух. Уф! Понякога дори и чародейските способности едва спасяват човека от гибел.

Когато дишането ти се поуспокоява, любопитно оглеждаш къде си попаднал. Кръгла дълбока шахта с каменни стени — та това е най-обикновен кладенец, какъвто трябва да има всеки замък за случай на обсада. Наблизо плава кофа, вързана за макарата високо горе. Възвръщаш си човешкия облик и пъргаво се изкатерваш по въжетото.

Излизаш от кладенеца с готовност за изненади, но наоколо няма жива душа. Намираш се в подземна зала, от която тръгват няколко коридора. Наслуки избираш един от тях и тръгваш край редица дебели дъсчени врати, но само след двадесет крачки спираш. Иззад една от вратите долитат глухи стонове!

Мини на [366](#).

Вмъкваш се в храстите и се взираш към пътя през една пролука между широките жълти листа. Очаквал си да видиш конен патрул, но гледката е далеч по-необикновена. Откъм замъка се задава многолюдно шествие. Начело язди грамаден мъж с пурпурен плащ — златната корона върху главата му подсказва, че това е самият император.

Внезапно процесията спира точно пред скривалището ти. Изтръпваш от тревога, но Трибулачо скача от коня, сваля короната си и я протяга напред с вик:

— Излез, Господарю на формите! Знам, че всяка борба срещу тебе е излишна. Вземи властта и поправи, каквото съм сгрешил!

Блажено видение... Всъщност няма никаква процесия. Ти лежиш неподвижно, упоен от магията на храстите. Широките им листа бавно те обгръщат. А когато се отдръпнат, от тебе няма да са останали дори и кости. Това е още една от магическите клопки по пътя за Арбустил...

Желанието ти да помогнеш е благородно, но как да го изпълниш, след като не знаеш нищо за града? Има само един начин — да потърсиш съдействието на знахаря Хандияр. Питаш грънчаря как да откриеш дома му и след като изслушваш указанията, тръгваш натам.

Но на посочения адрес те чака разочарование. Пристигаш тъкмо навреме, за да видиш как отряд на градската стража извежда от къщата окован старец. От съседните порти и прозорци се подават глави, тук-там се чуват и протестни крясъци, ала никой не дръзва да се противопостави открито.

— Какво става тук? — питаш някаква възрастна жена, седнала на тясна пейка пред една врата.

Бабичката бавно поклаща глава.

— Отвеждат Хандияр... Първо щерката, сега и бащата... Не издържа човекът. Обичаше момичето като зеницата на очите си. Когато му я взеха, почна да ругае и жреците, и храма, и самия Ган. Сега ще го екзекутират за богохулство.

Желанието ти да помогнеш е по-силно от когато и да било, но задачата изглежда невъзможна. Утре сутрин Хандияр ще бъде екзекутиран, а дъщеря му ще загине в храма на Ган. Остава ти само една нощ за действие. Какво ще предприемеш сега?

Ако тръгнеш след стражата, за да видиш къде ще затворят знахаря, мини на [172](#).

Ако изчакаш здрача и се опиташ да откриеш Кармина, мини на [333](#).

Ако решиш да се откажеш, най-добре е да пренощуваш нейде извън града, а на сутринта да продължиш към Ломея. В такъв случай мини на [62](#).

Внезапно студа изчезва и мека топлина изпълва цялото ти тяло. Злата магия е отразена... но не е минала безследно. Коленете ти се подгъват от слабост — изгубил си 3 точки живот.

Мини на [272](#).

На пръсти заобикаляш огромната глава и внимателно оглеждаш дългата извита шия. Да, ето! На едно място между дебелия костни плочки тъмнее тясна цепнатина. Предпазливо пхваш два пръста в нея и усещаш как под тънката кожа пулсира горещата кръв на чудовището.

Вдигаш ръка, прицелваш се и с всичка сила забиваш дългото острие в уязвимото място. От раната бликва толкова мощен фонтан димяща кръв, че ножът отхвърква високо във въздуха — засегнал си артерията.

Драконът се събужда с яростен рев, но ти вече си потърсил спасение под водите на езерото. Не ти е останало време отново да се превърнеш във видра, тъй че сега трябва да разчиташ изцяло на собствените си сили. Дано ударът да е бил точен...

Когато парещата болка в дробовете те принуждава да изплуваш на повърхността, първата ти работа е да погледнеш към островчето. И след първата глътка въздух от гърдите ти се изтръгва победен вик — драконът се гърчи в агония върху опръсканите с кръв скали!

След няколко минути отново излизаш на островчето и приближаваш към неподвижното туловище. От раната продължава да се стича ленива струя димяща кръв. При тази гледка в главата ти изведнъж изплува споменът за един от уроците на Алтозар: чародеите могат да черпят магическа сила от горещата кръв на дракона. Но как става това? Не знаеш, а кръвта скоро ще изсъхне и ще загуби вълшебните си свойства. На всяка цена трябва да съхраниш поне малко от нея.

Трескаво почваш да ровиш из купищата скъпоценности и най-сетне откриваш малка кристална стъкленица, украсена със златен филигран. Напълваш я с кръв от раната и отново се превръщаш във видра (не забравяй да намалиш с една точка магическата си сила).

Няколко минути по-късно плуваш обратно към града, стискайки между зъбите си скъпоценната стъкленица.

Мини на [354](#).

Отпускаш се неподвижно в леглото и напъргаш цялата си воля, за да удържаш съня надалече. Отначало ти е трудно и скоро разбираш причината — от възглавницата долита аромат на сънна билка.



Усмихваш се. Очевидно Устакидо не е чак толкова сведущ в магическите изкуства, колкото се представя. Сънната билка е могъща,

ако човек я погълне, но миризмата ѝ сама по себе си не приспива, а само поддържа дрямката. Така или иначе, присъствието на това рядко растение във възглавницата за гости недвусмислено доказва, че е имало защо да се тревожиш.

След половин час вратата тихо изскърцва и Устакидо се вмъква на пръсти в стаята. За да провери дали спиш, той те побутва леко, но ти не помръдваш. За няколко секунди настава тишина, сетне чуваш шума на разгъван пергамент и монотонният глас на магьосника започва да реди дълго заклинание.

Отначало не проумяваш смисъла на тайнствените слова, но постепенно с ужас разбираш каква е целта. Устакидо се опитва да открадне магическата ти сила! Трябва да му попречиш на всяка цена! Но как?

Ако скочиш от леглото и се нахвърлиш срещу магьосника с голи ръце, мини на [148](#).

Ако имаш Ассатар, можеш да пожелаеш заклинанието да свърши работа, само че в обратна посока — ти да отнемеш силата на Устакидо. В такъв случай мини на [276](#). И не забравяй: ако това е третото ти желание, Ассатарът ще изчезне!

Има и друга възможност. За толкова сложно заклинание е необходима сила и дълга практика. Но дори начинаещ в магическите изкуства знае как да вмъква в заклинанията на врага допълнителни символи, за да обърне посоката на действие. Ако избереш този начин за борба, мини на [77](#).

Вампирът се дърпа с нечовешка сила, но ти упорито стискаш гърлото му, защото разбираш, че в това е единственото спасение. Постепенно съпротивата на чудовището става все по-слаба и несигурна. Накрая то глухо изхърква и се отпуска неподвижно сред измачканата трева.

Разтреперан от глава до пети, ти се изправяш и отстъпваш назад с омекнали крака. Гледката е ужасяваща — трупът на вампира започва светкавично да се състарява, сетне по него плъзва разложение и преди да преброиш до десет, от чудовището остава само локва вонящи нечистотии.

Но схватката не е минала безнаказано и за тебе. Изтощението от свирепата борба ти е струвало 2 точки живот. Избърсваш потта от челото си и се връщаш към пътя.

Мини на [327](#).

Навярно е по-добре, че пътуваш сам — така не ти се налага да се съобразяваш с никого. След дългите тренировки в пустинята тялото ти е свикнало да понася и най-тежките усилия почти без почивка. Вървиш неуморно напред, изпреварвайки от време на време бавни търговски кервани. Само късно нощем спиращ за няколко часа съм в крайпътните храсталаци и с първите лъчи на зората отново продължаваш към Дин-Табакуза.

Сутринта на третия ден околните местности започват да се променят. Дърветата изчезват, из голите сухи равнини се мяркат само трънливи храсти. Разбираш, че си наближил югоизточните покрайнини на Адуханската пустиня. Предстоят ти още два дни път през нея, докато достигнеш целта.

Скоро приближаваш малък хан с многозначителното име „Златна възможност“. Възможността наистина се оказва златна, защото за един мех вода от кладенеца собственикът ти поисква цяла жълтица. Няма как, прежалваш парите — не ти се иска да умреш от жажда в пустинята.

Тъкмо си напълнил меха, когато от хана изскачат четирима едри войници в сивите униформи на Пътната стража. Навъсените им физиономии подсказват недвусмислено, че те смятат за подозрителен, а може би и обществено опасен субект.

— В името на негово императорско величество! — крещи предводителят на патрула. — Представи документите и багажа за проверка!

Ако имаш железен пръстен, мини на [384](#).

В противен случай мини на [122](#).

Идеята ти не е от най-блестящите. Наистина, в облика на лъв за тебе не представлява трудност да изкъртиш вратата и да тръгнеш по коридора. Но след като преодоляват първоначалната уплаха, надзирателите оказват решителна съпротива. Скоро от хълбоците ти стърчат няколко арбалетни стрели и ти разбираш, че трябва да се откажеш от плана. По-важното сега е да отървеш кожата.

Оставяйки зад себе си дيريا от мъртви и осакатени тъмничари, ти се втурваш към изхода. За щастие портата не е заключена, а пазачите са потърсили укритие в караулката. Изскачаш навън, минаваш по моста и нахлуваш в слисаната тълпа из търговския квартал. Улиците мигновено опустяват. Необезпокояван от никого, ти се добираш до изоставената къща, където си възвръщаш човешкия облик.

Е, няма що, голям подвиг! Не си постигнал нищо, освен да загубиш от раните 4 точки живот. Крайно време е да си вземеш багажа и да напуснеш града.

Мини на [121](#).

Без да оставиш на разбойниците време да се опомнят, ти надаваш оглушителен рев и се хвърляш напред. Още след първия удар с лапа един от тях се търкулва окървавен на пясъка. Половината шайка удря на бяг с отчаяни писъци. Ала останалите разбойници запазват присъствие на духа и те нападат от всички страни.

Разумът сега не ще ти помогне, затова поверяваш съдбата си изцяло на зверския инстинкт. Лъвското тяло отскача с поразителна ловкост от ударите на копия и ятагани, хапе, блъска с лапи наляво и надясно. Изгубваш представа за боя — пред очите ти всичко се превръща в хаотичен вихър от бляскава стомана, озъбени лица и дълбоки кървави рани. Когато се опомняш, петима разбойници бягат към клисурата, други петима лежат бездиханни на пясъка.

Но и ти не си излязъл от схватката невредим. Посочи едно число от [Свитька на съдбата](#), за да узнаеш колко точки живот ти е струвал безмилостният бой.

След това мини на [183](#).

Четиримата войници приемат подкупа удивително охотно. Старшият поема жълтиците, намига ти и махва с ръка.

— Върви. Не сме те чували, не сме те виждали.

Радостно продължаваш напред... за да рухнеш след миг със стрела в гърба. Щом вече си дал подкупа, ти се превръщаш в неудобен свидетел и трябва да бъдеш премахнат. Такава е логиката на покварените наемници, които използват тиранинът: граби, каквото можеш, а сетне заличи следите — най-добре с кръв...

Превръщаш се в човек и треперейки от студ разкопчаваш чантата. Вътре има само два предмета — пожълтял старинен пергамент и здраво запушена бутилка от синя глина.

Разгъваш свитъка и виждаш, че е покрит от край до край с магически тайнопис. Символите са ти познати, но като цяло не можеш да схванеш смисъла. Препрочиташ текста на глас... и изведнъж светът се завърта около тебе. Обзема те смъртна слабост. Преди да рухнеш в снега, едва успяваш да се изругаеш за глупостта — нито един чародей не би си позволил да изрича заклинание, без да го разбира.

Но само след минута силите ти се възвръщат. А заедно с тях идва и разбирането. От устните ти излита вик на изненада. В старинния пергамент си открил Заклинанието на Другата форма! Отсега нататък ще можеш да се превръщаш в още едно животно. Избери животното от таблицата в началото на книгата и го запиши в [личния си свитък](#). Освен това си спечелил 2 точки магическа сила.

Остава синята бутилка. По нея няма нито етикет, нито какъвто и да било знак за съдържанието. Стените са непрозрачни, при тръскане не се усеща нищо. За да разбереш какво има вътре, ще трябва да я отвориш.

Ако решиш да махнеш запушалката, мини на [32](#).

Ако предпочиташ да не го правиш, мини на [228](#).

Пътят не може да се сбърка — сводът на широката галерия е опушен до черно от факлите на безброй предишни кервани. Противно на очакванията ти, пътуването не е нито вълнуващо, нито интересно. Час подир час крачите из тунелите, изпълнени с хладен мрак и потискащо чувство за огромната скална тежест, надвиснала отгоре. Страничните разклонения зеят като гърла на хищни чудовища, готови да погълнат всеки непредпазлив пътник. Водачът строго е предупредил, че никой не бива да навлиза в тях. Мнозина непредпазливи клетници са намирали смъртта си из този каменен лабиринт.

Навън навярно отдавна е паднала нощ, когато най-сетне спирате за почивка. Вечерята е оскъдна и студена, защото не палите огън — горивото трябва да се пести.

Готвиш се да заспиш, когато забелязваш от един тесен миньорски ход да се показва едър плъх. В просъница отначало не му обръщаш внимание, после изведнъж се сепваш. На врата му виси герданче от пъстри мъниста!

Ако не му обърнеш внимание и отново си легнеш, мини на [139](#).

Ако се опиташ да последваш животинчето, мини на [405](#).

Мощният скок те довежда право сред слисаните войници. Не губиш време за разсъждения — оставяш всичко на зверския инстинкт. Събаряш един от противниците с цялата си тежест, захапваш за гърлото друг, препъваш трети и се втурваш като стрела нагоре по стълбите.

Зад тебе отекват крясъци, които бързо се разпространяват из крепостта. Но този път съдбата е благосклонна. Когато стигаш до портата, през нея тъкмо влиза отряд от градската стража. Помиташ неколцина от стоящите на пътя ти, минаваш по моста и нахлуваш в слисаната тълпа из търговския квартал.

Улиците мигновено опустяват. Необезпокояван от никого, ти се добираш до изоставената къща, където си възвръщаш човешкия облик. След това взимаш багажа си и излизаш.

Мини на [63](#).

С един скок се озоваваш в къщурката. Нямах сили да изречеш каквото и да било, но жената разбира положението от пръв поглед. Без излишни приказки тя ти прави знак да легнеш в ъгъла, мята върху тебе куп протрити черги и слага отгоре болното дете. В следващия миг двама от преследвачите нахълтват през отворената врата.

— Къде криеш оня негодник, кучко? — изръмжава единият.

— Кой, мъжът ми ли? — предизвикателно отговаря просякинята. — Търсете го на онзи свят, милостиви господа. Онзи ден издъхна. А и детето май няма да доживее до сутринта. Черната чума...

При споменаването на черната чума двамата здравеняци изхвъркват като попарени. Скоро тропотът на целия патрул заглъхва в далечината. Жената затваря вратата и ти помага да се измъкнеш изпод чергите.

Изглежда, че е вярна старата поговорка: „Стореното добро и цял свят да обиколи, пак при тебе ще се върне“. За тази нощ си намерил беден, но сигурен подслон.

На сутринта жената те извежда от града по заобиколни улички и ти посочва пътя на север.

Мини на [350](#).

След кратко пререкание с патрула тръгваш обратно към Гарибей. Вече си разбрал, че по този път трудно ще стигнеш до Арбустил. С приближаването към замъка проверките ще стават все по-чести. Налага се да намериш някаква друга възможност.

Точно такава възможност ти предлага случаят. Само след половин час край пътя виждаш познатия керван. Строшили са се осите на две от претоварените каруци и поправката им ще отнеме цял ден.

Ако решиш да изчакаш вечерта и да се вмъкнеш в някоя празна бъчва, мини на **178**.

В противен случай ще трябва да се върнеш към Гарибей и да избереш друг път за достигане на Арбустил. Мини на **400**.

От гърлото на старшия излита оглушителен смях.

— Наивнико! Нима си въобразяваш, че един имперски капитан ще се отдели за дълго от своя пръстен? Та това е символът на властта, която му дава самият владетел! През живота си не бях чувал по-нагла лъжа!

Усмивката му изчезва изведнъж и той махва с ръка. Опитваш да се превърнеш в някакво животно, но преди да изречеш заклинанието, копията на войниците те пронизват от шест страни едновременно.

Печален край... Ако в някое следващо прераждане отново тръгнеш към Дин-Табакуза, бъди по-предпазлив пред градските порти.

Мини на 55.

На местната стража не може да се отрече поне едно положително качество — действа експедитивно. След няколко минути вече си в съдилището и все тъй обкръжен от копия, заставаш пред служителите на Темида. Физиономиите им са такива, че никой нормален човек не би рискувал да им даде на заем даже пукнат грош. Уви, тъкмо от тях зависи съдбата ти днес. Или по-точно казано — от най-неблагонадеждния на вид сред цялата съдийска компания.

Въпросният тип скръства ръце върху солидния си търбух и те оглежда отвисоко.

— Тъй-тъй... Явно още една противообществена проява. Какво е обвинението този път?

— Ругаел тира... тоест светлия ни повелител Трибулачо — побърза да се поправи старшият на стражата.

Съдията повдига вежди в престорено недоумение и се втрещва насреща ти.

— Колко печално... Истина ли е?

Какво ще му отговориш?

„Нищо подобно, ханджията ме наклевети!“ — мини на [174](#).

„Напротив, цяла вечер от сърце му желяех щастие и дълго царуване!“ — мини на [35](#).

