

ГЕОРГИ МИНДИЗОВ ДРЕВНОТО ЗЛО

chitanka.info



„ВЪЛШЕБНАТА СТРАНА“ е управлявана от „Деветте Господари на природните сили“. Един от тях, „ГОСПОДАРТ НА МРАКА“ открадва „ЖЕЗЪЛА НА ВЛАСТТА“, който поддържа равновесието между тези девет сили. За да бъде намерен и победен крадецът, е необходимо да се открие и

пренесе в замъка на Деветте Господари изгубеният „КРИСТАЛ НА ПОЗНАНИЕТО“.

Тази задача е поверена на човек от нашия свят (на теб, читателю). Героят е въоръжен и екипиран от останалите осем Господари с вълшебни оръжия и предмети.

През много трудности и изпитания трябва да мине той, за да успее. Накрая КРИСТАЛЪТ е спасен, но с хитрост и предателство ГОСПОДАРИЯТ НА МРАКА успява да избяга.

Към него се присъединява и ПОВЕЛИТЕЛЯТ НА СЕНКИТЕ. Двамата призовават духа на една зловеща сила, наречена „ДРЕВНОТО ЗЛО“, която те смятат да контролират с помощта на откраднатия „ЖЕЗЪЛ НА ВЛАСТТА“. Още по-голяма опасност застрашава „ВЪЛШЕБНАТА СТРАНА“. Ако се изплъзне от контрол, „ДРЕВНОТО ЗЛО“ може да разруши и опустоши всичко. Останали само седем, „Великите Господари на природните сили“ отново поверяват съдбата си в ръцете на читателя.

Преди да започнеш приключението, трябва да се запознаеш с правилата на тази игра. Те съвсем не са сложни. Когато прочетеш даден епизод, трябва да направиш своя избор (една от посочените възможности) и да преминеш на посочения номер.

В началото на книгата има три приложения.

Първото е обичайният „Дневник на приключението“. В него ще намериш таблица, в която трябва да отбелязваш всички свои победи и загуби. В първите два реда са посочени началните ти точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, „СИЛА“ и „БОЙНИ УМЕНИЯ“. Те показват възможностите на героя по време на приключението. Ако „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ стане равна на нула, героят е загинал. Ако „СИЛА“ или „БОЙНИ УМЕНИЯ“ са равни на нула, героят не може да се сражава, докато не намери начин да увеличи тези точки.

Третият ред е много особен и много важен. Нарича се „ВРЕМЕ“ и в него ще трябва да отбелязваш всеки изминал ден. ВНИМАНИЕ! Пресмятай точно дните, броят им е от изключително голямо значение за успешния край на играта.

Следващите редове на дневника са предназначени за списък на оръжията, екипировката и вълшебствата, които притежаваш. Разделени са на групи: ОРЪЖИЯ, ВЪЛШЕБНИ ПРЕДМЕТИ, СИЛИ, СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ, ПРИДОБИВКИ. Точното значение на всяка група ще научиш в самата книга.

След всяко оръжие или вълшебен предмет ще намериш цифра, която показва по колко пъти може да бъде използвано то. Ако вместо цифри има буквата М — многократно, това значи, че можеш да използваш оръжието без ограничения.

Второто и третото приложения са карти, показващи пътя на героя. А сега внимавай! В тези карти ти е подготвена една изненада! Предполагам знаеш колко е досадно по средата на приключението героят ти да загине, да направиш фатален ход или просто да загубиш епизода, до който си достигнал. Какво можеш да направиш? Да започнеш отначало? Ами ако играта е сложна и това ти се случи няколко пъти? Всеки път ли ще четеш едно и също? За да бъдат избегнати подобни досадни връщания, на картите са нанесени няколко числа (например № 1 или № 172 и др.). Тези числа показват номерата на важни, ключови за играта епизоди. То, заедно с рисунките и надписите на картите, ще ти помогнат да започнеш оттам, откъдето си сгрешил, без да се връщаш в началото! Тези означения дават още едно предимство на книгата. Много често в текста на игрите се среща израз от следния вид „ако преди си направил това или онова... сега направи това.“

Ами ако не помниш дали си го направил? Е, просто се връщаш на показания ключов епизод и се подсецаш. И още нещо. Когато четеш такива книги, дори и да победиш по най-добрия начин, невинаги минаваш през всички интересни места. С означенията на картите проблемът „... какво би станало ако...“ се решава много лесно. Не е нужно да повтаряш едно и също, просто започваш оттам, откъдето искаш.







И така, ако си готов да започнеш, премини на епизод **1**.

ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО


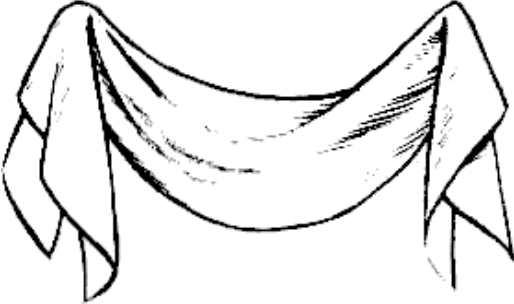



1. Точки

Издръжливост	...(=50)
Сила	...(=20)
Бойни умения	...(=10)
Време	...(=0)

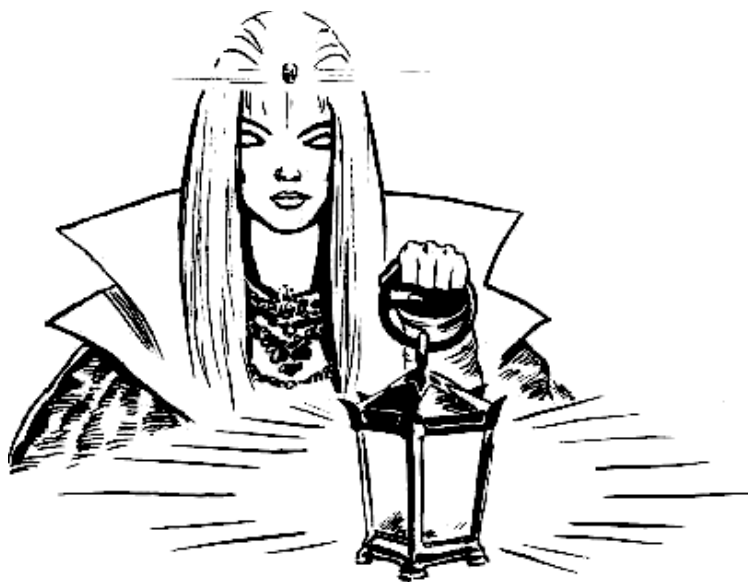
2. Оръжия

Меч		М
Лък		М
Пронизваща стрела		... (=3)
Огнена стрела		... (=3)
Стрела-мълния		... (=3)
Змийски бич и кинжал		М

3. Вълшебни предмети

Вълшебен фенер		М
Глинена кратунка с вода		М
Невидимо покривало		М
Тръстикови огнехвъргачки		...(=9)
Гръмотевична топка		...(=1)
Кесия с пари		...(=110)