„Да, заклел съм се да премахна тиранина от лицето на света!“ — мини на [204](#).

Разперваш пръсти около веригите и се съсредоточаваш. Разбираш, ме поемаш огромен риск. Трябва да действуваш светкавично. Сега!

Сграбчваш веригите и дръпваш с всички сила. В същия миг сякаш те разтърсва удар на мълния. Губиш съзнание, а когато след минута се свестяваш, разбираш, че си загубил и 3 точки магическа сила. Но страданието ти не е било напразно — оковите са изтръгнати от стената... и изглежда, че вече не причиняват страдания на твоя приятел.

Надигаш се и облягаш гръб на стената.

— Пази се от Некромус — повтаря Тиоланд. — Ако можеш, неутрализирай магията му. В пряк двубой той е лесна жертва. За жалост разбрах това прекалено късно...

— А Трибулачо? — бързо питаш ти.

— Трибулачо е друга работа. Умее да се бие, но предпочита да се справя с коварство. В тронната си зала държи корона с отровен шип и често я предлага на всеки, който не му е угодил. Хайде сега, върви, не се бави заради мене.

Правиш крачка към вратата и спираш. Изтощен от мъченията, Тиоланд няма сили да върви. А дори и да беше здрав — как ще се измъкне от подземията с тия окови? Най-доброто би било да му помогнеш с една точка магическа сила, за да се превърне в животно. Ако избереш този вариант, мини на [259](#).

Ако нямаш вече магическа сила или предпочиташ да си я спестиш за предстоящия двубой, мини на [124](#).

Доверяваш се изцяло на инстинкта, който те кара да пристъпиш напред с подвитата опашка и да приклеknеш, извивайки глава настрани. Доброволно подложеното гърло е символ за подчинение и водачът вече по-благосклонно приема думите ти:

— Мястото е ваше. Моля само за разрешение да го прекося на път към отвъдните склонове. Чух слухове за богата плячка по ония краища.

Водачът те побутва с лапа.

— Можеш да се изправиш. Имаш разрешение да прекосиш платото и да ловуваш веднъж. — От гърлото му излита меланхолично ръмжене. — Само че какъв ти лов... Отминаха хубавите времена. Лесно беше някога — стада, пастири, дивеч... Днес всичко е запустяло. Само от време на време по пътя спипваме някой костелив куриер.

Предпазливо поклащаш опашка. Почтителното ти поведение окончателно спечелва водача.

— Като стана дума за куриер... снощи разкъсахме един. Ще откриеш костите му по-нататък, край Голямата червена скала. Не е останало кой знае колко, но все ще се позаситиш с кокалите. Хайде, върви и не забравяй — имаш правото само на един лов.

Бързо препускаш напред и скоро глутницата остава далече зад гърба ти. След четвърт час забелязваш отдясно на пътя скалисто възвишение с ръждив цвят. Навярно това е Голямата червена скала, за която говореше водачът. Ако решиш да отидеш натам, мини на **50**.

Ако предпочиташ да продължиш по пътя, мини на **175**.



Слънцето бавно пълзи нагоре по небето и жегата отново става непоносима. По тялото ти се стичат струйки пот. Изваждаш кърпата, за да избършеш лицето си, но с изненада усещаш между гънките ѝ нещо твърдо. Да, разбира се, това е железният пръстен. Вглеждаш се в него и изведнъж си припомняш предупреждението на патрула от хана „Златна възможност“.

Макар че досега не си забелязал нищо подозрително, тревогата те кара да спреш при следващия кол. Дървото е старо, излъскано от песъчинките на безброй пустинни бури. Но основата... Коленичиш, за да я огледаш по-внимателно. Да, каменистата почва е разкопавана съвсем наскоро!

Тичешком се връщаш при предишния кол. Вече знаеш какво да търсиш и още от пръв поглед ти става ясно, че той също е бил преместен. Проклятие! Как ще откриеш пътя си сега?

Очите ти се спират върху една висока скала недалече от коловете. Изтичваш натам, покатерваш се по напукания камък и оглеждаш пустинята. Коловете се отклоняват надясно, към тясна клисура между два голи хълма. Но далече на хоризонта забелязваш верига от дребни чертички — там е истинският път.

Доволен, че си успял да откриеш измамата навреме, ти слизаш от скалата и продължаваш на север. След половин час наистина стигаш до първия неизместен кол. По-нататък пътешествието минава без премеждия и в късния следобед пред тебе се появяват високите крепостни стени на Дин-Табакуза. Ти обаче си изтощен от дългия преход и трябва да отбележиш в **личния си свитък** загубата на три точки живот.

Мини на **92**.

Продължаваш пътя си край езерото и след няколко часа виждаш първото човешко присъствие в този пущинак. Близо до брега се е сгушила малка рибарска колиба, около която са разпънати да съхнат вежди мрежи. Докато минаваш край къщичката, отвътре изненадано надниква мършав мъж, облечен в протрита дреха, по която кръпките са повече от здравите места.

— Ха! — възкликва непознатият. — Добра среща! Хей, друже, ще ми помогнеш ли да си изтегля лодката на брега?

Ако искаш да му помогнеш, мини на **358**. Ако не желаеш, мини на **18**.

Идеята се оказва твърде разумна — дребна твар като тебе просто не е по вкуса на огромното чудовище. То озадачено прави няколко кръга из въздуха, опитвайки да разбере къде се е дянала вечерята му. След това се отправя да я дири другаде.

Благоразумно изчакваш да мине около час, преди да си възвърнеш човешкия облик. Продължаваш пътя си, като се оглеждаш във всички посоки — вече не забравяш и въздуха. Но тази предпазливост се оказва излишна. През останалите три дни път повече не срещаш чудовища и най-сетне с облекчение съзираш в далечината крепостните стени на Лоревин.

Мини на [266](#).

Промушваш се през решетката и се оглеждаш. Наляво коридорът завършва с глуха стена. Отправяш се в обратната посока и не след дълго достигаш залата за жертвоприношения. Както във всички други подземни помещения на храма стените са от камък, а подът и таванът — от пръст. На малко възвишение в центъра е позлатеният трон, върху който седи статуята на Ган. В скута на божеството блести чашата със свещено питие.

Ако имаш сънна билка и искаш да натрошиш от нея в питието, мини на **158**.

Ако нямаш сънна билка (или не желаеш да я използваш), можеш да опиташ да откраднеш чашата, след като си възвърнеш човешкия образ. За да го сториш, мини на **69**.

А ако желаеш преди тези действия да огледаш внимателно статуята, мини на **390**.

Замахваш срещу Трибулачо с всичка сила, но мечът ти се плъзва по неговата ризница, без дори да я одраска. Сблъскаш си се със защитна магия от висша класа. Отскачаш назад и тихичко изругаваш. Тази последна схватка се оказва по-трудна, отколкото си предполагал. Съдбата сякаш иска да ти се подиграе. Отново ще трябва да разчиташ на шанса си.

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

От 0 до 4 — мини на **416**.

От 5 до 9 — мини на **17**.

Навярно си ненормален, за да се подлагаш на такива мъчения. Или може би си имаш някакъв план? Така или иначе, след две кошмарни денонощия в трюма усещаш как корабът спира в пристанището на Лоревин. Имаш нова възможност за бягство, ако умееш да се превръщаш във вълк, мишка, орел, бухал, катерица или видра. За целта намали магическата си сила с една точка и мини на **266**. Само не забравяй, че като катерица или видра ще можеш да носиш само два дребни предмета от багажа си, а като мишка — един. Другото ще трябва да изоставиш.

Ако останеш в трюма, значи изпитваш горещо желание да узнаеш дали мраморните кариери наистина заслужават мрачната си слава. Е, щом е така... мини на **90**.

Капитанът опитва да възрази, но когато го заплашваш със съд, той неохотно изважда четирите жълтици. Прибираш ги и слизаш на брега. Накъде ще се отправиш сега?

Ако все още държиш да стигнеш до Ломея, ще трябва да минеш пеш през пролома, защото през близките няколко дни няма да има кораб нагоре по течението. За целта мини на [296](#).

Ако още не си бил в Гарибей и предпочетеш да тръгнеш натам, мини на [163](#).

А ако тръгнеш направо към замъка Арбустил, мини на [303](#).

Обикаляш няколко пъти широкия площад, сред който се тъмнее грамадната каменна сграда на храма. С магическото си изкуство би могъл да проникнеш вътре сравнително лесно. Но след това?... Как ще откриеш Кармина?

Удобният случай ти се представя само след няколко минути, когато виждаш през площада да крачи нисък мъж с черен плащ и бръсната глава. Вече знаеш, че това трябва да е жрец на Ган. Чудесно!

Изтичваш пред жреца, прекланяш смирено глава и бързо изричаш:

— Благослови ме, достопочтени! Истинско щастие е да видя с очите си истински служител на най-великото божество!

Жрецът се усмихва.

— Не аз, а Ган дава благословията. Откъде идваш, поклоннико?

— Чак от Омиел, достопочтени. Тежък и опасен път изминах през Мрачните планини, но сега съм щастлив.

— От Омиел значи... — изненадано промърморва жрецът. — И как върви разпространението на нашата вяра в Омиел?

Въпросът те заварва неподготвен. Нямах представа как стоят нещата с култа на Ган в Омиел. Решаваш да рискуваш.

— Уви, зле, достопочтени. В Омиел сме само малцина, затова толкова се радвам да видя този величествен храм. И радостта ми би била още по-пълна, ако можех да го разгледам отвътре.

— Съжалявам — поклаща глава жрецът. — Тази вечер храмът е затворен за всички. Ритуалната чаша трябва да престои цяла нощ пред статуята на Ган и никой не бива да се приближава до нея. Но ще се опитам да ти опиша какво представлява сградата отвътре. Най-отгоре са помещенията за служителите на култа. Веднага под тях се намира централната зала със статуята на Ган. Както знаеш, като земно божество Ган повелява подът навсякъде да бъде от пръст и поклонниците да се събуват, преди да влязат в залата. Единствено жреците имат право да носят обувки — и то само когато няма свещени

церемонии. А още по-долу са помещенията, където избраниците с радост изчакват да бъдат принесени в жертва.

Повече сведения не успяваш да изкопчиш, защото жрецът прехвърля разговора на религиозна тема. Предпочиташ да не поемаш излишни рискове и побързваш да се сбогуваш с него. На раздяла жрецът изказва надежда, че утрешното празненство ще ти хареса. Съгласяваш се с него, без да уточняваш, че навярно има малка разлика в онова, което харесвате.

Мини на [356](#).

Попаднал си в тясно, мрачно и съвършено празно помещение. Възвръщаш си човешкия облик и излизаш в коридор, който завършва отляво с каменна стена. Отдясно започва стръмно стълбище, слизащо към подземията на замъка.

След няколко минути спускане се озоваваш в нов тесен коридор. Тръгваш напред покрай редица от дебели дъсчени врати... и изведнъж чуваш иззад една от тях тихи стонове.

Мини на [366](#).

В поваления враг няма и следа от предишната войнственост. Проснат на мръсния под, той се притиска към стената и по преbledнялото му лице се стичат мътни вадички. Макар че е излишно, ти вдигаш захвърления меч и опираш острието в гърлото на мъжагата.

— Говори, ако искаш да си спасиш живота! Кой си и какво търсиш тук?

Устните му потрепват беззвучно, после той едва успява да избъбри:

— Името ми е... Лаглимар... капитан Лаглимар... от имперския легион...

— И защо си дошъл толкова далече от Арбустил? — рязко питаш ти, без да му оставиш време за размисъл.

— Заповед... заповед на господаря Трибулачо...

— Каква заповед?

— Няколко тукашни села... отказваха да плащат... новите данъци... Бяха изпратили... петиция до императора... Господарят Трибулачо... искаше да им покажем... какво става с онези, които... оспорват неговата власт...

В гърдите ти бликва студеният пламък на омразата. Готов си да забиеш меч в гърлото на убиеца, но една мисъл те спира. Прибързано или не, вече си дал обещание да му пощадиш живота. А един Господар на формите не погазва думата си.

С надеждата все пак да го хванеш в лъжа, ти задаваш нов въпрос:

— Минали сте оттук преди две нощи. Защо се връщаш?

Лаглимар е забелязал, че пръстите ти леко са се отпуснали, затова отговаря малко по-спокойно:

— Вчера открих, че съм загубил някъде командирския си пръстен. Реших да го потърся в едно от близките села... обаче, като минавах край хана, те видях през прозореца и...

Той не довършва. От гърлото му излита задавено пъшкане, защото с бърз замах на меч си изрязал върху челото му кървава звезда. Отстъпваш две крачки назад и посочваш към вратата.

— Върви си! Белязах те и в този вид не можеш да се върнеш при легиона. Сам разбираш какво те чака, ако признаеш, че си бил победен от невъоръжен противник. А ако все пак се престрашиш да го сториш, помни, че ще те открия и вдън земя. Затова бягай към Южните земи. Срещна ли те отново, това ще бъде последният ден от твоя живот!

Легионерът тромаво пропълзява към вратата и се измъква навън. След минута през отворения прозорец долита забързаният тропот на копита, който постепенно заглъхва в далечината.

Сега вече знаеш кой е истинският виновник за чудовищното престъпление.

Мини на **141**.

Не след дълго по коридора се раздават нечии стъпки. Напрягаш слух — трима са. Ще се справиш.

— Не се плаши каквото и да стане — прошепваш ти на другия затворник и заставаш сред килията.

Когато отваря вратата, надзирателят успява само глухо да изпъшка, преди да се хвърлиш върху него. Поваляш го на земята и изскачаш в коридора. Другите двама стражи са толкова изненадани, че побягват по коридора с отчаяни крясъци. Захапваш багажа си и също побягваш, само че в обратната посока.

Подземята на Арбустил са същински лабиринт. В един пуст коридор си възвръщаш човешкия облик и тръгваш напред, но само след двадесет крачки спираш на място. Иззад една дебела врата долитат тихи стонове.

Мини на [366](#).

Хладнокръвно изчакваш глутницата да се приближи, после светкавично изричаш заклинанието и с кръвожаден рев връхлиташ срещу хищниците. Първите два вълка загиват с пречупени гръбнаци под тежките ти лапи. Но останалите, вместо да се изплашат, сключват кръга и те нападат от всички страни.

Лъв срещу глутница вълци — в такава схватка всичко зависи единствено от случайността. Посочи едно число от [Свитъка на съдбата](#).

От 0 до 5 — мини на [103](#).

От 6 до 9 — мини на [369](#).

Захапваш листата на билката, промъкваш се през решетката и се отправяш по коридора към залата за жертвоприношения. Но движенията ти стават все по-бавни. Само след няколко минути неусетно се унасяш и заспиваш наред коридора. Вече никога няма да се събудиш от този сън — преди жертвоприношението един от жреците минава оттук и щом те забелязва, гнусливо стъпква неподвижното ти тяло.

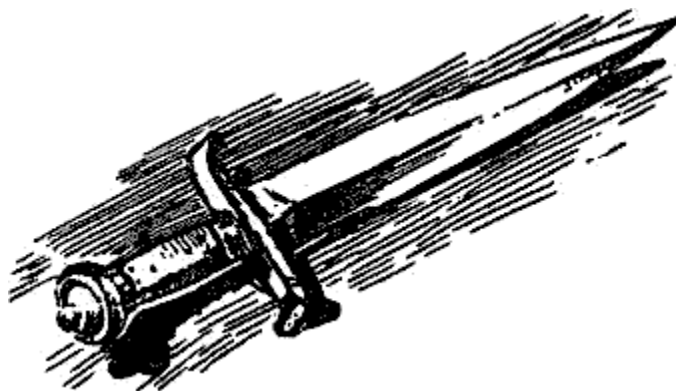
Решително изтегляш меча, но разбираш, че борбата ще бъде неравна. Противниците са много по-силни от тебе, при това железните брони ги защитават от ударите. Шансовете за победа изглеждат просто мизерни. Все пак посочи едно число от [Свитъка на съдбата](#).

0 или 1 — мини на **36**.

2 или 3 — мини на **85**.

От 4 до 7 — мини на **142**.

8 или 9 — мини на **231**.



Завързан си здраво, обаче положението не е чак толкова безнадеждно. Стражата те е претърсила за оръжие, но кой знае защо, не е отнела от багажа ти нищо, освен жълтиците. С магическата си сила лесно ще се освободиш. Каквато и форма да приемеш (освен лъв), въжетата ще паднат от ръцете ти. А после... после също е просто. Като орел или бухал ще излетиш през отворения люк. Като вълк ще нападнеш охраната и в суматохата ще доплуваш до брега. Като мишка или катерица ще пролазиш до сушата по корабните въжета. Колкото до облика на видра — там всичко е ясно.

Ако използваш един от посочените начини, намали магическата си сила с една точка и мини на **209**. Но не забравяй: като видра или катерица ще можеш да носиш най-много два леки предмета от багажа си, а като мишка — само един. Другото ще трябва да изоставиш.

Ако не владееш нито една от тези форми или предпочиташ да избягаш по-късно, мини на **331**.

Продължаваш нагоре по стръмния склон. Пътят навлиза в гора, но скоро дърветата наоколо започват да оредяват. А липсата на прикритие те тревожи, защото знаеш, че след неотдавнашните събития стражата ще бъде нащрек. Вероятно ще е най-добре да изоставиш пътя и да се промъкваш през храстите.

Внезапно през листата пред погледа ти се разкриват високи кули от черен камък. Замъкът Арбустил! Най-сетне си близо до целта!

Мини на [282](#).

Изборът ти е благоразумен. Безшумно се отдалечаваш назад и намиращ укритие между две скали близо до пътя. Скоро всички звуци от мястото на сражението стихват. Изчакващ още малко, след това се измъкваш и предпазливо тръгваш напред.

Мини на [432](#).