4. СИЛИ



Дух на светлината — Сияние



Огнен дух — Саламандър



Воден дух — Хидра



Глинен великан — Голем



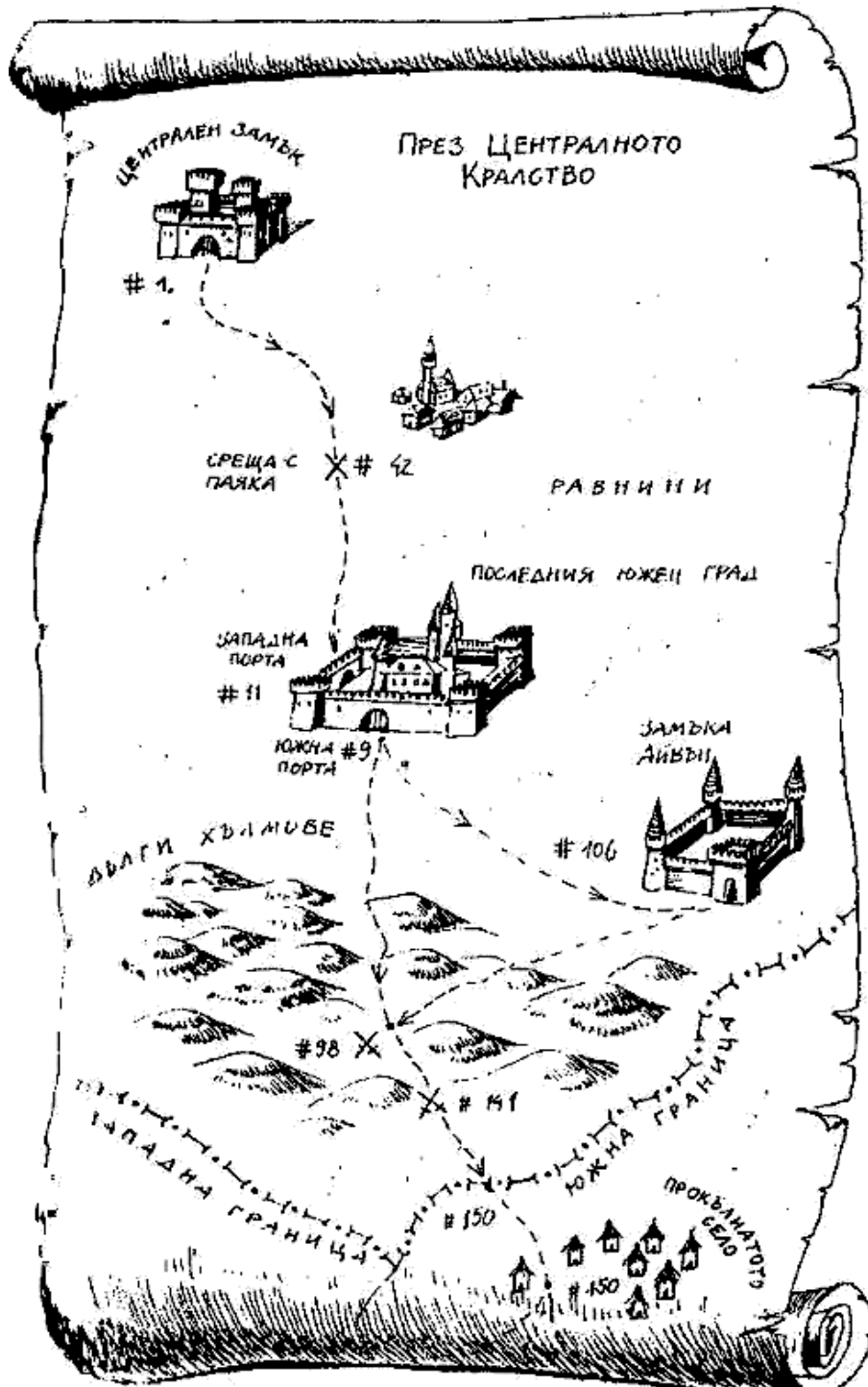
Въздушен дух — Тайфун

**5.
Специални
умения и**

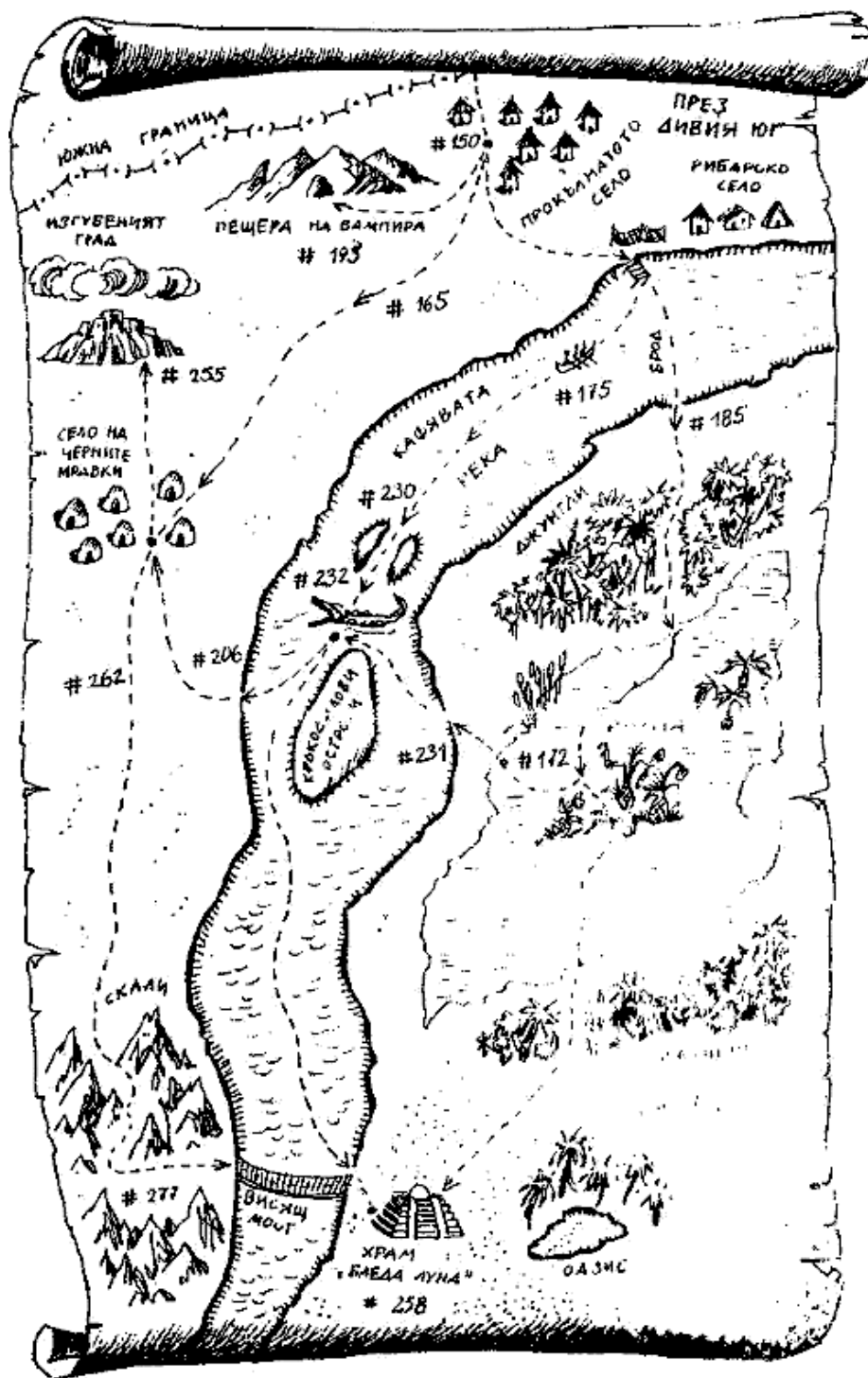
**придобивк
и**

.....

КАРТА



КАРТА НА ДЖУНГЛАТА



ЕПІЗОДИ

Докато четеш тези редове, около теб се завърта познатият цветен вихър и ти се озоваваш в кръглата зала на ЦЕНТРАЛНИЯ ЗАМЪК.

Веднага забелязваш колко много е променено всичко. Нищо не е останало от тържествената обстановка при края на предишното приключение. Тогава целият огромен замък грееше в празнични светлини и всички се надпреварваха да те хвалят.

Сега в залата са само ВЕЛИКИТЕ ГОСПОДАРИ, изоставили величественото си държание и разпръснати на три неспокойни групи, те с явно нетърпение те очакват. В единия край, седнал прегърбен на ниска, масивна табуретка, е ПАЗИТЕЛЯТ НА ЖЕЗЪЛА, до него, поставила ръка на рамото му, се е изправила ФЕЯТА НА ВЕТРОВЕТЕ. Настрани от тях са застанали ГОСПОДАРТ НА ЖИВОТНИТЕ, ЗЕМНИЯТ ДУХ и ГОСПОДАРКАТА НА СВЕТЛИНАТА. ГОСПОДАРИТЕ НА ОГЪНЯ И ВОДАТА са седнали един до друг и оживено спорят за нещо.

Появяването ти прекратява спора и те бързо заемат местата си. И отново не всичко е както преди. Старият ПАЗИТЕЛ НА ЖЕЗЪЛА НА ВЛАСТТА остава седнал, а в средата се изправя страшният ГОСПОДАР НА ЖИВОТНИТЕ.

— Поздравяваме те, чужденце — прогърмява гласът му. — Ето, че отново се нуждаем от твоята помощ. Ти прекрасно се справи с предишната си задача и отново си избран да спасиш ВЪЛШЕБНАТА СТРАНА. Но нека твоята приятелка, ФЕЯТА НА ВЕТРОВЕТЕ, да ти разясни задачата. Виждам, че все още се стряскаш от мен. — Като се изсмива кратко, ГОСПОДАРТ НА ЖИВОТНИТЕ сяда на трона си и потъва в мълчание.

Премини на епизод 5.

Вече си навън и замъкът е изчезнал. Като опитен пътешественик, преди да тръгнеш, внимателно проверяваш и подреждаш екипировката си. И така, нека да повторим с какво разполагаш.

Първо — с личните си оръжия:

— ВЪЛШЕБЕН МЕЧ — увеличава силата ти и скоростта на реакциите ти. Може да поглъща част от противниковия удар. Казва се „Кралят на оръжията“.

— ЛЪК С ДЕВЕТ СТРЕЛИ — Три ОГНЕНИ, три МЪЛНИИ и три ПРОНИЗВАЩИ.

— ЗМИЙСКИ БИЧ — оръжието на Воините-змии. Безвреден за теб, но много опасен за враговете ти. В дръжката му е скрит остър кинжал, напоен със силна отрова.

Второ — с вълшебни предмети:

— ВЪЛШЕБЕН ФЕНЕР — може да свети или да заслепи противника ти.

— ВЪЗДУШНО ПОКРИВАЛО — прави те невидим, но не и неуязвим.

— СНОП ОТ 9 ТРЪСТИКОВИ ПРЪЧКИ-ОГНЕХВЪРГАЧКИ — всяка от тях действа еднократно.

— ГЛИНЕНА КРАТУНКА С ВОДА — не е оръжие, но никога не се свършва.

— ГРЪМОТЕВИЧНА ТОПКА — много разрушително и опасно оръжие. Може да събори почти всяка преграда, но и да ти причини много неприятности. Можеш да я използваш само един път.

— ВЪЛШЕБНА КЕСИЯ — в нея има сто и десет жълтици, които трябва да ти стигнат през цялото приключение.

Трето — СИЛИТЕ на ВЕЛИКИТЕ ГОСПОДАРИ.

— ДУХЪТ НА СВЕТЛИНАТА — СИЯНИЕ

— ВЪЗДУШЕН ДУХ — ТАЙФУН

— ОГНЕН ДУХ — САЛАМАНДЪР

— ВОДЕН ДУХ — ХИДРА

— ГЛИНЕН ВЕЛИКАН — ГОЛЕМ

Всяка от СИЛИТЕ може да бъде призована само един път. Пази ги, защото ще ти бъдат необходими в последната битка.

И накрая — придружителите ти:

— ЗНАЙКО — малко гномче, което може да се превръща на бухалче. Знае всичко или почти всичко за ВЪЛШЕБНАТА СТРАНА. Винаги може да

ти даде полезен съвет, ако е близо до теб в решителния момент. Голям страхливец, бърборко и лакомник.

— МАЛКАТА МАМБА — змията-воин — ловкост и бързина, незабележимо промъкване и нанасянето на светкавични удари, свършена техника на боя с кинжал и отровен бич. И всичко това, съчетано с избухлив характер и високомерие.

— ИЛЛ — воинът-орел — изключителен стрелец, с остър поглед и самонасочващи се стрели, със спокоен и разсъдлив характер, специалист по разчитането на следи. Освен като боец, винаги може да ти помогне и с полезен съвет.

Сега вече всичко е наред и можеш да потеглиш напред към неизвестното на опасното си приключение. Премини на епизод [12](#).

— Все пак предпочитам „Орела“ — казваш и внимателно следиш действията на Мамба. Както си предполагал, тя веднага кипва, скача на крака и се втренчва в теб разярена.

— И защо реши така, ако смея да запитам, ... шефе? — съска ядно.

— Ами, ... не знам. Предполагам, защото Илл е по-спокоен — отговаряш замислено. — Виж какво, Мамба, не се сърди, но се страхувам, че докато ме „учиш“ можеш да... Е, нали разбираш? — правиш многозначителен жест. — Съжالياвам, но...

— Съжالياвал! По-късно ще съжالياваш! Ха, боен стил „Орел“! Глупости! — и все още кипяща от яд, Змията-воин потъва в мрака.

— Какво и става? — питаш развеселен, но и леко уплашен. — Ще се върне ли?

— Ще се върне, не се притеснявай! — смее се Илл. — Всички бойци на Змията са такива. А сега да уточним правилата. Радвам се, че избра мен, но пак ти казвам. Имаш време да научиш само едно от специалните ми умения: „Стрелба с лък“, „Разчитане на следи и откриване на капани“ или бойния стил „Орел“. Решавай и избирай сам.

Сега е време да направиш един важен и сериозен избор: „Стрелбата с лък“ ще повиши многократно точността ти. Вълшебният ти лък ще стане едно абсолютно ефикасно оръжие, още повече, че имаш само девет стрели. Ако решаваеш да изучиш това умение на Орела, премини на епизод **13**.