През пустинята няма истински път. Керванът се движи покрай масивните колове, забити още в древни времена на стотина крачки един от друг. Ако се изключи жегата и поривите на пясъчни ветрове, първият ден минава без произшествия. Вторият също. Но привечер забелязваш, че водачът от време на време спира и оглежда внимателно основата на всеки кол.

— Има ли нещо? — питаш го ти.

Мургавото му лице се сбръчква в недоволна гримаса.

— Не знам... Имам чувството, че край коловете е ровено неотдавна. Но може и да се лъжа. Нали знаеш, на страха очите са големи. А напоследък се носят сума ти страховити истории за разбойници, които подмамват керваните в клопка...

Той тръсва глава и се вглежда в поредния кол, но слънцето вече потъва зад хоризонта. В дългите плътни сенки на околните дюни не се различава почти нищо. Водачът надава гърлен вик и керванът спира. Време е да се пригответе за нощувка.

Когато всички си лягат да спят и край огъня остават само неколцина пазачи, ти за стотен път си задаваш въпроса дали водачът не е бил прав. Ала щом неговото опитно око не е доловило със сигурност разликата, то какво остава за тебе?

Разбира се, в облика на орел би могъл да огледаш пустинята отвисоко. Ако владееш тази форма и си съгласен да пожертвуваш една точка магическа сила, мини на [146](#).

Друга възможност е в облика на вълк да откриеш верния път с помощта на острото си обоняние. Ако избереш този вариант, мини на [129](#).

А ако не владееш тези форми (или предпочиташ да си спестиш магическата сила), мини на [385](#).

Какво пък, веднъж се умира. Изричаш заклинанието и с оглушителен рев се хвърляш към най-близкия разбойник. Без даже да разбере какво го е сполетяло, той рухва с раздрани гърди сред локва кръв.

После пред очите ти сякаш се спуска черна пелена. Зверският инстинкт поема властта над това тяло. Удряш, хапеш, разкъсваш... а разумът, спотаен нейде дълбоко, едва успява да забележи, че хората от кервана са се втурнали с подръчни оръжия срещу разбойниците.

Опомняш се от тишината. Схватката не е минала леко за тебе. Хълбоците ти са осеяни с рани. Посочи едно число от [Свитька на съдбата](#), за да узнаеш колко точки живот си загубил. След това мини на [126](#).



Напразно нанасяш удар след удар и от изтощение вече си изгубил 2 точки живот, когато вратата изведнъж изхвърква от пантите и рухва в коридора. Захапваш багажа си, но веднага застиваш на място и се ослушваш. Отвън долитат забързани стъпки.

Усмиваш се, доколкото ти го позволява лъвската муцуна. Пазачът е сам. Още щом подава глава през изкъртената врата, ти се хвърляш напред и с един удар го поваляш в несвяст. После побягваш по коридора.

Подземията на Арбустил са истински лабиринт. Когато се отдалечаваш на безопасно разстояние, спираш и си възвръщаш човешкия облик. Но изведнъж трепваш. Иззад близката врата долитат глухи стонове.

Мини на [366](#).

Вече си чувал неприятни неща за Ломея и още първите ти впечатления потвърждават слуховете. Шефът на стражата пред градската порта с многозначителна усмивка те предупреждава, че местната управа е въвела някои нови такси. Всеки желаещ да влезе трябва да заплати 3 жълтици.

Имаш известни подозрения по въпроса дали жълтиците наистина ще попаднат в градската хазна, но с въоръжена стража не се спори. Ако разполагаш с пари и смяташ, че няма смисъл да си създаваш излишни усложнения, можеш да платиш и да минеш на **371**.

От друга страна, с цената на една точка магическа сила можеш да си спестиш жълтиците. В облика на орел или бухал лесно ще прелетиш над крепостните стени, като катерица ще се изкатериш по тях, като къртица ще прокопаеш тунел отдолу, като мишка ще се шмугнеш през някоя пукнатина, а като видра ще се добереш до града по реката, която минава през него. Ако избереш някоя от тия форми, мини на **84**.

А може би смяташ, че ще е най-добре изобщо да не влизаш в град, който те посреща непочтено още от портата? Тогава мини на **51**.



Изричаш заклинанието... и веднага разбираш грешката си, но вече е твърде късно! Самозатягащата се примка не може да побере едрото ти тяло. Желязната ѝ хватка те удушава бавно и мъчително, макар че се напъваш със сетни сили да избъбриш ново заклинание. Трябваше да помислиш малко, преди да търсиш помощ от магията!

Първият ти порив е да побегнеш по мрачния тунел — все едно накъде, напред или назад, само да направиш нещо, да не стоиш тук в очакване на смъртта. Но веднага се овладяваш, защото отлично разбираш, че паниката ще те погуби. По-добре да обмислиш нещата спокойно. И за да прогониш всяко изкушение, ти се отдръпваш до дъното на разклонението и сядаш край стената.

— Ех, ако имаше малко светлина... — неволно се отронва от устните ти.

В следващия миг ти вече си на крака, блъскаш глава в ниския свод и замаян сядаш отново. Наоколо се разлива неясна жълтеникава светлина! Тя сякаш извира от стената в дъното на галерията. Да, точно така! Прокопаните от плъха дупки се открояват като ярки точки на общия фон. Разтърсва те поразителна догадка. Там трябва да има Ассатар!

Без колебание грабваш един камък и започваш да дълбаеш. Плъхът е улеснил работата ти, тъй че след няколко минути изваждаш неголяма каменна плоча, а иззад нея срещу тебе бликва поток от почти ослепителна светлина.

Изтръпнал от благоговение, ти изваждаш сияещия Ассатар. Талисманът се оказва малък и лек, почти безтегловен кристал с онзи възшебен цвят, който придобива пълната луна в топли летни нощи. Като го държиш над главата си, за да не те заслепява, разчиташ тайните знаци, изсечени по плочата:

Щастливецо — или нещастнико, — знай, че съдбата е пожелала да се сдобиеш с Ассатар. В него е скрита велика сила и ако те сметне за достоен, той ще изпълни три твои желания. А сетне ще те напусне, за да изчака следващия си собственик. Бъди благоразумен и съдържан, защото всяко неразумно желание може да те погуби.

Изумително откритие! Жалко, че желанията вече са само две — първото бе изпълнено, когато поиска светлина. Но и две желания ще ти стигнат, стига да бъдеш разумен, както те съветва неизвестният автор на каменното послание.

Вдигаш Ассатара високо и под неговите лъчи се отправяш назад. Скоро стигаш до мястото на срутването. Какво ще предприемеш сега?

Ако можеш да се превръщаш в къртица и решиш в този облик да си пробиеш път към отвъдния тунел, мини на **25**.

Ако се захванеш да дълбаеш с ръце, мини на **420**.

А ако поискаш от Ассатара да ти помогне, мини на **114**.

Легионерът е опитен боец. Мечът му ловко се плъзва над ръжена и ти нанася удар в рамото, от който губиш 2 точки живот. Но вместо да те разяри, бликналата кръв само те прави по-внимателен. Отскачаш, отбягваш нов удар и изведнъж импровизираното ти оръжие улучва врага право в корема. Легионерът рухва на мръсния под.

Мини на [335](#).

На няколко километра след Омиел Северният път се разделя на три. Отново ще трябва да избираш.

Лявото разклонение води към Ломея. Пътят натам е опасен и труден — ще се наложи да прекосиш високите плата на Мрачните планини, където снеговете се топят само през най-горещите летни дни. Пътешествениците рядко предпочитат този маршрут, но ако го избереш, мини на **216**.

Средният път заобикаля източните планински склонове и води към Лоревин — град близо до мястото, където Безкрайната река се влива в Гарибейското езеро. От години насам за този път се носят лоши слухове. Редките пътници, дръзнали да минат по него, разказват за страховити чудовища от Мрачните планини.

Ако не се плашиш от слухове и избереш този маршрут, мини на **179**.

Десният път е най-често употребяван. Той минава през град Гарибей, разположен по източния бряг на Гарибейското езеро. Удобствата на този път са очевидни, но може би тъкмо това е недостатък. Дали си струва да тръгваш по най-оживените места?

Изборът е твой. Ако предпочетеш да тръгнеш към Гарибей, мини на **160**.

Мрачните кули на замъка Арбустил се издигат все по-високо над назъбения планински хоризонт. Предпазливостта те кара да изоставиш пътя и да се промъкваш през храстите успоредно на него. Но засега не срещаш патрули — изглежда, че тукашната охрана разчита на древните магии. Пътят е свободен... ако не се брой многобройната стража по крепостните стени и пред подвижния мост.

Мини на [282](#).

Вече приближавате дома на Хандияр, когато от сенките изскача грамаден страж и препречва пътя ви с копието си.

— Ха, та това е Хандияр, знахарят, дето го арестуваха тая вечер! Добра среща, негоднико! Защо не си в затвора?

Старецът се е вцепенил от ужас и изненада, затова побързваш да се намесиш:

— Никакъв знахар не е, благородни господине, това е баща ми, ние сме мирни поклонници на Ган, чак от Омиел идваме за утрешната церемония, знаете ли колко път сме били през Мрачните планини, а пък вие разправяте знахар, та знахар...

Играта на безсмислици при Алтозар те е тренирала добре. Можеш да продължаваш приказките с часове, но обърканият страж крясва:

— Чакай! Как ще е от Омиел, като виждам с очите си, че е Хандияр? Защо не си в затвора, негоднико?

Явно човекът е настроен на една тема. Решаваш да го избиеш от равновесие чрез нахалство.

— Разсъдете трезво, благородни господине. Знахарят, за когото говорите, е бил прибран в затвора, нали така?

— Да — кимва стражът.

— Обаче този човек тук не е в затвора, нали така? Щом знахарят е в затвора, а този човек не е в затвора, значи той не е знахарят, а знахарят е в затвора и следователно не е тук. Логично, нали?

От гърлото на стража излита тихо, отчаяно мучене. Той вдига ръка пред очите си и почва да брой от пръст на пръст, като си шепне тихо:

— Знахарят... в затвора... човекът... на свобода... значи този тук не е човек... Не, не беше така...

Оставяте го насаме с тези премъдри занимания и изчезвате в сенките.

Докато захлопвате входната врата зад себе си, чувате от уличката печалния му вик:

— Хей, чакайте! Върнете се! Ами ако пуснат знахаря на свобода, кой ще е човекът в затвора?

Въпросът е интересен, но нямаш желание да се впускаш във философски спорове.

Мини на [446](#).

Плащаш и веднага лягаш да спиш. Трябва да отпочинеш добре, не се знае какви изненади ще ти поднесе новото утро.

На сутринта се събуждаш бодър и можеш да си възстановиш две точки живот. Но за съжаление изненадите на новия ден се оказват твърде неприятни. Още щом излизаш от стаята си, в гърлото ти опира острието на копие.

Оглеждаш се. Безцеремонното посрещане е дело на петима яки стражи, готови да те намушкат при първото подозрително движение. Опитваш да изречеш заклинание, но копието недвусмислено те притиска към стената. Очевидно тия типове знаят как да се справят с магьосници.

— Този ли е? — грубо пита старшият на групата.

От сенките на коридора тутакси изниква ханджията.

— Същият, доблестни господа! Точно той е! С ушите си го чух снощи как ругаеше светлия ни повелител, негово императорско величество Трибулачо!

Безсрамна клевета! Снощи си разменил с него само две приказки за цената на нощувката. Но въпреки всички протести стражата те връзва и трябва да поемеш към изхода, усещайки върху гърба си остриетата на три копия. С крайчеца на окото си забелязваш как ханджията прибира целия ти багаж.

Гледай ти каква комбинация! Ханджията доставя набедени „престъпници“ на градската стража. После прибира багажа на жертвите, а доблестните пазители на реда отчитат големи успехи в борбата с враговете на императора. Хитро измислено... и най-важното — изгодно!

Но и ти нямаш намерение да се предаваш. Мини на [323](#).

Същата вечер ти седиш в личните покои на губернатора. Денят те е изтощил — не толкова заради схватката с дракона, колкото заради безбройните благодарности на обикновените граждани. Е, трябва да се признае, че успехът ти беше пълен. Днешният подвиг не само възстановява корабоплаването по езерото, но и попълва с купища злато обеднялата градска хазна. Въпреки настойчивите предложения на губернатора да вземеш част от съкровището, ти приемаш 20 жълтици и нищо друго. Излишно е да носиш повече пари по дългия път — само ще изкушаваш грабителите. Така всички са доволни. Единствено началникът на стражата не изглежда твърде зарадван от гибелта на чудовището. Но това си е негова работа...

А най-ценното от днешния ден в момента лежи на масата пред тебе. Губернаторът е потърсил помощта на всички градски вълшебници, за да изясни въпроса с драконовата кръв. И отговорът се съдържа в старинния пергамент, който са му донесли преди малко.

Внимателно разчиташ избледнелите писмена. Върху пергамента е изложено Заклинанието на трансмиграцията, което ще ти даде възможност да се превръщаш от едно животно в друго, без да минаваш през човешкия образ. Но колкото и да го повтаряш, не се случва нищо. Знаеш защо — в записките се уточнява, че заклинанието придобива сила само след като чародеят изпие глътка драконова кръв.

След кратко колебание ти отпушваш стъкленницата и отпиваш от гъстата тъмна течност. В следващия миг сякаш те облива огнена вълна. Коленете ти се подгъват и стаята изчезва в мъглива пелена. С последни сили изричаш заклинанието, сетне рухваш на пода.

Когато се свестяваш, слабостта е отминала. Разбираш, че си овладял Заклинанието на трансмиграцията. И не само това — драконовата кръв е възстановила всички точки магическа сила, които си изразходвал досега.

На следващата сутрин сърдечно се сбогуваш с губернатора и продължаваш своя път.

Мини на [71](#).

Преди да пристъпиш към своя план, намираш една изоставена къща и укриваш багажа си в нея. След това се отправяш към близката река, която пълни с вода крепостния ров. Под прикритието на храстите изричаш заклинанието и се превръщаш във видра. Нататък нещата са лесни. Преплуването на стотина метра не те затруднява ни най-малко. Край крепостната стена излизаш на сухо, изричаш Заклинанието на трансмиграцията и с цената на още една точка магическа сила придобиваш нов вид, в който да се промъкваш из затвора.

Мини на [152](#).



Укриваш се в сенките на близката уличка и изчакваш жрецът да се отдалечи. Сега вече знаеш къде е затворена Кармина, остава само да избереш начина за спасението ѝ. За съжаление сведенията ти са твърде оскъдни. А прякото проникване в храма ще бъде затруднено от двамата въоръжени стражи, застанали пред вратата.

Ако решиш да се превърнеш в лъв и да влезеш със сила, мини на **412**.

Ако предпочетеш да се превърнеш в мишка или змия, мини на **206**.

Ако избереш облика на катерица, мини на **4**.

Ако искаш да проникнеш в храма като къртица, мини на **81**.

Ако желаеш да прелетиш до някой от високите прозорци в облика на бухал, мини на **397**.

Ако не владееш нито една от тия форми или предпочиташ да си спестиш магическата сила, остава ти само да се изкатериш по каменната стена и да опиташ да проникнеш в храма през някой от прозорците. В такъв случай мини на **43**.

И последната възможност е да се откажеш от начинанието. Ако преминеш на **62**, ще можеш да пренощуваш нейде извън града, а утре сутрин да продължиш към Ломея.

Когато започва да се свечерява, ти пристъпваш към замъка под прикритието на храстите. Време е да започваш!

Изричаш заклинанието, сграбчваш багажа си с нокти и размахваш криле. Скоро вече си над крепостните стени. Целият замък се разкрива пред очите ти... но какво е онова черно петно, което излита от кулата вдясно?

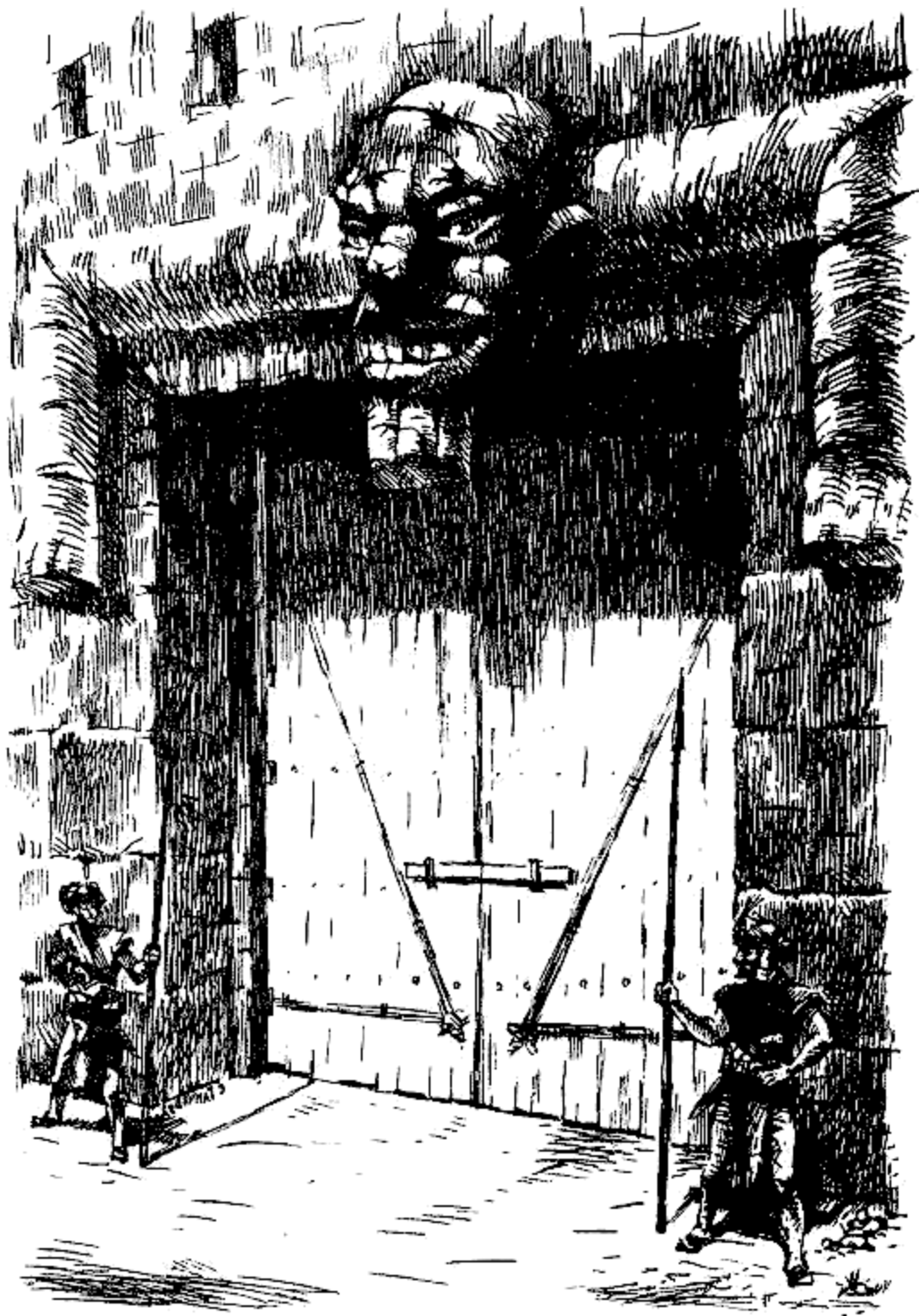
След миг разбираш какво е — гигантски черен прилеп. Ако вече си минавал по изоставения път в подножието на Мрачните планини, може и да си срещал подобно страшилище. Само че това тук е още по-грамадно. Различаваш на шията му златна огърлица с изписани по нея магически писмена. Значи някой държи това чудовище в кулата като защита против нахлуване от въздуха! Да, в Арбустил наистина мислят за всичко...

Опитваш да се спуснеш към двора на замъка, но краткото колебание вече е решило развоя на събитията. Прилепът те догонва и пред очите ти се мярка зинала паст, пълна с лъскави остри зъби. В последния момент с рязък завой успяваш да се изплъзнеш от нападението и чудовището профучава край тебе. Спечелил си миг, за да решиш какво ще предприемеш сега.

Явно е, че ще те спаси само атаката. Но къде ще удариш?

В очите — мини на **116**.

В ушите — мини на **383**.



Следван от рибаря, ти се отправяш надолу по брега, но внезапно краката ти затъват в пясъка. Опитваш се да отскочиш. Напразно — мократа почва те засмуква като тресавище. Попаднал си на подвижни пясъци!

Обръщаш глава, за да повикаш рибаря на помощ, ала от гърлото ти излита само тих стон на ужас. Лицето му се е преобразило — сред сбръчканата кафява кожа хищно пламтят кървави очи, а от зиналата уста стърчат два грамадни кучешки зъба. Вампир!

Напразно опитваш да се измъкнеш. Всяко движение само те тласка още по-надолу в подвижните пясъци. Когато остава да стърчи само главата ти, вампирът леко пристъпва напред. Зъбите му безпогрешно намират артерията върху оголената ти шия и след миг светът наоколо помръква. Унасяш се в сън, от който вече никога няма да се събудиш.

Какво пък, Трибулачо е прав. Ако на трона застане един доброжелателен и просветен управник, нещата в тази страна могат да тръгнат по-добре.

Колкото до отмъщението... нима с него ще върнеш живота на своите съселяни?

Сядаш на трона и поставяш короната на главата си. Но в същия миг усещаш остро убождане — отвътре е имало малък шип, навярно задвижван със специален механизъм. Преди да надигнеш ръка, тялото ти се вцепенява и по жилите ти плъзва ледена вълна. Шипът е бил намазан с отрова — един от коварните трикове на тиранина. Така ще загинеш, след като преодоля всички препятствия по пътя си. Беше изкусен в боя и чародейските умения, но нямаш и капчица опит в дворцовите интриги...

Точно както ти е казал старият винар, на следващия ден пътят е преграден от въоръжен патрул. За да продължиш към Арбустил, трябва да притежаваш специално разрешение. А ти, разбира се, нямаш. Какво ще направиш сега?

Ако имаш 10 жълтици и опиташ да подкупиш патрула с тях, мини на **315**.

Ако нямаш толкова пари или предпочиташ да не опитваш, мини на **320**.



С помощта на заклинанието се превръщаш във вълк... и едва сега си задаваш въпроса какво ще правиш с багажа. За щастие торбата не е тежка. След няколко опита успяваш да я захапеш и да я преметнеш през гърба си. Малко е неудобно да тичаш така, но скоро привикваш с товара и се устремяваш напред.

Постепенно пътят изчезва. Сега единствените ти ориентири са коловете, забити на стотина крачки един от друг. Отначало се вираш в тях, но бързо разбираш, че е по-удобно да разчиташ на зверското си обоняние. Застарялата миризма на хора и мулета те води безпогрешно по дирите на отдавна отминали кервани.

Но само след час спиращ в недоумение. Слънцето вече клони към залез, ала все още е достатъчно ясно, за да различиш ясно коловете. Те завиват към група ниски скалисти хълмове. А миризмата... миризмата продължава право напред!

Властният вълчи инстинкт решително отхвърля колебанията. Колове се местят лесно, казваш си ти, но миризмата остава. Побягваш напред и след десетина минути мислено се поздравяваш за избора — редицата колове отново се е появила сред пустинята.

Животинското тяло сякаш не знае що е умора. В студената нощ ти упорито тичаш под лунните лъчи и когато се зазорява, виждаш на хоризонта високи крепостни стени. Дин-Табакуза!

Спиращ сред хълмовете край града и си възвръщаш човешкото тяло. Едва сега разбираш колко си изтощен. Да става каквото ще — трябва да поспиш. Намираш едно закътано местенце между храстите, просваш се там и след няколко часа се събуждаш напълно ободрен. Ако имаш необходимост, можеш да си възстановиш една точка живот.

Мини на [92](#).

Некромус замахва с жезъла си и мигновено усещаш как те облива ледена вълна. Тялото ти бързо се вцепенява. Вкаменяваща магия!

Ако имаш кристална сълза или ти е останало желание от Ассатара, мини на **308**.

В противен случай мини на **20**... освен ако имаш яйце от птицата феникс — в такъв случай мини на **115**.

Пътят към Омиел е оживен и многобройните ханове се надпреварват да предлагат храна и нощувка. Има само една дребна неприятност — за всичко трябва да се плаща. Когато следобед на четвъртия ден приближаваш Омиел, от десетте жълтици в кесията ти са останали само пет.

Другата неприятност е свързана с патрулите на Пътната стража. Досега си успявал да ги избегнеш, но пред стените на Омиел те започват да се появяват все по-често. С надеждата да избегнеш проверка, ти се присъединяваш към група пътници. Сторил си го тъкмо навреме, защото в далечината се появява поредният конен отряд на стражата.

Крачиш последен и забелязваш как човекът пред тебе тревожно вади от пояса си малка кожена кесийка. Първо я пъхва в пазвата си, после размисля и я скрива между вехтите дрехи в торбата, праметната през рамото му.

Питаш се какво може да значи това, но междувреме патрулът е наближил и скача от конете.

— Стой! — гръмогласно изкрещява старшият. — Представете всички багажи за проверка!

Минаваш проверката без неприятности, но странният пътник не е толкова щастлив. Един от стражите бръква в торбата му и измъква кожената кесийка. Човекът пребледнява като платно и трескаво стиска тоягата си.

Само след секунда стражът ще отвори кесийката и ще види какво има в нея! Ако желаеш да се намесиш, нямаш време за колебания. Какво ще направиш?

Ще грабнеш кесийката и ще се опиташ да избягаш — мини на **164**.

Ще предпочетеш да не се намесваш в неща, които не разбираш — мини на **395**.

Пред толкова непознати хора е опасно да използваш чародейските си умения. Налага се да работиш в човешки образ, а това е твърде изтощително. Желаещи да ти помогнат не липсват, но некомпетентната намеса често обърква всичко, затова през повечето време предпочиташ да бъдеш сам. След два дни задачата е изпълнена и механизмът отново може да влезе в действие.

Но умората, недоспиването и непрестанното напрежение са си казали думата — загубил си 4 точки живот.

Благодарните собственици предлагат да ти платят 10 жълтици. Готвиш се да приемеш, когато ти хрумва внезапна мисъл. През това място минават хиляди пътешественици и всеки разказва по нещо.

Дали не би могъл вместо заплащане да помолиш собствениците за сведения, които биха се оказали полезни в опасното ти начинание?

Ако решиш да вземеш жълтиците, мини на [435](#).

Ако опиташ да събереш сведения, мини на [191](#).

Бягаш отчаяно, но въпреки всичко на няколко пъти жрецът те настига и едва успяваш да отскочиш изпод ударите на сандала му. Няма да издържиш дълго. Трябва да намериш укритие, каквото и да е то!

Отляво се мяркат килии, отделени от коридора с дебели железни решетки. Това е единственият ти шанс. Шмугваш се между железните пръти и се свиваш в ъгъла.

Сметката ти се оказва правилна. Колкото и да размахва жезъла си през решетката, жрецът не успява да те достигне. Накрая той тръсва глава и с недоволно мърморене се отдалечава по коридора.

Безсилно се отпусках край стената. Изтощен си до предел и губиш 4 точки живот. Сърцето ти бие до пръсване в мъничкото телце. Усецаш, че ако останеш в облика на мишка, можеш да загинеш, затова с последни сили се превръщаш в човек... и губиш съзнание.

Мини на [237](#).

Предпазливо откряваш вратата, надникваш през процепа и ахваш от изумление. На отсрещната стена е окован... Тиоланд! Цялото му тяло е покрито с кървави рани, но най-страшните белези са около китките и глезените — там, където оковите докосват голата кожа. Сякаш нажежен до червено метал е разял беззащитната плът. Втурваш се в килията и понечваш да свалиш халките, но Тиоланд глухо изпъшква:

— Не! Не докосвай... веригите...

— Как попадна тук? — прошепваш ти.

Въпреки болката Тиоланд се усмихва иронично.

— Също като тебе... предполагам... Исках да стигна до Трибулачо... но попаднах на Некромус. Пази се от него... той е могъщ магьосник. Искаше да му стана... слуга... Отказах, естествено... Затова ми надяна тия окови, които отнемат... магическата сила... Не ги докосвай — може би ще загубиш... и живота си...

После главата му клюмва и той безсилно увисва на веригите.

Предупреждението е ясно. Ако въпреки това опиташ да свалиш оковите на Тиоланд, мини на [324](#).

В противен случай мини на [253](#).

Пътешествието из сенките на огромния град е дълго и трудно. За щастие губернаторският дворец не е много далече от северната порта. Като човек би стигнал дотам само за няколко минути. В сегашния ти облик минава около час, докато се промушиш под портата и се отдалечиш на безопасно разстояние.

Намираш укрито местенце между храстите, превръщаш се в човек и лягаш да дремнеш няколко часа. Призори продължаваш на север.

Мини на [350](#).

Минали са може би около два часа, когато вратата се отваря и в килията влиза едър надзирател, придружен от мършав мъж с бръсната глава, голям позлатен жезъл и черна мантия. Без сам да знаеш защо, изтръпваш от тревога. Човекът с черната мантия те оглежда втренчено и тихо мърмори:

— Млад... здрав... симпатичен... — Той се усмихва зловещо и кимва на надзирателя. — Да, ще свърши работа.

Каквато и да е въпросната работа, тонът на непознатия никак не ти харесва. Но личните ти предпочитания в случая не играят съществена роля.

— Излизай! — заповядва надзирателят.

Повеждат те по коридора, сетне се спускате по стръмна стълба и попадате в дълъг подземен проход. Струва ти се странно, че тук стените не са облицовани с камък, макар че тунелът явно е често употребяван. Чувството за опасност става все по-силно. Прибързано или не, решаваш да използваш магическата си сила и започваш да шепнеш заклинание за превръщане в животно. Ала веднага усещаш, че нещо не е наред. Магическата ти сила сякаш е изчезнала!

Човекът с черната мантия рязко се обръща към тебе. Изпод дрехата си е измъкнал златен медальон във формата на уродлива и свирепозъбена човешка глава. От гърлото му излита пронизителен вик:

— Ган! Ган! Ган!

Около медальона започва да трепти призрачно синкаво сияние. Отчаяно се напругаш да довършиш заклинанието, но изведнъж стените се завъртат около тебе и светът потъва в мрак.

Мини на [237](#).

Схватката става все по-свирепа. Под ударите ти падат още три вълка, но от мрака прииждат нови и нови врагове. Хълбоците ти са покрити с рани, от лапите ти тече кръв. За момент изпитваш надежда, когато виждаш едрия водач на глутницата да лежи върху изпотъпкания сняг. Прекрачваш го и замахваш към следващия противник.

Внезапно остра болка прорязва гърлото ти. Прекалено късно осъзнаваш, че опитният водач е приложил хитрост — изчакал е удобния момент, за да те ухапе отдолу. Раздираш тялото му с нокти, но вече всичко е свършено. Кръвта ти изтича на буен фонтан и скоро ще лежите един до друг сред алените петна по снега.

Още щом доближаваш проклетата гора, усещаш как тя отново започва опитите да изсмуче от тебе магическа сила. И тъй като вече нямаш такава, онова, което губиш, е твоят живот. Посочи едно число от [Свитька на съдбата](#), за да разбереш колко точки си изгубил.

Ако след преминаването на гората все още си жив, мини на [452](#).

Никога не си виждал толкова неприветлив град. По тесните кални улички бродят окъсани типове с физиономии на професионални мошеници. Нито един от минувачите не ти вдъхва достатъчно доверие, за да го попиташ за пътя си. Най-сетне виждаш над вратата на двуетажна каменна къща голям надпис:

ВЕЛИКИЯТ МАГ УСТАКИДО
ПОМАГА! СЪВЕТВА! ПРЕДСКАЗВА! НАМИРА!
НЕ СЕ КОЛЕБАЙТЕ!
ПОЧУКАЙТЕ!

Какво пък, човекът все пак е колега. Нямах нужда от професионалните му съвети, но можеш да го разпиташ за предстоящия път. Решително прекосяваш улицата и почукваш на масивната обкована врата.

Отваря ти дребен брадат мъж на неопределена възраст. Тъкмо това ти се струва най-странно. Даже твоят трениран поглед не може да определи на колко години изглежда великият Устакидо. А и той не ти оставя много време за това. Потривайки пухкавите си длани, Устакидо привежда глава в добре отмерен поклон и пита с мазен глас:

— Какво ще обичате, достопочтени?

— Съвет — отвърщаш ти. — Не става дума за магия, защото в известен смисъл аз самият се занимавам с това, но...

Колкото и невероятно да изглежда, гласът на Устакидо става още по-мазен.

— Колега? Каква радост за един скромен маг! Заповядай, заповядай вътре... нали ще ми позволиш да ти говоря на „ти“? Между нас, вълшебниците, не бива да има прегради...

Кабинетът на Устакидо се оказва мрачна стаичка с черни драперии, по които висят човешки и животински черепи, сушени змии, всевъзможни амулети и странни знаци. Магьосникът ти прави знак да седнеш в креслото и пренебрежително махва с ръка към драпериите.

— Не обръщай внимание на това. Обикновен камуфлаж за лековерните. Нали все някак трябва да си изкарвам хляба... Но да не

се отклонявам. И тъй, скъпи колега, какъв съвет желаш да получиш?

Набързо измисляш правдоподобната история, че пътуваш към замъка Арбустил, за да се срещнеш със свой роднина от тамошната охрана и да му направиш заклинание срещу удар с меч. Устакидо те изслушва внимателно и въздъхва с пресилена печал.

— Уви, млади приятелю. Както знаеш, негово императорско величество се ползува от услугите на Некромус, един от най-могъщите магьосници по нашите земи. Напоследък прекият път към Арбустил се охранява от страховити заклинания. Всъщност тия заклинания са там от векове, Некромус само ги е разбудил отново. А сам разбираш, че тъкмо ние, магьосниците, сме най-уязвими на подобна опасност. Затова бих ти предложил да избереш пътя през Лоревин. По-дълъг е, но ще си спестиш неприятности. Това е съветът ми. Качи се утре сутрин на кораб за Лоревин... а дотогава приеми моето скромно гостоприемство.

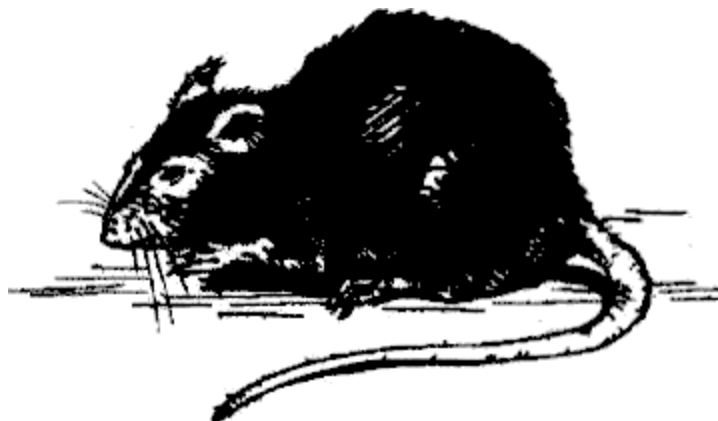
Съветът звучи правдоподобно, ала лукавият поглед на Устакидо те изпълва с безпокойство. Ако се вслушаш в гласа на съмнението и решиш да потърсиш нощувка в някой хан, мини на **19**.

Ако се довериш на Устакидо и пренощуваш при него, мини на **415**.

В този вид наистина си съвсем дребен, но побеснялото чудовище все пак те забелязва. И незабавно решава да те смачка като компенсация за изчезналия противник. Докато горилата замахва надолу, ти побягваш на зигзаг с цялата бързина, на която си способен. Ще успееш ли да се спасиш? Посочи едно число от [Свитъка на съдбата](#).