„Разчитане на следи и откриване на капани“, умение, което няма да повиши бойните ти качества, но е изключително полезно при задачи като твоята. Ако избираш него, премини на епизод **23**.

Боен стил „Орел“. Включва както технически похвати за сражение с голи ръце, така и тренировъчна методика, която ще повиши силата ти. За да се заемеш с него, премини на епизод **33**.



Най-последно можете да продължите пътя си. Остава само още един проблем — помогнал ли си на ПАЯКА?

Ако не си, премини на епизод [11](#).

Ако си му помогнал, премини на епизод [21](#).

Лек полъх на вятър донася до теб ФЕЯТА НА ВЕТРОВЕТЕ И ВЪЗДУХА. Малката нежна фея изглежда ядосана, но се осмелява, само да ти пошепне бързо.

— Не се сърди, той винаги е такъв груб. Страшни неща се случиха, докато те нямаше. Трябва да ни помогнеш! Много те моля! — и като те докосва леко, тя се отдръпва настрана и започва високо да обяснява.

— След като ти намери и донесе КРИСТАЛА НА ПОЗНАНИЕТО, магията, която ни държеше затворени в ЦЕНТРАЛНИЯ ЗАМЪК беше частично разрушена. Един от нас можеше да излезе и като обедини някои от добрите магьосници, да се опита да ни освободи, да намери ГОСПОДАРЯ НА МРАКА и да му отнеме ЖЕЗЪЛА.

Само че, докато ние празнувахме, ПОВЕЛИТЕЛЯТ НА СЕНКИТЕ се възползва от отворения проход и се измъкна. Вярно, ти разкри предателството му, но... просто го забравихме. Сега двамата повелители на тъмните сили почти са овладели силата на ЖЕЗЪЛА.

С помощта на КРИСТАЛА можахме да разберем, че се опитват да съживят духа на някаква древна зловеща сила. Дори не можем да си представим какво ще стане с ВЪЛШЕБНАТА СТРАНА, ако успеят. Всички ние смятаме, че дори и да овладеят силата на ЖЕЗЪЛА НА ВЛАСТТА, няма да могат да контролират такъв дух. Така че трябва да се въоръжиш и отново да потеглиш на път. Можем да разчитаме само на тебе!

— Добре, добре, това го знаем — намесва се отново ГОСПОДАРЯТ НА ЖИВОТНИТЕ — няма време за любезности. Този път няма просто да те снабдим с вълшебни предмети и да те оставим сам. Сега ще ти дадем й част от силите, които владеем, така ще те превърнем в ЕДИНСТВЕНИЯ ВЪЛШЕБЕН ВОИН. Но стига повече приказки! Нека ПАЗИТЕЛЯТ НА ЖЕЗЪЛА започне пръв.

Премини на епизод **10**.

— Ами, ... аз такава... смятам да приема предложението на Мамба — казваш тихо и веднага добавяш. — Ти само не се сърди, Илл! Ако по-късно отново имаме време, ще науча и някои от твоите умения.

— Не се сърдя. Изборът си е изцяло твой — спокойно казва Орелът. — Но смятам, че...

— Сърди се той, сърди се! — прекъсва го бързо Мамба. — Сърди се и още как! Ама нали е Орел, никога няма да си признае. Знам ги аз колко са горди! Ха-ха! Направи добър избор, шефе!

Без да продума Илл става и се отдалечава в мрака. Мамба, горяща от нетърпение „да те подхване“, както сама каза, крачи възбудено около огъня и забързано обяснява.

— Все пак Илл е прав. Имам време само за едно от специалните умения. Аз ще ти изброя три от най-полезните, ти избирай. Охо, нямам търпение да започнем. Първото нещо, което мога да ти предложа, е умението „Прикриване и промъкване“, няма да повиши бойните ти качества, но е най-лесното за усвояване и може отлично да ти послужи из джунглите. Второто е „Устойчивост на отрови“, много по-лесно е, отколкото можеш да си помислиш, но все пак за десетина дена едва ли ще усвоиш много. И накрая, но разбира се, не последно по значение, предлагам ти да тренираш боен стил „Змия“. Най-добрият боен стил!

— С изключение на „Орел“ и десетки други — обажда се приближилият се отново Илл. — Запомни! Всеки стил си има предимства, но общо взето всички са равностойни.

— Ти не се меси! — сърди се Мамба. — Избирай, шефе! Чакам те!

Ако ще избереш „Промъкване и прикриване“, премини на епизод **16**.

Ако предпочиташ да повишиш издръжливостта си с „Устойчивост на отрови“, премини на епизод **26**.

Ако решаваш да тренираш бойния стил на Змията, премини на епизод **36**.

През нощта се събуждаш от усещането, че някой те опипва. Поглеждаш внимателно през полуотворени очи и виждаш приведена над теб тъмна сянка. Гъвкави пръсти ловко те претърсват и полека измъкват кристала изпод дрехите ти. Моментално посягаш и опитваш да хванеш крадеца. Той се оказва внимателен и бърз. Извива се и ловко отскача назад. Преди да успееш да го огледаш, потъва в непрогледния мрак на стаята.

Веднага вдигаш тревога и първата ти мисъл е да провериш какво прави Паяка. Той обаче се оказва на мястото си и изглежда не по-малко стреснат от тебе. Все пак прави ти впечатление особеното му старание да покаже, че току-що се е събудил.

Набързо обясняваш на спътниците си причината за поведението си и споделяш подозренията си за Паяка. Той възмутен отрича, но не е особено убедителен.

Илл казва, че сутринта на светло ще проверите и предлага да почакате. Ако ще го послушаш, премини на епизод [50](#).

Мамба направо предлага да го убие или поне да го върже. Не смяташ, че това е необходимо, но ако искаш да си спокоен, можеш да го изгониш и да преминеш на епизод [17](#).

— Всеки сам отговаря за постъпките си — казваш и като подкарваш коня, оставяш хленчещия скитник свит на земята. — Оправете се с него — обръщаш се към селяните.

Ненадейно лежащия, уж безсилно, Паяк скача и като ловко се промъква покрай слисаните мъже, хуква по пътя. Всички са толкова изненадани, че докато се наканят да го подгонят, той вече е далече напред. Докато бързо се отдалечава, скитникът не престава да крещи закани и да сипе проклетия срещу вас.

— Мога да го сваля — спокойно произнася Илл, без да посяга към лъка си.

— Остави го, да вървим — казваш.

— Ей, ... ей, кой ще ни върне парите? — обажда се един от мъжете. — Попречихте ни, а сега се измъквате.

Ако искаш, можеш да им помогнеш, нали носиш кесия с пари. Премини на епизод **28**.

Ако смяташ да ги оставиш сами да се оправят, както могат, премини на епизод **38**.

— Изчезваме оттук! ВЕДНАГА! — викаш на придружителите си. Грабваш раницата с екипировката и хукваш към вратата. Стаята, в която сте пренощували, има направо ужасяващ вид. Малкото мебели са разбити и разхвърляни, стените и пода са силно насечени от секирата на рицаря и мечовете на стражите. Но най-лошото е, че вътре са разпръснати телата на поне десетина убити войници.

С оръжия в ръце изскачате навън и взимате конете си. Треперещият от страх собственик, се опитва да ви каже нещо, но вие, без да му обръщате внимание, излизате на улицата. Нощта почти е отминала и небето сивее от първите лъчи на слънцето. Веднага щом се подавате от вратата, сте обсипани с порой от стрели, за щастие неточен. Стрелците не се виждат, затова пришпорвате конете и се понасяте към портите на града. Отзад се разнасят викове и тропот на копита, обръщаш се за миг и виждаш, че зад вас препускат петима войници. Нямаме никакво време да се биете дори с такъв слаб противник, всеки момент улиците ще се напълнят с бойците на градската стража.

— Убий ги, Илл! — викаш към яздещия след теб Орел. Той, без да намалява скоростта, се извива назад и опъва големия си лък. С пронизващо свистене пет стрели разсичат въздуха и се забиват в телата на преследвачите ви. Още няколко секунди чуваш тропота на останалите без ездачи коне и вече сте пред градската порта.

Сега чак разбираш защо не срещнахте никакви стражи по улицата. Пред вратите са строени повече от сто облечени с железни ризници войници. Плътено наредени в две стегнати редици, прикрити зад големи кръгли щитове и насочили напред дълги копия, те преграждат с непреодолима жива стена вратата. По кулите и стените се появяват десетки стрелци с обтегнати лъкове. Силен тропот на множество коне се разнася зад гърба ви и улицата е затворена от голяма група конници, начело с ранения от Илл гигант.

Попаднали сте в капан и само вълшебните оръжия могат да ви спасят.

Можеш да опиташ да си пробиеш път с някоя от вълшебните стрели. Ако е така, премини на епизод [52](#).

Ако ще използваш някой от вълшебните предмети, премини на епизод [62](#).

Ако смяташ, че положението е достатъчно тежко, можеш да задействаш някоя от СИЛИТЕ на Великите Господари, като преминеш на епизод [72](#).

Разбира се, винаги можеш да се опиташ да преговаряш. Ако си решил да постъпиш така, премини на епизод [82](#).



Старият ПАЗИТЕЛ уморено се изправя и като те поглежда продължително, тихо произнася:

— Мисля, че преди ти създадохме излишни затруднения, като те оставихме без никакви указания да си избираш вълшебни оръжия и да се чудиш как да ги използваш. Затова, по моя молба, джуджетата на ЗАПАДА ти изковаха меч, който съчетава отчасти качествата и на трите вълшебни меча. Той ще ти дава сила както РАЗРУШИТЕЛЯ и ще ускорява реакциите ти като СВЕТКАВИЦАТА. За съжаление да постигнат самонасочването на ЖИЛОТО не им се отдаде. За компенсация, веднъж докоснал противника, мечът ще го пониже много лесно. Мечът може да поглъща част от силата на противниковия удар, с него няма така лесно да се изморяваш. Нарекли са го „Кралят на оръжията“.

Ето ти и лъкът и всичките девет вълшебни стрели. Нека пак да ти повтора.

Първо имаш три ОГНЕНИ СТРЕЛИ, тези червените. След като изстреляш такава стрела, в целта за няколко секунди избухва унищожителен пламък. Разбира се, силата им не е безкрайна, тези стрели са безполезни срещу водните духове и подобните им, но срещу обикновен противник са изключително добро оръжие.

Тези сините са СТРЕЛИ МЪЛНИИ — също три — името им е достатъчно красноречиво. И помни, веднъж извадена, стрелата трябва непременно да бъде изстреляна.

Последните три са ПРОНИЗВАЩИ СТРЕЛИ, оцветени са с черно. Почти няма преграда за тяхната мощ. Никаква броня, щит или магия не могат да ги спрат. Дори крепостна стена ще бъде пронизана от тях като тънка дъсчица. Единственият недостатък им е, че трябва да бъдат насочвани много точно и са ефективни само срещу единични цели.