Ако числото е от 0 до 6, мини на [193](#).

Ако е от 7 до 9, мини на [222](#).



Черната мъгла те обгръща още по-плътно. Опитваш се да прекъснеш превръщането, но вече е късно. Пронизва те непоносима болка... и животът ти свършва тук.

Когато черната мъгла се разсее, край пътя ще остане да лежи само странна купчинка кости — наполовина човешки, наполовина животински. Уви, твоето чародейско изкуство се е оказало недостатъчно, за да преодолееш прастарите заклинания на могъщите древни магове.

Водачът няма друг избор, освен да се подчини. Един по един търговците минават настрани и лягат по очи върху пясъка. Единствено ти оставаш прав, но вече е късно да използваш магическите си способности — от всички страни те обграждат насочени копия и обтегнати лъкове. Неохотно се просваш долу... и чуваш над себе си гласа на разбойническия главатар:

— Този ми се струва прекалено опасен.

Обзет от паника, ти опитваш да скочиш на крака, но един умел удар с ятаган отсича главата ти. Пустинята ще бъде твоя гробница.

Чуваш глух трясък, последван от бълбукане и доволни въздишки — Некромус е отворил друга бъчва. Затаяваш дъх с надеждата, че дегустацията скоро ще свърши. Но очевидно не става дума за дегустация, а за нещо далеч по-задълбочено. Сякаш минава цяла вечност, докато се раздава шум от свличане на нещо тежко и наставка пълна тишина.

Изчакваш още малко, ала нервите ти вече не издържат. Да става каквото ще! Избиваш капака на бъчвата и надникваш навън. В края на избата лежи Некромус — съвършено пиян. Когато пристъпваш напред, гледката те поразява — бъчвата до него е изпразнена до средата. Да... Само истински магьосник може да извърши подобен подвиг. Във всеки случай едно е сигурно — Некромус остава извън играта за неопределено време.

Напускаш избата и тръгваш по дълъг коридор покрай редица дебели дъсчени врати. Но внезапно застиваш на място. Иззад една от вратите долитат тихи стонове.

Мини на [366](#).

Повежда те по лабиринт от тесни и криви улички докато найсетне се озовавате в душно мазе, изпълнено със зловонни изпарения. Насреща ви с радостни викове се хвърля стара вещица и ти неволно отскачаш назад, но твоят спътник се размива.

— Не бой се, приятелю! Това е майка ми. И не съди по външността. В момента я виждаш в работно облекло...

— Така е, благородни господине — малко смутено потвърждава старицата. — Аз, знаете, си изкарвам хляба със заклинания и врачуване, а хората са толкова суеверни... Мислят, че колкото по-грозна е една вещица, толкова по-добри магии може да прави.

След малко тримата вече седите в спретната и уютна стаичка. Старицата ви поднася обяд и с интерес изслушва разказа на сина си. Когато Кахо замлъква, майка му поклаща глава и се обръща към тебе.

— Ти ми върна сина и на света няма думи, с които да изкажа цялата си благодарност. Да ти предлагам пари или подаръци не смея — знам, че Господарите на формите са горди хора. Знам още, че сте свикнали да презирате богатствата и земните блага. Но има едно нещо, което няма да откажеш — магическа сила.

— Магическа сила ли? — трепваш ти.

Старицата се усмихва и слага на масата малка стъкленица.

— Да, точно така. В това шишенце има отвара от чародейско биле. Отдавна я имам и досега не ми е трябвала, защото действа само на могъщи вълшебници. Е, сега поне ще свърши работа. Изпий я.

Отпушваш стъкленицата и я надигаш към устните си, но ръката ти застива във въздуха. Ами ако вътре има отрова? Ала веднага след това се засрамваш. Та тия хора са твои приятели! Без повече колебания изпиваш горчивата течност и за момент усещаш познатото разтърсващо чувство на замайване. После шеметът отминава. Сега си по-бодър от когато и да било. Отбележи в **личния си свитък**, че имаш нови две точки магическа сила... и в добавка — две точки живот.

Когато се наканваш да излезеш, Кахо отново повтаря предложението да те разведе из града, но ти отказваш. За него в

момента ще е по-добре да не се показва по улиците.
Мини на **145**.

Имаш ли железен пръстен?
Ако отговорът е „да“, мини на **417**.
В противен случай мини на **260**.

Ако можеше да те види в този момент, старият Алтозар би казал, че нерешителността е сред най-недопустимите качества за един Господар на формите. След като ти отнемат парите, всичкия багаж и дори водата, разбойниците грубо те отпрацат през пустинята.

Въпреки цялата си подготовка от изтощение и жажда губиш 6 точки живот, преди да се добереш до крепостните стени на Дин-Табакуза. Мини на **92**.

Мъчителното пътуване в трюма трае два дни. По пътя към тебе се присъединяват още пет-шест затворници — почти всички обвинени в заговор срещу императора, макар че в повечето случаи хората са съвършено невинни. Впрочем осъдените не са особено разговорчиви и почти през цялото време мълчат, унесени в мрачни размисли.

Но всички биват силно впечатлени, когато успяваш да се освободиш от оковите с помощта на упражненията за гъвкавост, които си усвоил от Алтозар. При редките проверки стражата не забелязва нищо — всеки път омотаваш около ръцете си част от веригите на съседа.

Когато най-сетне корабът спира и стражата ви извежда навън, на няколко километра пред вас се извисява замъкът Арбустил. Слуховете не са били преувеличени — крепостта е истинска планина от черни кули и стени, обградена с дълбок ров. По бойниците бдят безброй пазачи. Трудно ти е да си представиш как би проникнал вътре. Но за щастие в момента въпросът е решен.

Проблемът е само един — че докато вървите към замъка, срещате патрул, който има някакви съмнения и влиза в спор с вашата охрана. За няколко минути оставате насаме с един от пазачите. Ако си решил да избягаш, няма да имаш никакви затруднения — достатъчно е с цената на една точка магическа сила да се превърнеш в каквото и да било животно (багажа си може да хвърлиш незабелязано в храстите и после да го прибереш). В такъв случай ще минеш на [282](#).

Ако предпочиташ да влезеш в замъка, макар и като затворник, мини на [255](#).

Пътят край езерото минава през живописна местност, осеяна с горички и ниски хълмове. Странно е обаче, че до вечерта не срещаш жива душа. Започва да те обзема неясна тревога и през нощта почти не успяваш да заспиш край огъня. Когато се разсъмва, продължаваш по пътя на запад, но из главата ти непрекъснато се въртят мисли за вампири.

Внезапно спираш и се ослушваш. От близката гора долитат приглушени викове за помощ. Готов си да изтичаш натам, но в този момент отново си спомняш предупреждението на търговците. Дали пък това не е един от капаните, за които ставаше дума?

Ако продължиш по пътя към Лоревин, мини на [327](#).

Ако решиш да се притечеш на помощ, мини на [187](#).

Просваш се по очи сред трясъка на падащи камъни и закриваш главата си с ръце. За щастие срутването е на няколко метра зад тебе и всичко се разминава леко — само неголямо парче скала те блъска по кръста, от което губиш една точка живот.

Още един благосклонен жест на съдбата — факлата ти е оцеляла. Взимаш я и се изправяш, за да огледаш срутването. Галерията е преградена чак до тавана. Изгледите да се измъкнеш назад са минимални... освен ако умееш да се превръщаш в къртица. Ако избереш този вариант, мини на [25](#).

Ако разполагаш с някакво вълшебство, което изпълнява всяко твое желание, би могъл да поискаш веднага да се озовеш от другата страна. За целта мини на [114](#).

В противен случай ти остава само да прокопаеш път към свободата с голи ръце. Задачата е тежка и навярно ще ти отнеме поне 3 точки живот, но друга надежда просто не виждаш. Ако веднага се захванеш на работа, мини на [420](#).

Впрочем... момент! Нали тунелът има два края! В отсрещната посока се простират мрак и неизвестност, но все пак има надежда да откриеш заобиколен път. Докато разполагаш със светлина, ще можеш да се върнеш обратно при срутването. Ако решиш да изследваш продължението на галерията, мини на [257](#).

Опитваш се да отскочиш и да заемеш отбранителна позиция, но неизвестният нападател е по-бърз. Силен удар по тила те поваля в безсъзнание върху неравния калдъръм на уличката.

Свестяваш се сред буренаците в някакво изоставено дворче. Цялото съдържание на торбата и джобовете ти лежи разхвърляно наоколо. Всичко е налице... с изключение на жълтиците, които липсват безвъзвратно. Все пак имаш известен късмет — в бързината грабителят е изпуснал една златна монета. Ще трябва да се задоволиш с нея.

Усмиваш се криво. Май беше малко прибързано да смяташ, че всички тукашни жители са приятелски настроени. Добре поне, че никой не може да ти открадне най-важното — твоите умения на чародей.

Събираш багажа си и се отправяш към по-оживени улици.

Мини на [279](#).

Това тяло отлично борави с клюна (ноктите ти все още са заети с багажа). За броени секунди ушите на прилепа се превръщат в кървави парцали. Чудовището надава остър писък и тежко се блъсва във върха на близката кула. Покрай стените с грохот политат каменни отломки.

Звярът обаче се съвзема мигновено и отново връхлита насреща ти. Личи, че сега се ориентира доста по-трудно, ала за сметка на това (по разбираеми причини) е нараснало желанието му да те открие. Всичко зависи само от едно — колко тихо умееш да летиш.

Ако си в облика на орел, мини на **13**.

Ако си се превърнал в бухал, мини на **53**.

Бавно се навеждаш над торбата и се питаш какво ли ще стане, ако войниците видят пръстена. Така или иначе, ще го открият при обиска. В такъв случай е по-добре да рискуваш.

Когато след миг се обръщаш към патрула, пръстенът блести върху протегнатата ти ръка.

Ефектът е поразителен. Четиримата войници моментално се изпъват и застиват неподвижно с притиснати към гърдите копия.

— Ама вие... такава... — запъва се старшият. — Защо не ни предупредихте, че сте капитан от легиона?

Сега трябва да се държиш нахално и ти веднага хващаш най-подходящия тон:

— Отвори си очите бе, дръвник! Тия дрехи приличат ли ти на капитанска униформа?

— Ами то...

— Никакво „ами“! Щом съм навлякъл цивилни дрипи, значи има защо. И вие там, престанете да ми се пъчите! Само привличате вниманието. Изпратен съм на секретна проверка, защото напоследък плъзнаха слухове, че пътните патрули си гледат работата през пръсти. Обаче извадихте голям късмет. Ако ме бяхте пропуснали, живи щях да ви одера! Къде е следващият пост?

Казваш това и веднага прехапваш устна. Като инспектор би трябвало отлично да знаеш къде са разположени постовете. Но за щастие грешката ти остава незабелязана.

— Чак пред Дин-Табакуза, ваша светлост — съобщава старшият, задъхан от усърдие. — Непременно ги проверете. Техният старши е хаймана и половина. Не си гледа службата, взима подкупи от керваните...

— И мами на зарове — подсказва един от войниците.

Началникът му хвърля кръвнишки поглед, но все пак кимва с глава.

— Да, и мами на зарове. С две думи — плаче за разжалване.

— Ще го разплача аз... — заканително промърморваш ти. — И вас ще разплача, ако споменете някому за проверката. Току-виж новината ме изпреварила и ония ще ме посрещнат с парадни униформи...

— Неми сме като надгробни камъни, ваша светлост — уверява те старшият. — Само че... като стана дума за гроб... внимавайте по пътя. Напоследък из пустинята върлуват разбойници. Изместват пътеводните колове и подмамват керваните към затънтени места, а пък там...

По липса на подходящи изразни средства, старшият прокарва пръст през гърлото си. Оценяваш красноречието му с високомерна усмивка, после леко кимваш на патрула и напускаш двора.

Мини на [177](#).

На сутринта керванът продължава напред. Водачът все тъй угрижено се вглежда в коловете и тихичко си мърмори нещо. Внезапно той вдига ръка и надава гърлен вик. Приучени от опита, търговците спират веднага.

Оглеждаш се. Намирате се пред входа на тясна клисура между два каменисти хълма. Внезапно скалите от двете страни на кервана оживяват. Отекват свирепи крясъци и към търговците се втурват двадесетина парцаливи мъже, въоръжени с ятагани и копия. Попаднали сте в засада!

Мигновено преценяваш ситуацията. Търговците са много повече от разбойниците, но блясъкът на ятаганите сякаш ги е хипнотизирал. Именно на това разчитат злодеите. Трябва по някакъв начин да докажеш на хората от кервана, че са по-силни.

Ако владееш умението да се превръщаш в лъв, мини на [344](#).

В противен случай мини на [73](#).

Мини на **300**.

По челото ти се стича пот. Имаш чувството, че очите ти ще изскочат от орбитите. Ала и Устакидо не е по-добре. Цялото му тяло се тресе от напрежение и изведнъж той рухва на колене пред леглото с отчаян вик.

Мини на [276](#).

Време е вече да избереш накъде ще се отправиш от Ломея. Ако решиш да се качиш на кораб по Безкрайната река до Лоревин, мини на **40**.

Ако предпочетеш да тръгнеш към Лоревин пеш, по планинския път през Мрачните планини, мини на **6**.

За другия път, който води на север към Арбустил, вече си чул доста страховити приказки. Но от опит знаеш, че слуховете винаги преувеличават нещата. Ако все пак искаш да се отправиш към замъка, мини на **274**.

Изтръпнал от напрежение, ти бавно отстъпваш назад. Вампирът също не бърза — ясно е, че няма накъде да избягаш. Гърбът ти опира в някакво дърво... и в този момент очите на чудовището се разширяват от страх. Какво може да го е изплашило толкова?

Трескаво стрелваш поглед назад и надаваш победоносен вик. Дървото зад тебе е трепетлика!

Отчаяното положение ти е придало огромна сила. С един замах откършваш дебел клон и обръщаш острия край срещу врага. Но той вече се хвърля към тебе, още преди да си прихванал оръжието както трябва.

Изходът от схватката ще се реши в следващата частица от секундата. Кой ще изпревари?

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

От 0 до 6 — мини на **156**.

От 7 до 9 — мини на **426**.

Идеята се оказва разумна. След кратък оглед забелязваш, че дясната ръка на божеството не е плътна. Едва забележима кръгла пукнатина около лакътя подсказва, че вътре има скрит шарнир. Хубава работа! Изглежда, че зад цялата работа със знака на Ган стои най-обикновено мошеничество.

Един тесен отвор под трона ти позволява да се промъкнеш вътре. Както си очаквал, статуята е куха и през нея минава въже, свързано с метален лост в дясната ръка. Примитивно и нахално!

Ядосано прегриваш въжето. Но това ти се струва недостатъчно. С доста усилия успяваш да вържеш прегривания край на възел и да го заклешиш в кухия лакът. Сетне, доволен от себе си, напускаш статуята и си избираш удобно скривалище в една пукнатина между камъните на стената в дъното на залата. Само след няколко часа ще станеш свидетел на твърде забавно зрелище.

Мини на [214](#).

Скоро вълците разбират, че ако държат да те поканят на вечеря, ще трябва да заплатят прекалено висока цена. По някакъв тайнствен сигнал цялата глутница изведнъж прекратява атаката и изчезва в мрака.

Връщаш се при огъня, хвърляш нови съчки и дълго слушаш как вълчийт вой затихва в далечината.

До сутринта не затваряш очи и безсънната нощ ти отнема една точка живот. Нищо, по-добре уморен, отколкото разкъсан на парчета.

С първите лъчи на зората бързо се отправяш напред, защото запасът от съчки е привършил и отлично разбираш, че втора подобна нощ е равносилна на смъртна присъда.

Но повече не ти се налага да влизаш в бой с глутницата. До края на деня платото остава зад тебе и прекарваш нощта край буен огън в гората по западния склон. Следващият ден също минава спокойно и те извежда в подножието на Мрачните планини.

А на другата сутрин вървиш само от два часа, когато иззад хоризонта се появяват високи крепостни стени.

Мини на [346](#).



Битката е ужасна. Коридорът кънти от зверски рев, стените са опръскани с кръв. Животинските инстинкти са взели връх и ти почти не разбираш какво става — знаеш само това, че и врагът се бори с нечовешка злоба. Изпълват те вълни от болка и неистова ярост.

Но изведнъж всичко свършва. Тигърът лежи неподвижно на каменните плочи, а от раздраното му гърло блика ален фонтан. Пред очите ти зверското тяло потрепва и бавно се превръща в човешко.

Ти също си възвръщаш човешкия облик и се вглеждаш в поваления враг. С Некромус е свършено, ала борбата не е минала безнаказано и за тебе — загубил си 5 точки живот. Ако не разполагаш с толкова, след малко ще издъхнеш край трупа на магьосника.

А ако все още си жив, мини на [409](#).

Когато отново си възвръщаш човешкия облик, поразеният Хандияр отскача назад и от гърлото му излита глух вик:

— Господар на формите!

Бързо запушваш устата му с длан и обясняваш накратко каква е целта ти. Старецът те гледа с такава надежда, че веднага добавяш: шансът за успех е твърде малък. Без неговата помощ няма даже да знаеш откъде да започнеш.

Мини на [269](#).

На следващия ден очакването е безкрайно. Този път стражите надминават самите себе си — проверяват хората и товара поне десетина пъти. Но най-сетне около пладне каруците с трополене навлизат в двора на замъка. Нечий гърлен глас започва да разпределя бъчвите в различни посоки.

В каква бъчва си се скрил?

За добро вино — мини на **80**.

За лошо вино — мини на **208**.

Отдръпваш се настрани. Стражът е усетил заплашителното движение на непознатия и жестоко го блъска с лакът в лицето. Човекът надава стон и рухва окървавен на прашния път.

С алчна усмивка стражът изсипва върху дланта си съдържанието на кесийката, но усмивката му помръква, когато открива, че вътре е имало само няколко заоблени късчета сивкав метал. Колегите му избухват в злорад смях. Той ги оглежда заканително, сетне изтърсва многоетажна ругатня и запокитва кесията по проснатия мъж, който се втурва да събира парченцата метал, сякаш са скъпоценни камъни. Странно... защо ли толкова държи на тях?

След малко проверката привършва и можете да продължите към Омиел. По пътя опитваш да поведеш с непознатия разговор за съдържанието на кесийката, но той упорито заобикаля темата.

Мини на [436](#).

В подземието те очаква самият началник на стражата, обкръжен от десет войници със заредени арбалети. Би могло да се предполага, че е малко по-умен от подчинените си, но той се вглежда в лицето ти и повтаря с тъмничарите дума по дума разговора, който си чул преди малко. В края на краищата надделява мнението, че наистина си „тоя“. А подобно мнение не предвещава нищо добро, защото подът и стените са оплискани с прясна кръв.

— Съжалявам, мой човек — добродушно заявява началникът. — Нямам нищо против тебе, обаче получихме заповед да намалим броя на затворниците.

— Ами пуснете ни тогава — предлагаш ти.

— Ей, голям веселяк си бил! — размива се началникът и махва с ръка на войниците. — Вижте му сметката!

Арбалетите се насочват към гърдите ти. След миг ще бъдеш мъртъв. Сега може да те спаси само превръщане. Но в какво?

В лъв или вълк — мини на **180**.

В катерица или мишка — мини на **132**.

Ако не владееш тия форми, само след няколко секунди ще лежиш на каменния под сред локва от собствената си кръв.

Намираш купчина вехти дъски и скриваш багажа си под нея, после изричаш заклинанието. С няколко замаха на крилете достигаш един от високите прозорци. Кацаш на каменния перваз и предпазливо надничаш вътре. Помещението е полумрачно. Не забелязваш в сенките никакво движение. Изчакваш още няколко секунди, сетне тихо се прехвърляш през прозореца, кацаш на пода и се превръщаш отново в човек.

Мини на [95](#).

Внимателно оглеждаш вратата. Скована е от дебели дъски и задачата няма да е лесна, но трябва да опиташ.

— Не се плаши, каквото и да стане — казваш ти на другия затворник, след това изричаш заклинанието.

Пристъпваш напред и блъскаш вратата с всичка сила. Ала тя дори не потреперва. За пръв път те обзема съмнение в лъвската сила. Дали ще успееш да се измъкнеш? Посочи едно число от [Свитька на съдбата](#).

Ако числото е четно или нула, мини на [437](#).

Ако е нечетно, мини на [345](#).

Именно в мигове като сегашния разбираш колко важна е била подготовката ти при Алтозар. Устакидо се бори като звяр, но само след минута успяваш да го стиснеш за гърлото и той се отпуска в несвяст на мръсния под. Раздираш завивките, омотаваш го здраво и натъпкваш в устата му солиден парцал — заклинанията са най-страшното оръжие на всеки магьосник.

Какво ще направиш сега?

Ако искаш да разгледаш дома на Устакидо с надеждата, че ще намериш нещо полезно, мини на **286**. В края на краищата такъв коварен злодей не се нуждае от вълшебства (или по-точно вълшебствата не бива да остават в ръцете му).

А ако решиш да вземеш старинния пергамент и да изречеш над Устакидо собствената му магия, мини на **120**.

След разочарованието с патрулите крачиш бързо назад и малко след пладне отново приближаваш крепостните стени на Гарибей. Какво ще правиш сега?

Ако не си проучил града (и не си имал приключение в езерото), можеш да провериш какво ще ти предложи Гарибей. За целта мини на [256](#).

Ако решиш да се отправиш към Лоревин, мини на [268](#).

Смяната на облика не променя намеренията на чудовището — очевидно то харесва и четиринога плячка. Въпреки светкавичната си реакция при следващата атака едва успяваш да се изплъзнеш от ноктите на прилепа: А той вече връхлита отново и шумът от крилете му напомня рев на приближаваща буря.

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

От 0 до 4 — мини на [29](#).

От 5 до 9 — мини на [128](#).

В какво ще се превърнеш?
В лъв — мини на **300**.
Във вълк — мини на **386**.
В змия — мини на **65**.
В катерица — мини на **117**.
Във видра — мини на **192**.
В орел — мини на **223**.
В бухал — мини на **288**.
В мишка — мини на **427**.
В къртица — мини на **33**.

Със съжаление решаваш, че в момента всяка друга форма е безполезна. Поне за схватка с наемниците... Но може би има и друг начин. Дали пък да не ги сплашиш с чародейските си умения? Навярно това би дало резултат, но няма да се разминеш само с една точка магическа сила — за да бъдеш убедителен, ще са необходими поне две-три превръщания. Ако все пак решиш да го сториш, мини на [263](#).

Ако сметнеш подобен избор за твърде рискован и разточителен, ще трябва да подминеш каруцата и да продължиш по пътя. В такъв случай мини на [256](#).

Случва се истинско чудо: като отразен от невидима стена, пламъкът отскача обратно към Некромус. Магьосникът надава вик и рухва на земята. Навеждаш се над него. Изглежда опърлен и полузадушен, но вероятно скоро ще се свести. Незабавно напускаш избата и тръгваш по дълъг коридор покрай редица дебели дъсчени врати. Трябва да се отдалечиш, преди Некромус да се опомни и да вдигне тревога.

Внезапно спираш на място. Иззад една от вратите долитат тихи стонове.

Мини на [366](#).

Както всички останали и ти носиш връзка борови факли. Взимаш една, запалваш я и навлизаш в страничния проход. Знаеш, че поемаш сериозен риск. Според разказите на водача из тия галерии може да се изгуби населението на цял град и всеки да броди с дни, без да срещне друг човек. Затова на всеки няколко крачки драскаш по стените с парче камък. Така поне е сигурно, че ще намериш обратния път.

След стотина крачки галерията се разклонява на две. Докато се колебаеш, от десния тунел надниква муцуната на плъха. Изтичваш подир него и така отминаваш още няколко разклонения. Но внезапно ти се налага да спреш, защото пътят напред става опасен. Проядени от плъховете, опорните греди се прегъват под тежестта на скалната маса. По стените зяят широки пукнатини. Обзема те мрачно предчувствие. Заслужава ли си да влизаш в този капан?

Ако решиш да се върнеш, мини на **38**.

Ако се осмелиш да тръгнеш по тунела, мини на **30**.



Веднага прекъсваш заклинанието. Мъглата продължава да те обгръща, но чувството за студ бавно отстъпва от тялото ти. Скоро злокобната сила като че загубва интерес към тебе. Черната мъгла постепенно се разсейва и пътят отново изглежда чист и спокоен, сякаш по него изобщо не дебнат магии.

Но ти вече имаш едно наум. Сега ще трябва да се върнеш на [274](#) и да направиш нов избор (ако държиш да проявиш храброст, може и отново да опиташ с превръщането).

На пръсти заобикаляш огромната глава и внимателно се прицелваш в едното затворено око. После бавно надигаш ръка. Сега или никога! Замахваш с всичка сила, ала ножът отскача със звън от люспестия клепач. Драконът трепва и сънено надига глава.

Провал! Трябва светкавично да се спасяваш! Захвърляш ножа и побягваш към водата. Успееш ли да се гмурнеш към дъното в образа на видра, ще бъдеш недосегаем за дракона. Трябват ти само няколко секунди.

Но разполагаш ли с тях? Посочи едно число от [Свитъка на съдбата](#).

Ако числото е четно или 0, мини на [252](#).

Ако е нечетно, мини на [75](#).

А ако имаш яйце от птицата феникс, мини на [115](#).

Разтваряш челюсти, доколкото можеш и с всички сила впиваш зъби в крака на Хандияр. Старецът възкликва от изненада и скача на крака. Веднага пропъзляваш напред и се озоваваш в килията.

Мини на [393](#).

Ето и огромната позлатена врата на тронната зала. От двете ѝ страни стоят пазачи в железни брони. Когато тръгваш напред, двамата преграждат пътя ти с копията си, ала от залата долита повелителен глас:

— Пуснете го!

Поглеждаш през портала. Просторната зала е съвършено празна, ако не се броят великолепните гоблени по стените и златният трон в дъното. Край трона стои дребен, възпълен мъж с кръгло лице и дребни лукави очички. Не така си си представял императора, но пищната пурпурна мантия подсказва недвусмислено — стигнал си до тиранина.

Трибулачо се усмихва приветливо и махва с ръка.

— Ела. Отдавна те чаках. След като се справи с Некромус, едва ли ще те спрат двама обикновени войници. А и не искам да те спирам. За пръв път от дълго време насам ще се срещна с обикновен човек от народа. Може би от тебе ще науча какви грешки съм допуснал.

Прекрачваш в залата и едва сега забелязваш, че подът пред трона е разделен на квадрати от бял и черен мрамор. Как ще тръгнеш към Трибулачо?

По черните квадрати — мини на **450**.

По белите квадрати — мини на **205**.

Няма да избираш къде да стъпваш — мини на **258**.

С яростно ръмжене се хвърляш върху Черния губернатор и го захапваш за гърлото. Облян в кръв, той рухва край стената. Имаш пълното право да бъдеш безмилостен, но все пак в последния момент разтваряш челюсти. Дълбоко вкорененото уважение към живота не ти позволява хладнокръвно да убиеш човек — дори и такъв тиранин. Кой знае дали по-късно няма да си платиш за това...

Поразените телохранители са застинали като статуи. Скачаш върху по-близкия. Той залита назад, блъска глава в стената и се свлича на пода. Другият се опомня и пъргаво изскача в коридора.

Обръщаш се към прозореца. Можеш да се измъкнеш оттам, но вълчето тяло не е твърде подходящо за скачане. Възвръщаш си човешкия облик и грабваш торбата си. Само че това окуражава втория телохранител, който отново нахълтва в стаята с високо вдигнат меч.

Мини на [232](#).

Пътят към Арбустил наистина е оживен. Скоро настигах керван от грамадни каруци, натоварени с бъчви вино от лозята по северния бряг на Гарибейското езеро.

Водачът на кервана се оказва дружелюбен и разговорлив. Той ти предлага да се качиш при него и докато воловете бавно влачат каруцата по прашния път, слушаш безкрайните му оплаквания. Ония от Арбустил само знаели да пият — обявили тукашните лозя за императорска винарска област, та да не плащат пукната пара за доставките. Отгоре на всичко с приближаването към замъка зачестявали проверките и стражата създавала безброй неприятности дори на ония, които имат специални разрешения.

Слушаш внимателно, но твоят спътник изведнъж се прехвърля на чисто лозарски теми. Последната година била лоша, повечето вино било слабо.

Ето, можеш да се убедиш сам — бъчвите с хубаво вино са белязани с червен кръст, ама колко са те? Нищо и половина... Даже и лошото вино не достига за ония ненаситници, та доставчиците са принудени да върнат в замъка една част от бъчвите празни.

Вече се свечерява и керванът спира за почивка. Знаеш, че на следващия ден ще започнат проверките. Може би тази доставка за Арбустил е твоят шанс — ако през нощта се скриеш в някоя от бъчвите, навярно ще изминеш пътя незабелязан от никого. Но какво ще стане след това? Не знаеш...

Ако рискуваш да се скриеш в празна бъчва, мини на **178**.

Ако напуснеш кервана и продължиш пътя си пеш, мини на **360**.

Намираш купчина вехти дъски и скриваш багажа си под нея, после тръгваш към храма и внезапно се превръщаш в лъв пред очите на изумените пазачи. Преди да се опомнят, ти ги помиташ с два мощни удара. Но веднага след първоначалния успех те чака разочарование — вратата се оказва заключена. Ще успееш ли да я изкъртиш?

Посочи едно число от [Свитъка на съдбата](#). Ако числото е нечетно или нула, мини на [430](#).

В противен случай ще трябва да се върнеш на [356](#) и да потърсиш друг начин за проникване в храма.

Багажът ти остава да лежи на земята, но сега не е време да мислиш за него. Размахваш криле и бързо се издигаш на безопасно разстояние. Снежната горилла изръмжава недоумяващо, после решава, че противникът си е противник, и започва да мята по тебе огромни камъни.

Подобно занимание може да бъде забавно само до известно време. Когато един от камъните се стоварва обратно върху главата ѝ, горилата загубва всякакъв интерес и се отправя нагоре по планинския склон. Изчакваш я да се отдалечи, след това кацаш и си възвръщаш човешкия облик.

Мини на [432](#).



Не е особено трудно да намериш една изоставена къща и да укриеш багажа си в нея. След няколко минути вече кръжиш около крепостта в облика на орел. Килиите са мрачни, но зоркият ти поглед различава всичко в тях до най-малката подробност. Три обиколки са достатъчни, за да откриеш търсения затворник.

Кацаш на тясното прозорче и с доста усилия се провираш през решетките. Отново разперваш криле, кацаш на пода и пред очите на смаяния пленник се превръщаш в човек. Мини на **198**.

Зад прозорците бързо се спуска мрак и откъм Безкрайната река плъзва хладна мъгла. Със свещ в ръка Устакидо те отвежда на втория етаж, където ти е приготвил меко легло в една от стаите.

— Лека нощ, скъпи колега — казва магът и се оттегля с типичната си многозначителна усмивка.

Може би човекът просто има навик да се усмихва така, но докато си лягаш, ти не можеш да прогониш чувството на неопределена тревога. Изкушаваш се да останеш буден цяла нощ, макар че това вероятно ще ти отнеме доста сили. Ако все пак решиш да бодърствуваш, мини на [310](#).

А ако решиш, че Устакидо заслужава доверие и можеш да заспиш, мини на [185](#).

Въпреки тромавия си вид Трибулачо е изненадващо опитен боец. Мечовете свистят из въздуха със страхотна бързина. Засега ти се задоволяваш да отбиваш атаките, защото знаеш, че трябва да издебнеш удобен момент. И ето, че случаят ти го предлага.

Противникът замахва свирепо — толкова свирепо, че долният край на ризницата му се повдига. Светкавично падаш на коляно и посягаш да забиеш меча си в незащитеното тяло... ала Трибулачо отново е по-бърз. Усещаш само жесток удар във врата, сетне светът помръква. Животът ти е свършил под меча на омразния тиранин.

След като се позасищаш, ти замислено бръкваш в джоба си, изваждаш пръстена и започваш да го разглеждаш. На него е изгравиран ъгловатият силует на замъка Арбустил — символ на императорската власт. Странно... Какво общо може да има между тирана Трибулачо и затънтено селце като Хорик? След чутото досега ти си готов да приемеш, че Трибулачо е способен на всякакви злодеяния... но защо ще изпраща наемниците си чак дотук?

Внезапно мощен удар те събаря напред. Пъргаво се превърташ сред пръснатите чинии и виждаш над себе си озъбено червендалесто лице. Едър мъжага, облечен с желязна ризница, вкопчва яките си пръсти в гърлото ти.

— Давай пръстена веднага! — просъсква той.

Ако се съгласиш да му дадеш пръстена без пререкания, мини на **88**.

Ако се превърнеш във вълк или лъв, мини на **290**.

Ако опиташ да се превърнеш в мишка, за да избягаш с пръстена, мини на **105**.

Ако нападнеш непознатия, мини на **247**.

Вмъкваш се зад дърветата. Колкото и да внимаваш, острите им листа те порязват на няколко пъти, от което губиш една точка живот. Нищо, ще трябва да изтърпиш.

След минута иззад близкия завой изскача група легионери на коне. Изчакваш тропотът им да се отдалечи надолу по пътя, сетне пак излизаш на открито.

Мини на [242](#).

Е, най-после любопитството ти е задоволено... макар и на малко солена цена. Мраморните кариери представляват огромна яма сред планинските склонове, из която непрестанно сноват хиляди каторжници, приковани с вериги за количките си. Твоята участ не е различна. Само след половин час бичът на надзирателя изплющява върху гърба ти и ти хукваш подир количката, като се препъваш в дългата си верига. Скоро решаваш, че идването ти тук е било връх на глупостта. Заричаш се да избягаш още тази нощ.

Слънцето се влачи по небето безкрайно бавно. Изтощен от влаченето на тежките мраморни блокове, ти губиш 2 точки живот. Но най-сетне пада мрак и надзирателите се оттеглят.

Изнурените каторжници рухват като подкосени край количките.

— Хей, друже, няма ли някой да ни осигури храна и подслон? — обръщаш се ти към най-близкия от нещастниците.

Човекът се размива като луд.

— За какъв подслон бълнуваш, мой човек? Спи се тук, на голите камъни. И в дъжд, и в пек. А колкото до храната — раздават я само веднъж дневно. Ще трябва да изтраеш до утре.

— Та това е по-лошо от ад! — възкликваш ти. — На ваше място отдавна бих се разбунтувал. По-добре смърт, отколкото такъв живот.

— По-тихо! — стреснато прошепва непознатият. — Точно това се каним да направим тази нощ. Нощем охраната е малобройна, лесно ще я обезвредим. Важното е само всичко да стане тихо, за да не усети свободната смяна. Иначе...

Да, успехът на отчаяния бунт зависи само от случая. Ако свободните пазачи останат да спят в бараката си, каторжниците имат надежда да се освободят. В противен случай мнозина ще бъдат избити и едва ли някой ще смогне да избяга.

При всяко положение вече е крайно време да се освободиш от веригите. Лесно е да го сториш с цената на една точка магическа сила — в каквото и животно да се превърнеш (освен в лъв веригите сами ще паднат от ръцете и краката ти. Но какво ще правиш след това?

Ако искаш незабавно да напуснеш кариерата, мини на **94**.
Ако се опиташ да помогнеш на каторжниците, мини на **298**.

Трескаво се захващаш с тежката работа. Налага се не само да измъкваш камъните от срутването, но и да ги пренасяш назад по тясната галерия. Но мисълта за ужасната участ, която би те очаквала в този тунел, действа по-стимулиращо даже от камшик на надзирател. Не обръщаш внимание нито на изподраните си ръце, нито на болките в кръста и раменете.