Ето ти и тази кесия, в нея има сто и десет златни монети, които можеш да използваш по време на приключението.

И накрая вземи това — най-неочаквано ПАЗИТЕЛЯТ се приближава и окачва на врата ти голям медальон, скрит в кожен калъф, изписан с магически символи. Разгледай го добре!

— Но това е КРИСТАЛЪТ НА ПОЗНАНИЕТО — не можеш да съдържиш учудването си ти.

Разбира се, сега ти си не само ЕДИНСТВЕНИЯ ВЪЛШЕБЕН ВОИН, а и ПАЗИТЕЛЯ НА КРИСТАЛА. С негова помощ ще можеш да владееш

СИЛИТЕ на господарите. Но нека всеки сам да ти обясни какво ти дава.
Премини на епизод [15](#).

Същия ден, малко след залеза на слънцето, стигате до „ПОСЛЕДНИЯ ЮЖЕН ГРАД“. Имаш намерение да преспите в него, както и да наемеш водач, тъй като Знайко не познава добре пътищата през джунглата. За твое голямо разочарование портите вече са затворени и подвижният мост е вдигнат.

Градът е заграден отвсякъде с висока каменна стена, укрепена с издадени напред кръгли кули. Вратата е вградена в дълбок свод, обкована с железни ленти и груби гвоздеи с квадратни глави. Широк, пълен с вода ров, обикаля от всички страни стената. Отстрани вратата е защитена от две осмоъгълни кули, на които с дебели вериги е закачен мостът.

Знайко бърза да те осведоми, че градът е много голям, с повече от десет хиляди жители и изграден изцяло от камък. Има още две такива порти, но и те се затварят след залеза.

Разправиите около Паяка са ви забавили и може да се наложи да останете навън. Все пак можеш да опиташ да придумаш стражата да ви отвори.

Ако ще опиташ да влезете, премини на епизод [14](#).

Ако ще преспите навън, премини на епизод [24](#).

Първите дни на пътешествието преминават спокойно. Отначало си малко притеснен от придружителите си, не можеш да забравиш лесно ужасите на ПРОХОДА, особено първата ти среща със Змиите и посещението в мрачната им крепост. Скоро обаче, верен на бърбия си характер, Знайко забравя страха си и ненаситното му любопитство помага да се опознаете и приятелите.

За твоя радост подмятането на ГОСПОДАРЯ НА ЖИВОТНИТЕ за евентуална вражда между Змията и Орела не се сбъдва. Разбира се, заслугата за това не е толкова твоя, колкото на изключително спокойния характер на Илл. Постепенно Мамба така се поддава на влиянието му, че една сутрин изумен виждаш Знайко да се вози кацнал на главата ѝ, а тя търпеливо да отговаря на безкрайните му въпроси.

Докато се движите в пределите на ЦЕНТРАЛНОТО КРАЛСТВО си в сравнителна безопасност и ако искаш, можеш да изучиш някои от бойните изкуства на придружаващите те войни.

Ако ще ги помолиш да ти покажат бойните си умения, премини на епизод [22](#).

Ако смяташ, че вълшебните оръжия са ти достатъчни и не си заслужава да губиш сили и време за усвояване на нови умения, премини на епизод [32](#). Като, преди да продължиш, прибави към „ВРЕМЕ“ 5 дни.

Още на другия ден започваш да тренираш под ръководството на Илл. Орелът се оказва много добър учител, който успява да превърне скучното обучение в интересно занимание. Научаваш много интересни легенди и предания за създаването и усъвършенстването на бойния лък. Само за десет дена ставаш доста добър стрелец и когато приближавате Южната граница си готов да запишеш в [дневника](#) си следните постижения:

Специално умение „Стрелба с лък“, две точки прибави към „СИЛА“ и десет дена към „ВРЕМЕ“.

Премини на епизод [32](#).

Решаваш, че по-добре е да опиташ да влезете в града. След като подвикваш няколко пъти и никой не се обажда, всички започвате да вдигате силен шум. Тропате по вратата, викате и свирките оглушително.

Най-после на една от кулите се подава глава с островръх шлем и сърдит глас пита, „кой сте и за какво сте се развикали“. Започваш да обясняваш, но сърдитият страж, без да те изслуша, те съветва „да се махаш, че ще получиш някоя стрела“.

Отстъпваш назад, за да помислиш и да се посъветваш с приятелите си. Както си очаквал, всеки дава съвет според характера си.

Знайко предпочита да останете навън. Ако ще го послушаш, премини на епизод [24](#).

Мамба направо предлага „да се качи горе и да ги вразуми“. Ако приемаш предложението ѝ, премини на епизод [34](#). Но внимавай! Не си тръгнал да воюваш с градовете на Херцога.

Илл смята да им предложите малко пари и да повикат някой офицер. Това е разумно предложение (доколкото предлагането на подкуп е разумно). Можеш да го послушаш, като преминеш на епизод [44](#).

Първа до тебе се приближава ГОСПОДАРКАТА НА СВЕТЛИНАТА.

— Светлината е символ, който трудно може да се нарече оръжие. Все пак може да ти помогне срещу тъмните сили. Когато натиснеш първия лъч на звездата около КРИСТАЛА НА ПОЗНАНИЕТО, СИЯНИЕ — ДУХЪТ НА СВЕТЛИНАТА ще държи настрани създанията на МРАКА. Може и да ги разруши, но може и да не успее. Ето, давам ти и моя ВЪЛШЕБЕН ФЕНЕР.

— Вземи това — ГОСПОДАРЯТ НА ОГЪНЯ ти подава сноп от девет ТРЪСТИКОВИ ПРЪЧКИ-огнехвъргачки, завързани заедно. — Ще ти трябва мощно оръжие. — И като докосва леко кристала произнася: — Във втория лъч вселявам ОГНЕН ДУХ — САЛАМАНДЪР. Може да изгаря или да те спаси от огън.

ГОСПОДАРКАТА НА ВОДАТА слага в третия лъч на кристала ВОДЕН ДУХ — ХИДРА и ти обяснява, че с нейна помощ можеш да контролираш водните стихии. Освен това ХИДРАТА е и могъщо чудовище, което ще ти се подчинява. Получаваш и познатата глинена кратунка, винаги пълна с чиста вода.

— А ето и от мене — повиква те настрани ЗЕМНИЯТ ДУХ. — Отново ти давам ГРЪМОТЕВИЧНАТА ТОПКА. Понеже земната сила е прекалено разрушителна и няма да можеш да я овладееш, с четвъртия лъч ще можеш да призовеш глинения великан ГОЛЕМ.

— Аз също не мога да ти дам власт над животните — обажда се господарят им, — но вместо това съм довел някои твои познати. Първо ето този. — От ръцете му ненадейно излита Знайко и доволен от изненадата ти, каца на рамото ти.

— А сега внимавай — насмешливо промърморва ГОСПОДАРЯТ НА ЖИВОТНИТЕ, днес той е пълен с изненади. — Позна ли ги? — пита с престорен интерес.

Как няма да ги познаеш. Отляво на трона с гъвкави движения се е измъкна един от ВОИНИТЕ-ЗМИИ. Целият в черно, дребен и слаб наглед, но владеец немислима за човек бързина и ловкост. От дясно се е изправил висок, облечен в сиво ВОИН-ОРЕЛ.

— Това са Малката Мамба и Илл — представя ги Господарят. — Те ще те придружават и ще ти помагат. Внимавай, двамата много не се понасят, така че ти отговаряш за тях. — ГОСПОДАРЯТ НА ЖИВОТНИТЕ явно е настроен за шеги.

Най-сетне той дава път на ФЕЯТА НА ВЕТРОВЕТЕ.

— Аз ще ти дам ново ВЪЗДУШНО ПОКРИВАЛО-невидимка и в петия лъч на КРИСТАЛА ще поставя ВЪЗДУШЕН ДУХ — ТАЙФУН. Силата му не е толкова голяма като на другите, но винаги ще може да те пренесе обратно при нас. Откъдето и да е! — тихо добавя тя.

— Шестият лъч е свободен — обажда се отново ПАЗИТЕЛЯТ НА ЖЕЗЪЛА — Седмият и осмият ще светят, когато наблизно са ГОСПОДАРЯТ НА МРАКА или ПОВЕЛИТЕЛЯТ НА СЕНКИТЕ. Пътят ти води на юг през джунглите, трябва да намериш ХРАМА НА БЛЕДАТА ЛУНА и да помолиш жреците да ти покажат как да откриеш ЛАБИРИНТА НА МРАКА.

Пази добре СИЛИТЕ! Те ще ти трябва да се пребориш с МРАКА И СЯНКАТА и с тяхното ужасно творение — ако въобще успеят да създадат нещо. По пътя разчитай на разума и смелостта си, не воювай напразно и се пази от предатели.

А сега е време да тръгваш. Конят ти чака на двора.

Премини на епизод [2](#).

„Промъкване и прикритие“ наистина се оказва не особено сложно умение. А може би ти си доста талантлив. За десет дена постигаш много и би напреднал още повече, ако Мамба беше по-търпелива като учителка. Все пак, когато приближавате Южната граница, можеш да запишеш в [дневника](#) следните постижения:

Специално умение „Промъкване и прикритие“, две точки прибави към „СИЛА“ и десет дена към „ВРЕМЕ“.

Премини на епизод [32](#).

По-късно, през нощта, ви събужда грубо тропане по вратата и силен гръмлив глас ви подканва веднага да отворите. Докато се колебаеш какво да правиш, дебелият дъбов врата е избита от един мощен удар и на прага се появява страховита фигура на воин с гигантски ръст, целият обкован в желязна броня.

— Предайте се! — гръмотевичният му глас разтърсва стаята. — Вие сте ограбили ПАЗИТЕЛЯ НА КРИСТАЛА. Трябва да се явите пред съда на Херцог Айвън!



Железният гигант отстъпва малко назад и в стаята нахлуват войниците от градската стража. Следва кратко и бурно сблъскване, вие се събирате в единия край на стаята. Стражите оставят няколко повалени войници, оттеглят се до вратата и дават път на страшния си предводител. Още миг само и битката ще пламне.

Какво смяташ да правиш?

Можеш да опиташ да преговаряте и да обясниш кой си. Ако смяташ да постъпиш така, побързай да преминеш на епизод [27](#).

Рицарят и стражите му са настроени доста агресивно. Ако смяташ, че е по-разумно да ги нападнете веднага, докато не са би притиснали с големия си брой, премини на епизод [37](#).

— Какво да го правим? — питаш спътниците си.

— Зарежи го! — веднага се обажда Мамба. — Скитник някакъв.

Оглеждаш се за Знайко, но гномчето не се вижда никакво.