Най-сетне под свода се оформя тесен отвор, през който успяваш да пропълзиш. Едва сега усещаш колко си изтощен. Работата наистина ти е отнела 3 точки живот.

В дъното на галерията трепти жълтеникаво пламъче — факлата на дежурния пазач. Изтичваш натам, лягаш между задрямалите търговци и заспиваш мигновено. Мини на [139](#).

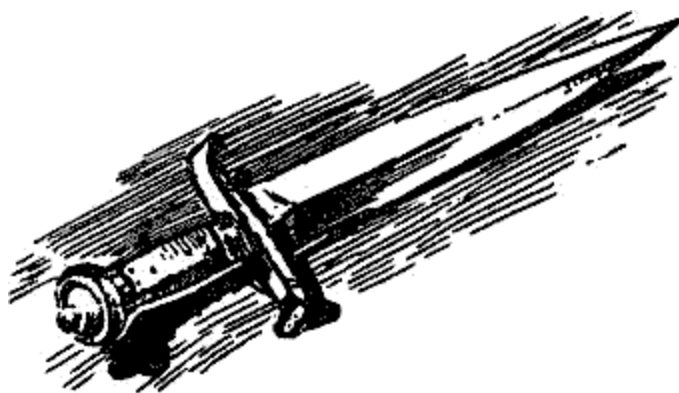
Рязко отскачаш напред и се обръщаш, готов за схватка. Имало е защо да се тревожиш — нисък набит мъж с окъсани дрехи замахва към главата ти с дебела тояга. Нападението е толкова елементарно, че въпреки напрежението ти неволно се усмихваш, докато приключаш, за да избегнеш удара.

Нататък всичко е лесно. Увлечен от собствения си замах, нападателят залита напред, където твоят юмрук го улучва безпогрешно в слънчевия възел. Човекът глухо изпъшква и се прегъва на две. С още един удар го поваляш на калдъръма и сядаш върху гърдите му. Много си любопитен да узнаеш кому дължиш подобна проява на внимание.

Противникът е прекалено изплашен, за да окаже каквато и да било съпротива. След кратък разпит става ясно, че просто е искал да те обере. Даваш му съвет да смени професията си и го пускаш, защото не ти се влиза в излишни разправии с градската стража.

Мини на [279](#).

Двамата легионери се разделят и бавно опитват да те издебнат. Отстъпваш към дъното на залата, но раздвоеното внимание те подвежда. Едната ти лапа стъпва върху бял квадрат... и опората изчезва. Политаш към дъното на дълбок кладенец, където те чака гора от копия. След миг ще загинеш, нанизан върху тях.



Този път превръщането ти не е лесно — из подземията на храма витае някаква злокобна магия, която забавя ефекта на заклинанието. Полагаш неимоверни усилия и в крайна сметка успяваш едва призори, при това с цената на 2 точки магическа сила и 2 точки живот.

Междувременно е настанал часът за церемонията и жреците пристигат да изведат жертвите. Но ги посреща твърде неприятна изненада, когато с един удар изкъртваш решетката и се втурваш към тях.

Втурват се и те, само че в обратна посока. Преследваш ги с яростен рев и скоро изскачаш в препълнената зала, където трябва да се състои жертвоприношението. Мигновено настава неописуема суматоха. Раздават се крясъци: „Поличба! Поличба!“ Жреците с нечленоразделни вопли хукват да се спасяват, част от поклонниците също, ала мнозина остават на място, вкаменени от уплаха. И тъкмо те биват най-облагодетелствувани, защото стават свидетели на изумителна гледка.

Когато поваляш кухата статуя на Ган, отдолу се разкрива тясно помещение, от което скрит жрец е готов да задвижи с въже ръката на божеството. Ето как бил подаван прословутият знак!

Спокоен за бъдещото развитие на събитията, ти се измъкваш обратно към килиите. И скоро надеждите ти се оправдават. Многогласен рев откъм ритуалната зала подсказва, че разочарованите поклонници са се заели да разчистват стари сметки с измамниците.

Мини на [438](#).

Без да се колебаеш, изтичваш напред и започваш да режеш въжетата с ножа си. Внезапно тихичък смях те кара да надигнеш глава... и кръвта ти замръзва в жилите. Лицето на стареца се е преобразило ужасно — кожата е станала кафява и сбръчкана като стар пергамент, в червените очи тлее зловец пламък, а от устата стърчат два грамадни кучешки зъба. Попаднал си в клопката на вампир!

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

От 0 до 3 — мини на [243](#).

От 4 до 9 — мини на [173](#).

Над града бавно се спуска здрач, а ти мислено ругаеш прекалената си щедрост. За една безплатна нощувка ще трябва да се катериш по гладка каменна стена. Не е невъзможно, но ще ти струва доста усилия.

Разбира се, магическото изкуство е на твое разположение. Като орел или бухал можеш за миг да прехвъркнеш до прозореца. В облика на катерица ще стигнеш догоре с лекота. А като мишка все ще откриеш някоя пукнатина. Ако владееш една от тия форми, побързай да се добереш до стаята (и не забравяй да намалиш магическата си сила). После мини на [297](#).

А ако не можеш или не желаеш да сториш това, опитай да се катериш в човешки облик. Това ще те отведе на [194](#).

И най-сетне можеш да се откажеш от рискованото начинание. Какво толкова, една нощ на улицата. Слуховете за строгостта на тукашната стража сигурно са преувеличени. Ако решиш да нощуваш на открито, мини на [107](#).

Не успяваш! Вампирът отблъсква кола настрани и впива зъби в шията ти. Опитваш да се бориш, ала бързо губиш сили. Обзема те тъпо безразличие. Дори изпитваш лека наслада, докато кръвта ти изтича в гърлото на чудовището. След минута те обгръща черна пелена и ти разбираш, че това е краят...

Днес е първият ден, през който прибягваш към своето магическо изкуство, и неволно те обзема лек страх, когато изричаш заклинанието и мигновено се превръщаш в мишка. Но скоро привикваш с новия си вид и след минута вече тичаш пъргаво сред обгорелите зидове. Уви, колкото и да обикаляш развалините, не откриваш нищо, което да проясни ужасната тайна. Хората са мъртви, птиците са отлетели, остават само отворотелните тлъсти гарвани — за твое щастие те са сити и не търсят плячка.

След дълго търсене откриваш в една дупка стар хамбарен мишок, който обаче изобщо не обръща внимание на въпросите ти. Много повече го вълнува собствената му печална съдба.



— Лоши времена! — възмутено мърмори мишокът. — Накъде е тръгнал тоя свят? Младите нямат уважение към старите, все гледат да им задигнат и последното зрънце. Хората пък направо са полудели. Идват, представи си, оная нощ някакви хора с железни кожи. Крещят, дрънчат, играят си с огъня... Бива ли така! Играха си, играха си и най-накрая подпалиха цялото село. Нашето мише племе, то се знае, веднага удари на бяг. Преселиха се сред хълмовете, ама мене ако питаш, там е зле. Соколи, гарвани, невестулки... до крак ще ни изтребят. Аз оттук не мърдам! Стар съм, пък и ревматизмът ме мъчи. А от оная нощ страдам и от главоболие. Един от ония щури хора си изтърва пръстена право в дупката ми. Тъкмо се канех да погледна какво става...

— Пръстен ли? — прекъсваш го ти. — Къде е?

— Хей там, в дупката. Ако искаш, вземи го. На мен не ми трябва. Само задръства входа.

Надникваш в дупката и наистина виждаш масивен железен пръстен със знака на замъка Арбустил. Ако искаш да го вземеш, запиши това в [личния си свитък](#) и премини на [240](#).

Легионерът е опитен боец, но допуска грешката да сметне, че импровизираното ти оръжие може да се пренебрегне. Само след няколко секунди един мощен удар в корема го убеждава в обратното. Врагът изпъшква, прегъва се на две и рухва на мръсния под.

Мини на [335](#).

Миролюбиво пристъпваш към водача с подвита опашка... и изведнъж се хвърляш напред, опитвайки да го захапеш за гърлото. Ала старият ветеран е излизал победител от безброй подобни схватки. Зъбите ти изтракват в пустотата, а в следващия миг усещаш как челюстите на водача се вкопчват точно там, където искаше да го захапеш ти.

Агонията е кратка. Застанал настрани, водачът пренебрежително гледа как глутницата те разкъсва. Ако някога отново се родиш на този свят, приятелю, помни: прибързаните постъпки са погубили милиони хора...

След третия удар ключалката се строшава и вратата зейва широко разтворена. Пред тебе се разкрива полумрачен коридор, из който едва мъждукат пламъчетата на стенни светилници. Отново се превръщаш в човек и предпазливо тръгваш напред. Нямах представа дали храмът е пуст, или нейде вече дебнат в засада жреци, разтревожени от шума.

Подозренията ти се оправдават по най-неприятния начин. Внезапно чуваш зад гърба си тихи стъпки. Опитваш да се завъртиш, но неизвестният враг те изпреварва. Жесток удар в тила те поваля на пода. Губиш съзнание и минаваш на [237](#).

За дребно създание не е трудно да се промуши по безбройните ходове, които са издълбали плъховете в стените на крепостта. Скоро се озоваваш в стаята на тъмничарите и този път съдбата е на твоя страна. Вътре няма жива душа. Великолепно! Сега е време да действуваш! Мини на [154](#).

На мястото на сражението е останал да лежи само огромният драконов труп. Всичко наоколо е опръскано с тъмна, почти черна кръв. Изведнъж в главата ти изплува споменът за един от уроците на Алтозар: чародеите могат да черпят магическа сила от горещата кръв на дракона. Втурваш се напред, но те чака разочарование. При допир с въздуха драконовата кръв засъхва бързо, а след това губи цялото си вълшебство. Колкото и да търсиш, не намираш нито една запазена капчица. Скоро тъмните петна се разпадат на кафеникав прах с остра миризма. Жалко...

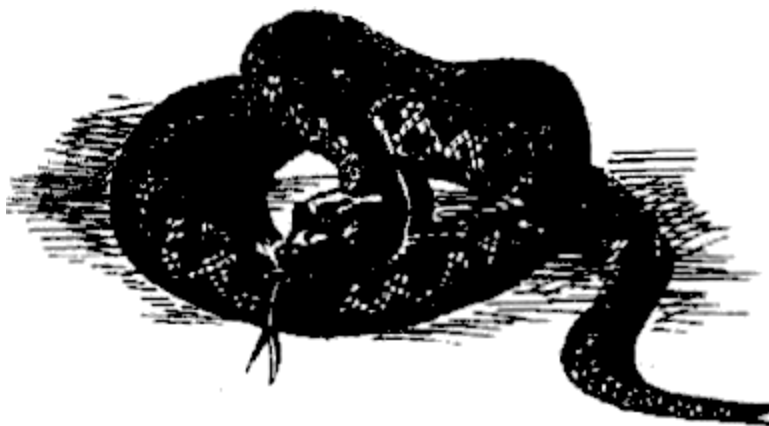
Мини на [207](#).

Магьосникът плъзва поглед по тебе... и в очите му трепват злобни пламъчета. Разбрал е! Опитваш се да побегнеш, ала Некромус замахва с дългия си жезъл. През двора с пукот пробягва ослепителна мълния и от тебе остава само купчинка пепел. Зъл човек е този Некромус. Нищо, сега ще имаш да отмъщаваш и на него... ако в някое следващо прераждане се срещнете отново.

Не, захваването отпада категорично. Какъв смисъл има да се добереш дотук, само за да убиеш нещастника? Ще трябва да действуваш по друг начин.

Отдръпваш се назад, напрягаш мускули и изведнъж светкавично се хвърляш напред. Ударът с глава е достатъчно силен. Хандияр надава вик на изненада и скача на крака. Без да губиш време, ти пропълзвяваш в килията.

Мини на **393**.



С усмивка прибираш парите в кесията (отбележи това в [личния си свитък](#)), сбогуваш се с двамата собственици и поемаш нагоре по стръмната пътека. След още два дни път из дефилето достигаш градските порти на Ломея.

Мини на [346](#).

Непознатият изглежда дружелюбно настроен, но всяко споменаване за кесийката го прави ням като риба. Накрая прекратяваш безплодните опити. Така и не узнаваш какво ценно може да има в тия метални късчета.

След половин час приближавате крепостната стена на Омиел. Блоковете от чер гранит сякаш излъчват хлад и някаква неопределена закана. Чувството се засилва още повече, когато минаваш през портата. Градът е мрачен и неприветлив, по тесните криви улички се трупат купища боклуци. Отделяш се от групата и тръгваш да търсиш място за нощувка.

Мини на [440](#).

Макар че от изтощение губиш 2 точки живот, вратата не се поддава на усилията ти. Дори по-лошо — шумът е привлякъл нечие внимание. От коридора долитат забързани стъпки. Само това липсваше! Не бива да те заварят в този вид — сред тясната килия дори лъв би бил лесна плячка.

Възвръщаш си човешкия облик. След минута на вратата се отваря тясно прозорче и нечие око надниква в килията. Удовлетворен от видяното, тъмничарят отново се отдалечава.

Изглежда, че няма начин да се справиш с тази врата. Ще трябва да се върнеш на [255](#) и да избереш нещо друго.

След като статуята на Ган е рухнала, мрачната магия из храма се разсейва изведнъж. Настаналата суматоха ти позволява да се преобразиш в човек, без някой да забележи. Поклонниците са прекалено заети да преследват усърдно жреците, а жреците още по-усърдно бягат, накъдето им видят очите. С искрено удоволствие проследяваш събитията, след това извеждаш навън девойката, която постепенно започва да се опомня от преживяния ужас. (Можеш да прибереш и багажа си, ако е в килията или някъде около храма.)

Докато крачите по улиците, не срещате нито един патрул. Но за сметка на това около затвора цари небивало оживление. Както разбирате от някакъв забързан минувач, губернаторът е решил да не се меси в конфликта и да освободи всички затворници, осъдени по религиозни причини.

Старият знахар ви посреща в дома си със сълзи на радост. След дълги прегръдки със спасената си дъщеря, той се обръща към тебе и настоява да му гостуваш поне една седмица. Когато обясняваш, че утре сутрин трябва да продължиш пътя си, Хандияр е дълбоко опечален, но веднага се опомня и с помощта на съседката се захваща да събере в един ден цялото гостоприемство, което при нормални обстоятелства би се вместило в една седмица.

Привечер, натежал и почти зашеметен от безкрайното угощение, ти седиш на чердака и лениво беседваш със стария знахар. От разговора с него вече си узнал редица ценни сведения за предстоящия път. Следващият град на север е Ломея — търговски център и голямо речно пристанище. По принцип на такива места човек може да очаква неприятни срещи, но според слуховете Ломея надхвърля всякакви рекорди в областта на корупцията и престъпността. Пътуващите търговци разказват, че в тамошните ханове е опасно да се преспива. Освен това мнозина от местните чародеи се занимават с черна магия и всякакво общуване с тях е нежелателно.

— Разбрах, че си Господар на формите — казва Хандияр след кратко мълчание. — Искам да ти се отблагодаря за огромната услуга с

три малки подаръка.

Преди да възразиш, той хлътва в стаята си и след малко се връща с пълни ръце.

Първият подарък е пакетче сънна билка. Придобивката може да се окаже полезна в предстоящите приключения и ти я прибираш с радост.

Вторият подарък също е твърде ценен — две малки шишенца с отвара от изключително рядката билка, наречена „лъвска трева“. Всяко от тия шишенца ще ти възстанови 6 точки живот веднага, след като изпиеш съдържанието му. Можеш да ги използват, когато пожелаеш.

Ала третият дар е просто паразитен и ти не успяваш да удържиш възклицанието си, когато разгръщаш старинния пергамент. Рязко надигаш очи към Хандияр.

— Знаеш ли какво е това?

— Не — поклаща глава старецът. — Подари ми го някога един пътуващ магьосник, но не мога да разчета странните знаци, с които е написано. Знам само, че има нещо общо с Господарите на формите.

Хандияр има право. Пергаментът е изпъстрен със знаците на Тайното слово, които си научил при Алтозар. Бавно разчиташ съдържанието и дъхът ти спира. Открил си Заклинанието на трансмиграцията — заклинание, което ти дава възможност да се превръщаш от едно животно в друго, без да минаваш през човешкия облик.

Прегръщаш знахаря с всичка сила.

— Благодаря ти, Хандияр! Каквато и услуга да съм ти оказал, този дар ме възнагради щедро. Благодаря на съдбата за нашата среща!

Беседвате още малко за събитията от изминалия ден, но скоро умората си казва думата и Хандияр те отвежда в стаята за гости. Рано на следващата сутрин се сбогуваш с гостоприемните стопани и напускаш града. Чувствуваш се чудесно и можеш да си възстановиш 3 точки живот.

Мини на [62](#).

Планът е предвиден за тази нощ, но неочаквано събитие ви принуждава да избързате. Задъхан пратеник дотичва в избата и съобщава ужасна вест. Предстои идването на императорски инспектор по затворите. За да прикрие истинските размери на народното недоволство, губернаторът е заповядал да бъдат избити половината затворници.

Нямате избор. Ударът трябва да бъде нанесен незабавно.

Отново нахлупваш тежкия шлем и изтичваш към крепостта. Пазачите още не са те забравили, тъй че влизаш без затруднения. След малко се озоваваш пред началника на стражата и задъхано докладваш:

— Ваше благородие, губернаторът иска да ви види незабавно. При разпита на заговорника Касагол са получени сведения за предстоящ бунт.

Началникът недоверчиво сбръчка вежди.

— Касагол ли? Ами че той е тук.

— Не, ваше благородие — почтително възразяваш ти. — Преди час беше доведен в губернаторския дворец.

— Дявол да ги вземе тия дръвници! — ядосано възкликва началникът и удря с юмрук по масата. — Не можах да ги науча, че за такива неща трябва да искат разрешение лично от мен! Провери дали е вярно — обръща се той към адютанта си.