— Може да е невинен — намесва се Илл. — Нека да го проверим.

— Да, да проверете! Искам да ме проверите! — развиква се пак скитникът.

Претърсват го и не намирате нищо. Поуспокоен, дриплъто се изправя, приближава, се и с мазна усмивка се представя:

— Както казах, аз съм ПАЯКА, велик мислител, мъдрец и пътешественик. На вашите услуги. Благородни Господарю — реди, като непрекъснато се кланя той.

— О-о, я стига! Хайде да тръгваме — казваш отегчен.

— Ей, ей, кой ще ни върне парите — обажда се един от мъжете. — Попречихте ни, а сега се измъквате.

— Как се осмеляваш да пречиш! — скастрия го ПАЯКЪТ. — Накажи ги, Велики Господарю.

— Ти мълчи! — сопваш му се... И все пак как да постъпиш?

Ако искаш, можеш да им помогнеш, нали носиш кесия с пари. Премини на епизод **28**.

Ако смяташ да ги оставиш сами да се оправят както могат, премини на епизод **38**.

През нощта се събуждаш от усещането, че някой те опипва. Поглеждаш внимателно през полуотворени очи и виждаш приведена над теб тъмна сянка. Гъвкави пръсти ловко те претърсват и полека измъкват кристала изпод дрехите ти. Моментално посягаш и опитваш да хванеш крадеца. Той се оказва внимателен и бърз. Извива се и ловко отскача назад. Усещаш на гърлото си острието на кинжал и...

— Медальонът ми трябва, „господарю“ — чуваш мазния глас на Паяка. — Дай ми го или ще те прониза.

— Защо ти е КРИСТАЛЪТ? — питаш с надеждата да спечелиш малко време. — Вземи кесията с жълтици и се махай.

— Пари, ха-ха, хо! — смее се престорено той. — Господарят ми, ИСТИНСКИЯТ ВЕЛИК ПОВЕЛИТЕЛ НА СЕНКИТЕ ще ме възнагради много по-богато. Давай кристала!

— Значи такава била работата! — разбираш най-сетне. — Затова се лепна за нас?

— Точно така, умнико! — злобно процежда Паякът. — Ти ме накара да тичам цял ден подире ви, сега ще плащаш!



Какво можеш да направиш?

Можеш да дадеш кристала и когато Паякът си тръгне, да вдигнеш тревога и да го хванете. Ако решаваш да действаш така, премини на епизод **71**.

Можеш да се престориш на примирен, да му дадеш КРИСТАЛА, а след това да го нападнеш изненадващо. Ако избираш този вариант, премини на епизод **81**.

Можеш, разбира се, да рискуваш и веднага да го нападнеш, без да преговаряш. Независимо от цялото си лукавство и подлост, Паякът е много по-слаб от теб. Ако избираш този начин на действие, премини на епизод **91**.

През нощта се събуждаш от усещането, че някой те опипва. Поглеждаш внимателно през полуотворени очи и виждаш приведена над теб тъмна сянка. Гъвкави пръсти ловко те претърсват и полека измъкват кристала изпод дрехите ти. Моментално посягаш и опитваш да хванеш крадеца. Той се оказва внимателен и бърз. Извива се и ловко отскача назад. Преди да успееш да го огледаш, потъва в непрогледния мрак.

Веднага вдигаш тревога и първата ти мисъл е да провериш какво прави Паякът. Той обаче се оказва на мястото си и изглежда не по-малко стреснат от тебе. Все пак прави ти впечатление особеното му старание да покаже, че току-що се е събудил.

Набързо обясняваш на спътниците си причината за поведението си и споделяш подозренията си за Паяка. Той възмутен отрича, но не е особено убедителен.

Илл казва, че сутринта на светло ще проверите и предлага да почакате. Ако ще го послушаш, премини на епизод [50](#).

Мамба направо предлага да го убие или поне да го върже. Не смяташ, че е това е необходимо, но ако искаш да си спокоен, можеш да го изгониш и да преминеш на епизод [30](#).

— Ей, ей чакайте, не ме оставяйте! — развиква се след вас ПАЯКЪТ.
— Вземете ме с вас! Тези само чакат да си заминете и ще ме пребият. Моля ти се Велики, Благородни... — изведнъж крясъците му преминават в задавена кашлица и той млъква.

— Да го убия ли? — съска със свирепа усмивка Змията. — Стига е нареждал глупости!

— Пусни го, Мамба! — казваш.

Змията разхлабва бичът, с който е хванала за врата скитника, но остава заплашително до него. Трябва да решиш ще го вземеш ли с вас. Той вероятно е крадец и мошеник, но сега изглежда толкова нещастен.

Ако ще предпочетеш сигурността и ще го изпъдиш, премини на епизод **31**.

Ако ще го съжалиш и ще го вземеш с вас, премини на епизод **41**.

Една вечер, докато седите край малкия лагерен огън, се пристрашаваш и казваш:

— Мамба, Илл, искам да ви помоля за нещо — започваш предпазливо. Не знаеш как войните ще приемат молбата ти. Опасяваш се, че един отказ може да навреди на все още крехкото ви приятелство. — Искам да ме научите на бойните си умения. Поне на част от тях — добавяш бързо, забелязал хитрата усмивка, цъфнала на лицето на Малката Мамба.

— Готово бе, шефе! — възкликва тя. — Откога чакам да кажеш това! Веднага ли започваме? Ако още тази нощ те подхвана, за нула време ставаш майстор-боец. Нали вече си „ПОСЛЕДНИЯТ ВЪЛШЕБЕН ВОИН“ и „ПАЗИТЕЛ НА КРИСТАЛА“, тренираш докато стигнем границата и можеш да ни уволниш!

— По-кратко, де! — намесва се Илл. — Змиите имат лошия навик винаги да се подиграват! Всъщност Мамба иска да каже, че бойните изкуства на Пазителите на прохода се изучават трудно и в продължение на много години. Все пак смятам, че мога да те науча на едно от по-лесните умения на Орлите.

— Хайде де, от къде на къде „на орлите“! — скача веднага Змията. — Аз само се пошегувах! Смятам, че за него ще е много по-полезно да усвои едно от уменията на Змиите-воини!

Смутен, но и развеселен, слушаш спора им. Знаеш, че само от теб зависи да избереш какво да учиш. До Южната граница остава още доста път, така че спокойно можеш да обмислиш и да решиш:

Ако предпочиташ да усвоиш едно от специалните умения на воина-орел, премини на епизод **3**.

Ако смяташ, че бойното изкуство на Змията ще ти бъде по-полезно, премини на епизод **6**.

„Разчитането на следи и откриването на капани“ се оказва доста сложно, но и много интересно занимание. Без да се ядосва от първоначалните ти неуспехи, спокоен и винаги учтив, Илл само за десет дена успява да те научи на основните правила на това трудно, но много полезно умение. Обучението ти преминава толкова увлекателно, че Мамба престава да се сърди и с удоволствие се включва в играта, като изпълнява ролята на „преследвания“.

Когато приближавате Южната граница, си готов да запишеш в [дневника](#) си следните постижения:

Специално умение „Разчитането на следи и откриването на капани“, 5 точки прибави към „СИЛА“, 5 точки към „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и десет дена към „ВРЕМЕ“.

Премини на епизод [32](#).

Решаваш да не дразниш стражите и да преспите на открито. Разполагате се на една полянка настрани от пътя. Запалвате си огън и се настанявате сравнително удобно. Нощта е ясна и топла, така че не съжаляваш особено за стаите и леглата в града. Всички сте уморени от преживяванията през деня и скоро заспivate.

Знайко, останал както винаги „да пази“, скоро се отегчава и, превърнат на бухалче, отлита нанякъде.

Ако Паякът е с вас, премини на епизод **20**.

Ако си му забранил да ви придружава, премини на епизод **30**.

В странноприемницата веднага усещат, че имате пари и най-любезно ви предлагат да си изберете, къде да се настаните. Както се изразява хитрият собственик, „в тези несигурни времена, не всеки ден идва цяла група гости“.

Така че имаш възможност да избереш.

Може всички да се настаните в една от големите общи стаи. Така ще е по-евтино и разбира се по-безопасно (ако въобще има от какво да се безпокоиш). Но съжителството с толкова разнородна в навиците си група може да ти попречи да си починеш добре. Ако все пак избираш обща стая, премини на епизод **45**.

Ако искаш, може да се настаните в отделни стаи, тогава премини на епизод **46**.

Придобиването на „Устойчивост към отрови“ се оказва едва ли не непреодолимо препятствие за теб. Вината не е само твоя. Мамба се проявява като много нетърпелив и нервен учител. Все пак за десет дена успяваш да усвоиш основните похвати и когато приближавате Южната граница, можеш да запишеш в [дневника](#):

Специално умение „Устойчивост към отрови“. Прибави 10 точки към „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и десет дена към „ВРЕМЕ“.

Премини на епизод [32](#).

— Чакайте малко! Спрете! — викаш силно и заставаш пред готовите за нападение войници. — Не сме ограбили никого. АЗ СЪМ ПАЗИТЕЛЯТ НА КРИСТАЛА! — при тези думи изваждаш кристала от калъфката и го показваш.

— Другият твърди, че си го ограбил — отговаря великанът, но спира озадачен. — Тези с теб не са ли от ПАЗИТЕЛИТЕ НА ИЗТОЧНИТЕ ПРОХОДИ?

— Те са! Змията-воин Малката Мамба и Орелът Илл — посочваш му ги. — Вярваш ли, че те биха тръгнали с крадец?

— Да, нещо не е наред — съгласява се рицарят. — Аз съм барон Ърлк, генерал на херцог Айвън. Заповядано ми е да ви заведа при херцога и ще го направя! По-добре елате доброволно с мен. Ако сте невинни, няма от какво да се страхувате.

Ако ще се довериш на барона и ще се предадеш, премини на епизод [47](#).

Ако нямаш намерение да му се подчиняваш, премини на епизод [37](#).

— Колко пари ви открадна тоя? — питаш изправения пред теб селянин.

— Ние сме бедно село. Това бяха парите за данъците на херцога. Цели двадесет златни монети. Сега и всичките си пари да дадем, пак няма да се събере и половината. Ще трябва да продадем житото за посев.

— Добре, аз ще ви помогна — казваш трогнат от нещастieto им.

Колко пари смяташ да им дадеш?

Десет жълтици. Премини на епизод [43](#).

Двадесет жълтици. Премини на епизод [48](#).

По-късно, през нощта, те събужда грубо тропане по вратата и силен гръмлив глас нарежда веднага да отвориш. Докато се колебаеш какво да правиш, дебелият дъбов врата е избита от един мощен удар и на прага се появява страховита фигура на воин с гигантски ръст, целият обкован в желязна броня.

— Предай се! — гръмотевичният му глас разтърсва стаята. — Ти си ограбил ПАЗИТЕЛЯ НА КРИСТАЛА. Трябва да се явиш пред съда на Херцог Айвън!

Железният гигант отстъпва малко назад и в стаята нахлуват войниците от градската стража. Следва кратко и бурно сблъскване, ти се барикадираш в единия край на стаята. Стражите оставят няколко повалени войници, оттеглят се до вратата и дават път на страшния си предводител. Още миг само и ще те нападнат отново.

Какво смяташ да правиш?

Можеш да опиташ да преговаряш и да обясниш кой си. Ако смяташ да постъпиш така, побързай да преминеш на епизод **39**.

Рицарят и стражите му са настроени доста агресивно. Ако смяташ, че е по-разумно да ви нападнеш веднага, докато не са те притиснали с големия си брой, премини на епизод **49**.

Събуждаш се от грубо разтърсване и стреснат скачаш на крака. Веднага до тялото ти се притискат няколко остри копия. Оказваш се с вързани ръце и заобиколен от група войници от градската стража. Няколко от тях носят големи, ярко пламтящи факли и на светлината им можеш да се огледаш наоколо.

Точно пред краката ти Илл е омотан в дебела мрежа, но изглежда, че не е наранен. Няколко глухи удари те карат да се обърнеш. Точно в този момент Мамба поваля един опитал се да я хване войник и развива дългия змийски бич. Две-три точни замахвания карат наобиколилите я войници да се отдръпнат страхливо.

— Предайте се! Безсмислено е да се съпротивлявате! — прогърмява силен глас някъде над главата ти. От мрака е изплувала страховита фигура на огромен, обкован в плътна желязна броня воин, възседнал още по-огромен и също брониран кон.

— Така ли мислиш! — съска презрително Мамба. — Веднага освободи водача ни!

— Хванете я! — провиква се железният воин и стражите наистина се опитват.

Естествено не постигат нищо, прекалено са тромави и несръчни, за да се борят със Змията-воин. С неуловимо бързи движения Мамба поваля няколко от нападателите си и докато останалите се опомнят, тя е до теб и те освобождава. Още няколко мига и мечът е в ръцете ти. Сега силите са изравнени и трябва да решаващ:

Ако ще се биеш, премини на епизод **40**.

Ако ще се опиташ да преговаряш, премини на епизод **51**.

Смяташ, че такъв подозрителен тип няма работа с вас и решаваш да го прогониш.

— Хайде изчезвай! — побутваш го настрани и подкарваш коня. — Само да си посмял да ни следиш!

— А-а, така ли! — озъбва се изведнъж той. — Гоните ме, така ли! Ще ви науча аз!

— Заплашваш ли? — посяга към него Мамба. — Я ела за малко!

Ненадейно дриплъто скача и като ловко се промъква покрай вас, хуква по пътя. Всички сте толкова изненадани, че докато се наканите да го подгоните, той вече е далече напред. Докато бързо се отдалечава, не престава да крещи закани и да сипе проклетия срещу вас.

— Мога да го сваля — спокойно произнася Илл, но дори не посяга към лъка си.

— Остави го, да вървим — казваш.

Премини на епизод [11](#).

Приключението за сега прилича повече на разходка, но ти знаеш, че след като напуснете пределите на ЦЕНТРАЛНОТО КРАЛСТВО, опасностите ще дойдат накуп. Яздиш спокоен, без да предполагаш, че неприятностите не са чак отвъд границата, а само зад следващия завой на пътя.

По предложение на Знайко преминавате през земите на ХЕРЦОГ АЙВЪН — ПОВЕЛИТЕЛЯ НА ЖЕЛЯЗОТО. Широкият и равен път се вие между обширни ниви, пресечени от редки горички и ниски хълмове. Както обикновено малкият бърборко е започнал дълъг и заплетен разказ за херцога, земите му, дедите му, сраженията му и така нататък.

Изведнъж силни викове ви карат да спрете и да посегнете към оръжията си. От близката горичка право срещу вас се насочва голяма група селяни, които ядосани крещат нещо и размахват лопати с дълги дръжки. Готови сте за нападение, но...

Премини на епизод [42](#).

Заниманията ти с бойния стил „Орел“ започват още на следващия ден. Отначало почти съжаляваш, че си се захванал с него. Дори под ръководството на такъв търпелив учител като Илл, напредват изключително бавно. Имаш само десет дена на разположение и когато приближавате Южната граница можеш да запишеш в [дневника](#) следното:

Специално умение боен стил „Орел“, прибави 8 точки към „СИЛА“ и 2 точки към „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Прибави и десет дена към „ВРЕМЕ“.

Премини на епизод [32](#).

Въпреки че тъмнината не ти позволява да виждаш лицето ѝ, усещаш, че Мамба е замислила някаква шега. Все още се колебаеш. Не ти се иска да настройваш могъщия херцог срещу теб. Накрая все пак са съгласяваш, като я предупреждаваш да не се пали много. Мамба със смях обещава, но доколкото я познаваш, достатъчно е някой от стражите да я удари, за да падне мъртъв. Настояваш да остави бича, което тя с готовност прави и без никакъв шум потъва в мрака.

Минава много време. Вече започваш да съжаляваш, когато с ужасно скърцане мостът се спуска и някой на висок глас ви казва да влезете. Доста учуден от развръзката, повеждаш групата през портата, като любопитно се оглеждаш. А гледката наистина си заслужава.

Пред механизма за спускане на моста са строени шестима снажни стражи, облечени с плетени ризници и метални шлемове. Широки и дълги мечове висят на кръста им. Тежки арбалети и купчина къси стрели са подредени край стената. Освен тях има внушителен брой бойни брадви и дълги копия. Никой обаче и не се опитва да ви попречи. Шестимата са зяпнали уплашено в застаналата пред тях дребна фигурка.



— Може ли да влезем? — питаш подигравателно.

— Влизайте! — сърдито промърморва офицерът им, като хвърля уплашен поглед към Мамба. — Откъде се взе това нещо? — прошепва той. — Много ви моля, градският управител не трябва да разбере, че съм ви пуснал!

След като отминавате, дръпваш Мамба настрани и я питаш какво се е случило.

— Какво, налях им разум в главата — ухилено казва тя и добавя. — Ще има да помнят това дежурство.

Скоро намирате една ярко осветена странноприемница и доволни се настанявате.

Премини на епизод [25](#).

Предпочиташ да платиш и като изваждаш три жълтици, пак викаш началника.

— Готово, всички имат пропуски. Може да отворите. Отваря ти самият „капитан“, прибира бързо парите и ви пуска вътре.

— Никой да не разбере! — шепне ти той.

Влизате в града и скоро намирате ярко осветена странноприемница. Докато чакате да ви настанят, Мамба се доближава и ти подава една жълтица.

— Моя пропуск го върнаха — широко ухилена казва тя. — Началникът реши, че може да ми се довери.

— Какво си направила? — питаш развеселен.

— Нищо. Обясних на „капитана“ някои работи — промърморва Мамба и се отдалечава.

Премини на епизод [25](#).

Бойният стил „Змия“ е изключително приятен и елегантен, но Мамба е изключително нетърпелив и нервен учител. Все пак, благодарение на упорството и таланта си, успяваш да научиш доста много неща. Тренировките повишават силата и издръжливостта ти. Когато приближавате Южната граница с гордост можеш да запишеш в [дневника](#) си:

Специално умение боен стил „Змия“. Прибавяш по 5 точки към „СИЛА“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Прибавяш десет дена към „ВРЕМЕ“ и преминаваш на епизод [32](#).

— АЗ СЪМ ПАЗИТЕЛЯТ НА КРИСТАЛА! — викаш високо и твърдо добавяш. — Няма да позволя на никой да ме обвинява!

— АЗ СЪМ БАРОН ЪРЛК И ГЕНЕРАЛ НА ЮЖНАТА СТРАЖА! — не ти остава дължен огромният рицар. — Заклел съм се да те заведа при херцога. И ЩЕ ГО НАПРАВЯ!

— Оправи се с войниците, Мамба — произнасяш спокойно и блестящото острие на меча ти със свистене разсича въздуха. Железният гигант срещу тебе е въоръжен с дълга двуостра секира, която, изглежда като лека играчка в ръцете му. За твоя голяма изненада, въпреки вълшебния меч, атаката ти е отбита съвсем леко от рицаря. Изглежда противникът ти е под влиянието на някаква силна магия, защото почти не усещаш познатото разтегляне на времето, ускоряващо реакциите ти. Все пак ти си много по-подвижен от тежко бронирания гигант и единствената ти възможност е да нападаш светкавично и бързо да отскачаш от тежките му удари.

Известно време прилагаш без успех избраната тактика. Кръжиш бързо около него и един след друг опитваш всички начини за нападение, които знаеш. Рицарят се задоволява, само да се обръща с лице към теб и да парира ударите ти. Прави го толкова сполучливо, че въпреки цялото ти старание острието на меча среща само секирата или дългата ѝ дръжка. Започваш да се уморяваш и за момент поглеждаш за помощ от приятелите ти. Веднага си наказан за разсейването. Железният воин замахва с широк страничен удар, който успяваш да избегнеш на косъм. Точно в средата на блестящата дъга, описана от оръжието му, той оставя секирата да се плъзне напред, като я задържа едва в края на дръжката. Силен сблъсък избива меча от ръцете ти и те отхвърля до стената.

Ударът те зашеметява и обезсилва, краят изглежда близо. Точно тогава пред посягащия да те хване рицар изниква Илл и с рязък удар забива късия си меч право в гърдите му. Здравото острие със зловещо скърцане пробива бронята и засяда там. Рицарят изпуска секирата и за момент се олюлява, след което с един замах отблъсква Орела и бързо излиза от стаята.

Извади 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и премини на епизод 9.

— Хайде, освободете пътя! — подвикваш им грубо. — Тъкмо ще се научите да си пазите парите.

Подкарваш коня, разблъскваш групата и сърдит продължаваш напред. Зад тебе Илл подава на един от тях шепа сребърни монети и замислен те последва. Като се усмихва предизвикателно, Мамба прибира кинжала си и демонстративно им обръща гръб.

— Ама че благородник — чуваш я да подмята на Илл. Нямах настроение и без да ги погледнеш, подкарваш в галоп.

Прибави към „ВРЕМЕ“ 1 ден и премини на епизод **4**.

— Чакайте малко! Спрете! — викаш силно и заставаш пред готовите за нападение войници. — Не съм ограбил никого. АЗ СЪМ ПАЗИТЕЛЯТ НА КРИСТАЛА! — при тези думи изваждаш кристала от калъфката и го показваш.

— Другият твърди, че си го ограбил — отговаря великанът. Изведнъж отново застава нащрек и сочи към вмъкналите се през прозореца Мамба и Илл. — Тези не са ли от ПАЗИТЕЛИТЕ НА ИЗТОЧНИТЕ ПРОХОДИ?