И тъй като охраната потвърждава, че Касагол е отведен в двореца, подозренията на началника се разсейват. Облечен в парадната си униформа и обкръжен от шестима грамадни придружители, той тръгва след тебе към губернаторството. Но преди да сте изминали половината път, капанът щраква. В една тясна уличка ви очаква засада от петдесет въоръжени мъже. Хвърлени от покривите мрежи и камъни бързо преодоляват съпротивата на охраната. Градската стража е обезглавена!

Над Лоревин се спуска нощ. А заедно с нощта идва и успехът на бунта. Касагол категорично е отказал да рискува допълнително живота ти и сега стоиш във винарската изба със задачата да пазиш пленения

началник. Но от време на време дотичват заговорници с радостни вестии. Губернаторският дворец е превзет. Народът се вдига на оръжие. Крепостта се предава без съпротива. Затворниците са освободени.

На разсъмване Касагол пристига при тебе изморен, окъсан и покрит с леки рани, но безкрайно щастлив.

— Успяхме! — възкликва той. — Градът е наш! И всичко това благодарение на тебе!

Опитваш да възразиш, но Касагол не желае да те слуша. Вместо това той ти подава дълъг и тънък меч.

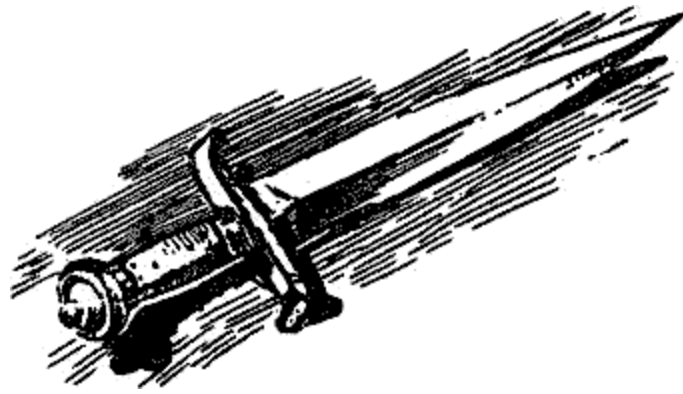
— Вземи. Подарък от баща ми, той е търговец на оръжие. Каза да ти предам, че мечът е изкован от самия Илибон. Каза още, че с него можеш да разсечеш дори омагьосана ризница.

Недоверчиво се втрещаваш в лъскавото острие. Легендарният ковач-маг Илибон е живял преди повече от хиляда години. За творенията му се носят най-фантастични предания, но не си и сънувал, че някога ще докоснеш оръжие, изковано от него. Подобен дар струва колкото цяло царство!

Съмненията ти изчезват още щом докосваш меча. Острието е изумително тънко и гъвкаво. С лекота можеш да го навиеш на руло. Разбира се, подобна гъвкавост изисква специални похвати. Първите ти опити да размахаш оръжието са просто смешни — острието се мята като камшик и улучва всичко друго, само не и това, в което се целиш. Но постепенно овладяваш нужния удар: трябва да замахваш с твърда ръка и право напред. А резултатите от такъв удар са поразителни — мечът с лекота прорязва желязо и камък. Запиши в [личния си свитък](#), че притежаваш меча на Илибон. Този меч притежава още едно магическо свойство — когато го омотаеш около кръста си, само най-придирчив обиск може да открие, че не е обикновен пояс. Значи никога няма да го загубиш... освен ако го изоставиш при някое от превръщанията си.

След безсънната нощ лягаш да поспиш няколко часа. Когато се събуждаш, Касагол отново е край тебе и настоява да му гостуваш поне няколко дни. Благодарен си, но трябва да отклониш поканата — имаш по-важна задача.

Мини на [121](#).



Първите два хана, край които минаваш, не ти внушават доверие, но третият изглежда доста представителен — триетажна каменна постройка с прясно боядисана врата. Тъкмо се готвиш да влезеш, когато вратата се отваря и отвътре изхвърква дрипава жена с дете на ръце, сподирена от яростни крясъци:

— Марш навън, просякиня проклета! Тук е почтено заведение!

Опитваш да я заобиколиш, но жената се вкопчва в дрехата ти.

— Милост! Милост, благородни господине! Отделете мъничко за това нещастно дете!

Обзема те жал. Личи, че жената отдавна не е яла, а детето в ръцете ѝ явно е болно.

— Защо не потърсиш лечител за детето? — питаш ти.

От устните на просякинята излита горчив смях.

— С какво ще му платя? Вече ходих при знахаря. Искан ми пет жълтици, а аз нямам нито грош.

Вече съжаляваш, че си подхванал тази тема. Разполагаш точно с пет жълтици и ако ги дадеш, няма как да платиш в хана. А според слуховете тукашната градска стража се отнасяла твърде сурово към скитниците, които замръкват на улицата.

Ако се поддадеш на съчувствието и пожертвуваш цялото си състояние, мини на [271](#).

Но от друга страна... как да разбереш дали думите ѝ са истина или обикновена просяшка измислица? И дори да е вярно — трябва да избираш между нещастията на тази жена и отмъщението за цяло изпепелено село. Успехът на твоята борба може да зависи тъкмо от тези няколко жълтици. Ако си кажеш, че няма как да помогнеш на всички бедняци по света и отхвърлиш молбата на просякинята, мини на [302](#).

Бориш се храбро и умело, използвайки чародейските си способности до предел. Но въпреки това крайт е печален, защото в подобни двубои най-често всичко се решава от опита на единия противник.

Жестоко изтощен, ти губиш съзнание, а когато се свестяваш на сутринта, вече нямаш и капчица магическа сила. Лишен дори от багажа си, лежиш в калта пред дома на Устакидо. А това означава провал. Сам, без оръжия, без каквито и да е способности, никога не ще изпълниш задачата си.

Опитваш да се пазариш. Посочи едно число от [Свитьъка на съдбата](#), за да разбереш с колко жълтици ще съумееш да намалиш исканата сума. Ако след това разполагаш с достатъчно пари, мини на [201](#).



В противен случай пазачът с лицемерна въздишка ти заявява, че срещите със затворници са абсолютно забранени, още повече когато въпросните затворници трябва да бъдат екзекутирани призори. Ще се наложи да минеш отново на [172](#), за да потърсиш друга възможност.

Имаш чувството, че погледът ти е станал по-зорък от когато и да било. Различаваш до най-малка подробност как от трептящото въже се откъсват нишка след нишка. Краят на плитчините бавно приближава, но въжето е изтъняло съвсем. Капитанът с вик се втурва назад, към кормилото.

Вече сте почти в сянката на грамадия скрипец, когато въжето не издържа. Разкъсаните краища се разделят с пукот и потъват в бушуващите вълни. Течението дръпва кораба назад и преди капитанът да предприеме каквото и да било, кърмата се връзва в скалите. Раздава се оглушителен трясък. Готвиш се да спасяваш живота си от бурната река, но за щастие опасността е отминала. Няма пробойна в борда, счупено е само кормилото.

Скоро става ясно, че ще трябва да се откажеш от надеждата да видиш Ломея. Без кормило корабът е неуправляем и усилията на гребците едва го удържат в средата на течението. Цяла нощ плавате надолу по реката и едва призори срещате друг кораб. След кратко надвикване двамата капитани се споразумяват да бъдете изтеглени обратно до Лоревин срещу солидна сума.

По пладне, разочарован и огорчен, ти се озоваваш отново в лоревинското пристанище. Опитваш да си поискаш парите от капитана, но той мрачно отговаря, че едва ще смогне да плати за тегленето до Лоревин.

Ако се примириш със загубата на 4 жълтици, мини на [224](#).

Ако настояваш да си получиш парите на всяка цена, мини на [332](#).

Патрулът вече почти те настига, когато успяваш да изречеш заклинанието. Дори не ти се налага да бягаш, защото подплашените коне с пръхтене отскачат назад. Виждайки поразителната магия, суеверните стражи надават крясъци на ужас и препускат обратно.

Когато оставаш сам, ти отново се превръщаш в човек. Вдигаш кесийката от земята и с любопитство надникваш вътре. Но съдържанието те разочарова — това са само няколко заоблени късчета сивкав метал. Хубава работа! И за такава дреболия онзи непознат беше готов да нападне патрула с риск за живота си! В цялата работа има нещо мътно.

Завързваш кесийката и изтичваш да настигнеш групата.

Мини на [131](#).

Навярно вече си изминал половината път, когато меката пръст пред тебе внезапно поддава. През отвора нахлува мощна струя вода. Тунелът ти не е бил достатъчно дълбок и си излязъл точно край дъното на крепостния ров. Опитваш да избягаш, но водата е по-бърза. След кратка и мъчителна агония удавеното ти телце застива неподвижно в наводнения тунел.



Докато рови из запасите си от билки, Хандияр ти обяснява какво е замислил. Обредът на жертвоприношението се ръководи от един-единствен жрец с трима помощници. В началото на церемонията той изпива свещената напитка, която се приготвя предната вечер и трябва да престои цяла нощ в храма. След това жрецът отправя към статуята на Ган молба да приеме двете жертви. Божеството трябва да потвърди с поклащане на дясната си ръка.

— Какво? — изненадваш се ти. — Искаш да кажеш, че статуята се раздвижва?

— Така разправят хората — уклончиво отвръща Хандияр. — Лично аз никога не съм стъпвал в храма, защото ненавиждам този култ. Но сега това няма значение. Важното е, че ако някой стрие в питието малко сънна билка, жрецът веднага ще заспи. Обредът ще се провали и всички поклонници ще сметнат, че Ган не желае тази жертва.

Теорията му ти се струва твърде несигурна, но трябва да признаеш, че не разполагаш с по-добър план. Взимаш една връзка сънна билка и се приготвяш да излезеш.

— Нека да дойда и аз! — моли те старият знахар.

Поклащаш глава.

— Не бива. Преди малко се измъкнахме, но ако срещнем някой по-умен страж, можем и двамата да попаднем в затвора. Така едва ли ще помогнем на дъщеря ти.

Хандияр не намира какво да възрази и с клюмнала глава те изпраща до външната врата. Преди да излезеш, той те предупреждава:

— Не слагай много от билката. Ако прекалиш с дозата, жрецът може да изпадне в буйство.

Кимваш, излизаш навън и се отправяш към градския център.

Мини на [333](#).

Некромус понечва да скочи към парчетата от жезъла, но ти мигновено се превръщаш в лъв и преграждаш пътя му. Само че този път имаш опитен противник. Без даже да трепне, магьосникът изрича три думи и се преобразява в огромен тигър.

Едновременно се хвърляте един срещу друг и падате на пода, вкопчени в безмилостна схватка.

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

От 0 до 3 — мини на **70**.

От 4 до 9 — мини на **392**.

Изричаш заклинанието и наблягаш върху дънера с цялата сила на мощното лъвско тяло. Както си очаквал, дори в този облик работата е бавна и тежка. Клоните на рухналата смокиня са се забили в земята като куки. Отгоре на всичко таласъмът непрекъснато ти досажда със съвети и молби да внимаваш. Но в крайна сметка след четвърт час дънерът се търкулва настрани. Възвръщаш си човешкия облик и сядаш да починеш.

Освободеният таласъм те отрупва с благодарности. Без да го питаш, той се захваща да ти разказва историята си. Ако може да му се вярва (кой знае?...), само преди четири месеца е бил човек, но поради някаква неизяснена вражда придворният магьосник Некромус го превърнал в таласъм. Към рискованото начинание със смокинята го тласнало желанието да си осигури пари за квалифицирана магьосническа помощ.

И за да се намира на работа, докато разказва, таласъмът ти издяква великолепна смокинова тояга. Добре, сега поне ще имаш с какво да се пазиш от огън — стига да вярваш на старите легенди...

Когато си отдъхваш от тежкия труд, ти се сбогуваш с таласъма и продължаваш през горските дебри. Два дни по-късно слизаш в подножието на Мрачните планини, а след още един ден стигаш до Лоревин.

Мини на [266](#).



Продължаваш напред с бърза крачка, като оглеждаш внимателно разклоненията. Внезапно в едно от тях забелязваш онзи проклет плъх с герданче, който те подмами насам. При вида ти животинчето надава остър писък, шмугва се покрай тебе и изчезва в мрака на галерията. Излишно е да го преследваш, още повече, че в задънения край на разклонението виждаш нещо интересно. По глинестата стена зяят множество плитки дупки, сякаш плъхът отчаяно е ровил, за да се добере до някаква примамка.

Преди да пристъпиш натам, вдигаш поглед нагоре и изтръпваш. Над отвора на тесния проход някой е надраскал с въглен един знак, познат само на малцина посветени — знака на Ассатарите.

Мигновено си припомняш малкото, което ти е разказвал твоят учител. Талисманите, наречени Ассатари, са сред най-могъщите творения на древните магове. Те изпълняват три желания на своя притежател, ала често ги тълкуват твърде своеобразно. Поради иронията им понякога алчни клетници са бивали премазани от купища злато, лакомници са загивали с разкъсани стомаси, а отмъстителите са издъхвали едновременно с жертвата си. Преданието гласи, че Ассатарите подлагат хората на преценка и точно от нея зависи как ще изпълнят желанията им. Неволно се усмихваш. Горкият плъх... ако наистина е намерил Ассатар, то какво ли си е пожелал?

Унесен в тия мисли, не забелязваш кога са минали няколко минути. Опомняш се, едва когато последното пламъче на догарящата факла трепва и изгасва. Обгръща те непрогледен мрак. И заедно с мрака идва ужасът, защото разбираш, че тази галерия ще бъде твоя гробница.

Мини на [348](#).

Смело тръгваш напред по черните квадрати. Трибулачо отстъпва крачка назад и лицето му се изкривява от злоба. Значи си се досетил правилно — белите плочи са били капан!

Но тиранинът се опомня веднага.

— Стража! Убийте го! — изкрещява той и отскача зад трона.

Двамата пазачи захвърлят копията и нахълтват в залата с извадени мечове. Те също знаят тайната и стъпват само по черните квадрати. Битката няма да е лесна.

Ако си помогнал на Тиоланд да се превърне в мишка, мини на [215](#).

В противен случай мини на [57](#).

Винаги си обичал този път. Диплите на хълмовете закриват селото до последния момент и то се появява пред пътника изведнъж с цялата красота на ниските белосани къщурки, на върбите край малката рекичка и грижливо обработените зеленчукови градини. Жителите на Хорик открай време се гордеят с най-добрите зеленчуци в цялата област.

Ето, приближаваш последния хълм... и изведнъж сърцето ти сякаш спира да бие, защото гледката е ужасна. На мястото на селото е останало само черно пепелище, от което се издигат полусрутени опушени стени и обгорели дървета. Втурваш се напред като луд и навлизаш сред опожарените къщи. Крециш... крециш с отчаяната надежда да срещнеш жива душа. Но на всичките ти викове отвърща само гракът на едри, тлъсти гарвани. Скоро виждаш първия труп, после още един, и още, и още...

За миг разсъдъкът те напуска. Когато се опомняш, ти стоиш сред изпотъпканите зеленчукови градини и стискаш юмруци до болка. Който и да е извършил това ужасно престъпление, ще плати с живота си. Но кой е злодеят?

Ако решиш да се върнеш в хана и да разпиташ хората, мини на **155**.

Ако опиташ да се превърнеш в животно и така да изследваш пепелището, мини на **402**.



За щастие торбата ти още лежи на същото място. Вмъкваш се сред храстите и мислено отправяш молбата си. В първия момент не се случва нищо. Обзема те отчаяние, но след миг изведнъж си възвръщаш човешкия облик... и не само него. Магическата ти сила отново има същото ниво, както преди да наближиш проклетата гора. Само не забравяй: кристалната сълза помага веднъж, а Ассатарът изчезва след третото желание.

Остава да намериш начин да продължиш напред. Върни се на **78** и направи нов избор. Естествено, ако този избор не ти хареса, винаги можеш да се откажеш от начинанието — стига да ти го позволи гордостта на Господар на формите...

След минута от коридора долита глъчка и няколко стражи нахълтват в тронната зала... но веднага спират като вкаменени. Очите им с изумление се приковават към жалките останки на Трибулачо. После войниците един по един падат на колене. Според древната традиция ти си получил правото да заемеш престола. Ако откажеш, трябва да бъдеш убит.

— Какви ще бъдат заповедите ти, повелителю? — пита един едър мъж с униформа на капитан от легиона.

— Освободете всички затворници! — твърдо изричаш ти. — И ако откриете човек на име Тиоланд, помолете го веднага да дойде при мен.

Заповедта е твърде изненадваща, но бойците от легиона са свикнали да не разсъждават. Скоро чуваш от двора ликуващите възгласи на освободените затворници, а Тиоланд влиза в тронната зала.

— Е, приятелю — казва той. — Ти постигна своето. Само че май си попаднал в златни окови. Как ще се измъкнеш сега?

И ти се питаш същото. Едва сега започваш да осъзнаваш, че с унищожаването на Трибулачо си поел огромната отговорност за цялата страна. Ще съумееш ли да бъдеш мъдър и справедлив император? Ще помниш ли добре съветите на Алтозар?

Само бъдещето ще покаже...

КРАЙ



Свитък на съдбата

5	6	3	9	7	8	1	4	0	2
3	1	8	4	6	0	5	9	2	7
2	5	6	1	0	7	9	4	8	3
7	3	4	5	1	8	6	2	9	0
9	8	3	0	5	2	7	1	6	4
8	4	1	2	9	5	0	6	7	3
1	2	3	7	8	0	9	4	5	6
6	3	5	0	2	1	8	7	9	4
4	0	2	9	3	6	7	1	5	8
8	7	3	6	4	9	2	0	1	5

ЛИЧЕН СВИТЪК

...(впиши името си) е преминал обучението за Господар на формите

Владее
следнит
е
форми:

1. ...

2. ...
3. ...

Заклинание:	...
Живот:	...(=25)
Магическа сила:	...(=10)
Пари:	...
Находки:

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.