— Те са! Змията-воин Малката Мамба и Орелът Илл — посочваш му ги. — Вярваш ли, че те биха тръгнали с крадец?

— Да, нещо не е наред — съгласява се рицарят. — Аз съм барон Търлк, генерал на херцог Айвън. Заповядано ми е да ви заведа при херцога и ще го направя! По-добре елате доброволно с мен. Ако сте невинни, няма от какво да се страхувате.

Ако ще се довериш на барона и ще се предадеш, премини на епизод [47](#).

Ако нямаш намерение да му се подчиняваш, премини на епизод [49](#).

— Освободи Илл! — викаш на Змията и поваляш изпречилите се пред тебе стражи. Хвърляш се право срещу грамадния им предводител. За твоя голяма изненада, въпреки вълшебния меч, железният воин с лекота отбива атаката ти.

В бронираната му ръка се появява тежка бойна секира с дълга дръжка и две лъскави кръгли остриета. Страховитият великан явно е под влиянието на някаква силна магия, защото почти не усещаш познатия ефект за разтегляне на времето. Известно време се дебнете мълчаливо, ти обикаляш пъргаво около бронирания колос, а той се задоволява, само да се обръща с лице към теб и да отбива ударите ти. При това го прави толкова сполучливо, че каквито и трикове да опитваш, винаги срещаш широките остриета на секирата или дългата ѝ дръжка.

Все пак силите ви съвсем не са равни. Докато той е подкрепен от градските стражи, твоите приятели са ПАЗИТЕЛИТЕ НА ПРОХОДА, бойци, владеещи специални бойни умения и омагьосани от ГОСПОДАРЯ НА ЖИВОТНИТЕ.

Скоро войниците на рицаря са повалени и разпръснати. Лека и безшумна като сянка, Мамба се появява зад гърба му и в същия миг е на коня с готов за смъртоносен удар кинжал. Илл, насочил късия си меч, хваща с твърда ръка юздите на коня и го спира.

— Значи да се предадем? — питаш подигравателно, като прибираш оръжието. — Кой си ти, бе? Защо се опитваш да ни плениш?

Без да отговаря, грамадният рицар отпуска ръце и дългата секира пада на земята. Очакваш да слезе от коня, но той неочаквано събаря изненаданата Мамба, с един удар поваля Илл и в галоп потъва в мрака. Още няколко секунди копитата на тежкия кон разтърсват земята, после всичко замира.

Вбесена и засрамена, Мамба настоява веднага да го последвате.

— Кой беше тоя? — вика ядосано тя. — Как така успя да повали двама воители, владеещи бойното изкуство и силата на животните! Трябва да го хванем! — вече от коня си настоява тя.

— Чакай малко! — обажда се Илл. — Успя да се измъкне, защото владее ЗЕМНАТА БОЙНА СИЛА. Той е от рицарите на херцог Айвън — ПОВЕЛИТЕЛЯ НА ЖЕЛЯЗОТО, те са ПАЗИТЕЛИТЕ НА ЮЖНАТА ГРАНИЦА, а господар им е ЗЕМНИЯТ ДУХ.

— Какво сте направили, бе! Какви са тези стражи? — писка уплашено, появилият се незнайно откъде Знайко. — Знаете ли, че видях един от

рицарите на херцога. Препускаше като луд към замъка. Ей, вие да не сте се били с него! Ама знаете ли...

— Стига! Ти къде беше! Нали пазеше! — започваш да крещиш и ти. — Защо никога не си, където трябва! — после добавяш по-меко. — Хайде да се махаме, докато не се е върнал с повече войници.

Бързо събирате багажа и със свити от съмнения сърца подкарвате конете на юг. Първите лъчи на слънцето вече разпръсват нощния мрак. Какво ли ще ви донесе новият ден? Как ще се измъкнете от ужасното недоразумение?

Премини на епизод **98**.

— Какво мислиш, да го вземем ли с нас? — питаш, измъкналия се най-после Знайко. — И защо винаги се криеш? — добавяш ядосан.

— Крия се! Аз да не съм ти воин! — не ти остава длъжен дребосъкът. — Какво ме питаш, и без това си решил да го вземеш.

— Добре, можеш да дойдеш с нас до града — казваш на Паяка. — Сега пък какво има? — питаш го. — Пусни ми стремето!

— О, Най-Велики Господарю, ама аз пеш ли да вървя? Стар съм и уморен за такъв път — започва да хленчи той.

— Е, какво, да ти дам коня ли? — питаш подигравателно.

— А-а, не, не! Но... ако дамата разреши... мога да яздя зад нея.

— Само да си се приближил! — съска ядно Мамба и му показва бича си.

— Е-е, добре де, добре. Тогава може би сивият воин. — Илл само го побутва настрани и се отдалечава напред.

— Но, господарю, не може да ме оставите! Поне вие ме съжалете! — хваща те отново Паякът.

Какво смяташ да правиш?

Ще рискуваш ли да му позволиш, да язди зад гърба ти. Или ще го оставиш да върви пеш, като ще му разрешиш, само да се държи за стремето. Помисли и премини на епизод [11](#).

— Не е за нас — обажда се Илл и отпуска лъка си. — Гонят някого.

Изчакватте групата да се приближи. Вече и сам виждаш, че причина за суматохата е слаб дрипав човек, който моментално оценява ситуацията и като се лепва за теб, започва да крещи уплашено:

— Господарю, ... Ваше Величество, ... отървете ме от тези! Кълна се, невинен съм! Ох, убиха ме! Нищо не съм направил, за да ме бият! Аз...

— Млъкни! Пусни ме! — Викаш смутен, като се мъчиш да се освободиш от дългите му ръце. — Мамба, недей, остави го! Спрете всички!

Змията-воин се отдръпва настрани, красноречиво опипвайки острието на кинжала. Дриплътото спира да крещи и с жално хленчене се свива в краката на коня, без да остави стремето. Селяните ви наобикалят отвсякъде, но отпускат лопатите си и намръщено ви оглеждат.

— Какво става, бе! Каква е тази врява? Защо го гоните? — питаш рязко, все още стреснат и изнервен.

— Този открадна парите ни! — излиза напред един от мъжете. — От няколко дни се върти из селото, разправя големи приказки, а снощи е обрал касата с данъците.

— Не съм аз! Как не те е срам да лъжеш! — прекъсва го окопитилият се скитник. — Ето претърсете ме, нямам пари. Спаси ме, господарю! Аз съм беден мъдрец и пътешественик. Казвам се ПАЯКА и нищо не съм направил.

Всички очакват какво ще кажеш... А как смяташ да постъпиш?

Можеш просто да избуташ дриплътото и да си заминеш. Ако е така, премини на епизод **8**.

Ако искаш, можеш да го съжалиш и да го защитиш. Тогава премини на епизод **18**.

— Ето, давам ви десет жълтици — подаваш на предводителя шепа златни монети — Съжалявам, но и на мен ми трябва пари. Сега освободете пътя.

Едрият селянин те разглежда изпитателно няколко мига, след което с поклон се отдръпва.

— Благодаря ти за помощта. Поне няма да продаваме реколтата си.

Разделяте се като приятели и като прибавяш към „ВРЕМЕ“ 1 ден, преминаваш на епизод 4.

Веднага отхвърляш войнственото предложение на Мамба. Доближаваш отново до стените и повикваш войника.

Този път на шлема, който се появява, стърчи дълго перо. Явно това е самият началник на стражата.

— Господин капитан — покланяш се учтиво, — няма ли все пак да ни отворите? Ние сме мирни пътници. Страхуваме се да останем навън.

— След залез не пускаме! — твърдо отговаря той и като се оглежда добавя. — Само с пропуск — прави красноречив жест с пръсти.

— Тези пропуски важат ли? — показваш му една златна монета.

— Да, тези са в сила — доволно казва „капитанът“. — А... всички ли имат от тях?

— Пусни ме да се кача горе! — шепне Мамба. — Веднага ще им покажа „пропуските“!

Алчността на стражите те ядосва, но все пак можеш да ги разбереш. Нали ще нарушат заповедта, ако ви пуснат. Така че решавай.

Ако ще платиш, премини на епизод [35](#).

Ако ще позволиш на Мамба да се качи със сила, премини на епизод [34](#).

Все пак решаваш да се настаните в една от големите общи стаи на втория етаж. Умората и преживяванията праз деня се отразяват дори на издръжливите воители и скоро всички заспивате. Само Знайко, който обича да си дремва денем, докато се вози в багажа, е буден. Както винаги дежурството бързо го отегчава и той, превърнат на бухалче, излита през прозореца.

Ако Паякът е с вас, премини на епизод [7](#).

Ако си му забранил да те придружава, премини на епизод [17](#).

След кратък размисъл решаваш, че е време добре да си починеш. ПОСЛЕДНИЯТ ЮЖЕН ГРАД е наистина последен от градовете на ЦЕНТРАЛНОТО КРАЛСТВО. Без да даваш на Илл да те убеждава, пожелаваш „лека нощ“ и затваряш вратата на стаята. С тебе е само Знайко, който след като „похапва леко“, както той си знае, „излиза на разходка“.

Умората от пътя и преживяванията през деня е толкова силна, че веднага заспиваш, без дори да заключиш вратата.

Ако си помогнал на Паяка и си го взел с вас, премини на епизод **19**.

Ако не си му помогнал или си го изгонил, преминаваш на епизод **29**.

С нежелание предаваш всичките си оръжия. Войниците на херцога прибират в голяма кожена торба мечовете, змийския бич на Мамба, лъка на Илл и всички вълшебни предмети. Все пак „Кристалът на познанието“ и скритите в него Сили остават в теб. Вероятно никой не предполага какво страшно оръжие са. Наредват ви да застанете в средата на групата конници и потегляте към замъка.

След като се уверява, че никой не ви следи и подслушва, Мамба се приближава до теб и скришом ти дава знак, че е скрила някакво оръжие. Илл също ти хвърля заговорнически поглед. Накрая, когато и дребосъкът Знайко изпълзява от джоба ти с малка сребърна сабя в ръце, не издържаш и започваш да се смееш на глас. Веселото ти настроение се предава на останалите от групата и силно учудва охраната.

Когато след около час на хоризонта изплуват кулите на замъка Айвън, вие все още се подхилвате и си намигате съучастнически.

Прибави един ден към „Време“ и премини на епизод [145](#).

— Аз ще ви дам двадесет жълтици — казваш на предводителя им. — Ето, вземи. И ги пазете по-добре! — добавяш, като му подаваш шепа златни монети.

— Бъди благословен, спасителю наш! — трогнат произнася той. — Ти ни спасяваш от глад през зимата. Винаги ще ти бъдем благодарни. Ето, вземи това за спомен от нас.

Поемаш учуден малката торбичка, завързана на кожена лентичка и за да не ги обидиш, я окачваш на врата си.

— Това е „ТАЛИСМАН ПРОТИВ БОЛЕСТИ“ — обяснява мъжът. — Селска магия е, но помага.

Разделяте се като приятели и като прибавяш към „ВРЕМЕ“ един ден, преминаваш на епизод 4.

— АЗ СЪМ ПАЗИТЕЛЯТ НА КРИСТАЛА! — викаш високо и твърдо добавяш. — Няма да позволя на никой да ме обвинява!

— АЗ СЪМ БАРОН ЪРЛК И ГЕНЕРАЛ НА ЮЖНАТА СТРАЖА! — не ти остава дължен огромният рицар. — Заклел съм се да те заведа при херцога. И ЩЕ ГО НАПРАВЯ!

В този миг прозорецът на стаята с трясък се разбива и през него влизат задъхани Малката Мамба и Илл. Сега силите са равни и битката наистина пламва.

— Оправи се с войниците, Мамба — произнасяш спокойно и блестящото острие на меча ти със свистене разсича въздуха. Железният гигант срещу тебе е въоръжен с дълга двуостра секира, която изглежда като лека играчка в ръцете му. За твоя голяма изненада, въпреки вълшебния меч, атаката ти е отбита съвсем леко от рицаря. Изглежда противникът ти е под влиянието на някаква силна магия, защото почти не усещаш познатото разтегляне на времето, ускоряващо реакциите ти. Все пак ти си много по-подвижен от тежко бронирания гигант и единствената ти възможност е да нападаш светкавично и бързо да отскачаш от тежките му удари.

Известно време прилагаш без успех избраната тактика. Кръжиш бързо около него и един след друг опитваш всички начини за нападение, които знаеш. Рицарят се задоволява, само да се обръща с лице към теб и де парира ударите ти. Прави го толкова сполучливо, че въпреки цялото ти старание, острието на меча среща само секирата или дългата ѝ дръжка. Започваш да се уморяваш и за момент поглеждаш за помощ от приятелите ти. Веднага си наказан за разсейването. Железният воин замахва с широк страничен удар, който успяваш да избегнеш на косъм. Точно в средата на блестящата дъга, описана от оръжието му, той оставя секирата да се плъзне напред, като я задържа едва в края на дръжката. Силен сблъсък избива меча от ръцете ти и те отхвърля до стената.

Ударът те зашеметява и обезсилва, краят изглежда близо. Точно тогава пред посягащия да те хване рицар изниква Илл и с рязък удар забива късия си меч право в гърдите му. Здравото острие със зловещо скърцане пробива бронята и засяда там. Рицарят изпуска секирата и за момент се олюлява, след което с един замах отблъсква Орела и бързо излиза от стаята.

Извади 9 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и премини на епизод 9.

На следващата сутрин разбираш, че Паякът е изчезнал без следа. Решаваш да не си губиш времето с него, разплащате се със собственика на странноприемницата (всяка нощ, която си прекарал там ти струва по 3 жълтици) и напускате Последния Южен Град.

Малко след като и най-високите крепостни кули на града потъват зад хоризонта, ви настига конник, облечен с пъстроцветна дреха. Представя се за пратеник на херцог Айвън, „който учтиво кани благородния «Пазител на кристала» в замъка си.“

И тримата ти придружители са склонни да приемат поканата. Особено Знайко, който с мечтателно изражение започва да описва „превъзходната кухня на херцога“.

Ако ще приемеш поканата, премини на епизод **106**.

Ако въпреки всичко ще откажеш, прибави към „Време“ 10 дена и премини на епизод **150**.

— Не сме направили нищо! — викаш към железния рицар. — Защо ни нападате?

— По заповед на Херцог Айвън, трябва да ви уловя и да ви заведа в замъка. Вие сте нападнали и ограбили ПАЗИТЕЛЯ НА КРИСТАЛА! — проехтява гласът на великана. — Хванете ги! — обръща се той към войниците.

— Не можем да се справим сами, генерале — обажда се един от стражите. — Тази тука е някаква вещица. Трябва да ни помогнете.

— Кой е вещица, бе — съска Мамба, бичът ѝ прорязва въздуха и поваля войника в прахта.

— Достатъчно, предайте се! — прогърмява отново железният гигант и подкарва коня напред. Още миг и... битката ще е неизбежна.

— Чакайте малко! Спрете! — викаш силно и заставаш пред готовите за нападение войници. — Не сме ограбили никого. АЗ СЪМ ПАЗИТЕЛЯТ НА КРИСТАЛА! — при тези думи изваждаш кристала от калъфката и го показваш.

— Другият твърди, че си го ограбил — отговаря великанът, но спира озадачен. — Тези с теб не са ли от ПАЗИТЕЛИТЕ НА ИЗТОЧНИТЕ ПРОХОДИ?

— Точно така! Змията-воин Малката Мамба и Орела Илл — посочваш му ги ти. — Те биха ли тръгнали с крадец?

— Да, нещо не е наред — съгласява се рицарят. — Аз съм барон Ърлк, генерал на херцог Айвън. Заповядано ми е да ви заведа при херцога и ще го направя! По-добре елате доброволно с мен. Ако сте невинни, няма от какво да се страхувате.

Ако ще се подчиниш, премини на епизод [47](#).

Ако ще се биеш с барона, премини на епизод [40](#).

Вълшебните стрели са много силно оръжие, което можеш да използваш с еднакъв успех както срещу барона и конниците му, така и срещу войниците, препречващи пътя към портата.

Ако смяташ, че по-важно е първо да се справиш с барон Ърлк, премини на епизод [57](#).

Ако не искаш да се обвързваш с нова битка, а само да си пробиеш път за бягство, премини на епизод [67](#).

Силен удар отхвърля скитника отново вътре. Той се оглежда диво наоколо и скача към отворения прозорец, крещейки от ужас. Не успява да направи и две крачи. В стаята, бърза като нападаща змия, връхлита Малката Мамба и с удар на бича поваля на пода Паяка.

— Онзи бърборко Знайко беше при мене и ми разправяше някакви истории — отговаря на учудения ти поглед Мамба. — Досади ми до смърт и тъкмо го изгоних, когато видях този да се измъква от стаята ти.

— Какво да го правим тоя? — питаш се сам и си вземаш обратно кристала.

— Какво, ще го пречукам набързо и ще го изхвърля! — отговаря свирепо Змията. — Да не искаш пак да го пуснеш! — и като вижда колебанието ти, вика: — Ела, виж какво ти беше приготвил! Та той щеше да те убие!

Изведнъж свития на земята Паяк скача и неочаквано те блъска силно право върху разярената Мамба. Залиташ и инстинктивно се хващаш за нея. Само за миг тя губи равновесие, но това е достатъчно за Паяка, който се стрелва и изскача през прозореца.

— Ах, изпуснахме го, ама че късмет! — съска ядно Змията, готова да хукне след беглеца.

Спираш я и внимателно разглеждаш капана, който ти беше приготвен от мошеника. В коридора, точно срещу стаята е закрепен малък пневматичен стреломет. Отварянето на вратата го задейства, така че да стреля с една секунда забавяне. Толкова, колкото той да се измъкне. Такъв капан разбира се е прекалено бавен за тренираните реакции на Мамба, но ти щеше да налетиш право на него.

Решаваш да събереш групата си и заедно да прекарате остатъка от нощта в една от големите стаи на странноприемницата. Премини на епизод **92**.

Паякът е невероятно бърз, но и ти не си си губил напразно времето. На косъм избягваш острието, блъскаш назад мошеника и скачаш от леглото. Развиваш от колана си змийския бич и заплашително посягаш към него.

— Предай се! — казваш му. — Не искам да те убивам, трябва ми сведения за...

Преди да успееш да довършиш, той те замеря с кинжала и хуква към вратата. За миг се забавяш и ето че той е навън.

Избери едно число **53** или **63** и премини на епизода със същия номер.

Натискаш втория лъч на „Кристала“, той започва да сияе ярко, от него се откъсва малка огнена искра и пада на земята. Още миг и от искрата се извисява неописуемо огнено чудовище. Тялото му едновременно напомня на гигантски гуцер, на огнена птица и на страшен зъбат звяр.



— Аз съм свободен! Дайте заповедите си, господарю! — реве чудовището, като продължава да расте стремително. От него се разнася такава страхотна горещина, че околните къщи започват да пушат, но странно как горещината не ви засяга.

— Отвори ни път, Саламандър! — викаш високо. — Направи го и веднага се прибирай! Изглежда си забравил, че можеш да дадеш само една заповед на Огнения дух.

— Слушам и се подчинявам! — поглежда те с огнено око той и... — Я-А-А-У-У-У! — Изревава и запраща огнен език към крепостната стена. За секунда камъните пукат и се разцепват от зноя. Пътят ви е свободен. — Готово, господарю! Сбогом! Сега отивам да се забавлявам! Ях-у-у!

С облекчение напускате негостоприемния град.

Яздите бавно на юг, а ти не смееш да погледнеш помощниците си. Градът се отнесе жестоко с вас, но едва ли е заслужил ужасното чудовище, което сега вилнее там.

Премини на епизод **98**.

— Няма защо да наказваме града — казваш. — Паякът е виновен за цялото недоразумение. До къде можеш да ни пренесеш?

— Не е по правилата да ти помагам, но Феята на ветровете много държи на теб — подсмива се Тайфун. — Все пак мога да ти помогна само в пределите на Централното кралство — добавя вече сериозно.

— Казвай по-ясно! — сопваш се, засрамен от подмятането му.

— Мога да те пренеса до южната граница, на епизод **150** — предлага той.

— Само това ли? — питаш разочарован.

— Или до замъка на херцога, където да изясните недоразумението, на епизод **135** — казва малко по-неуверено Въздушният дух.

Естествено е да предположиш, че бронираният гигант и конниците му представляват по-голямата заплаха. Можеш да си напълно сигурен, че ако избягаш, упоритият рицар ще те преследва и извън града. От друга страна, ако успееш да го победиш, има голяма вероятност войниците от градската стража да се уплашат и да не посмеят повече да ви нападат.

Сега трябва да избереш стрелата, с която ще стреляш:

Нищо не може да устои на „Пронизващата стрела“, ако смяташ да я използваш, премини на епизод [77](#) и помни — трябва да стреляш много точно.

Ако смяташ, че „Огнената стрела“ може да спре барона, премини на епизод [87](#).

Със „Стрелата мълния“ е достатъчно да се прицелиш само приблизително. Силата ѝ е достатъчна да спре не само рицарят, но и конниците му. Все пак помисли — заслужава ли си да изхабиш такова ценно оръжие, когато приключението едва започва. Премини на епизод [97](#).

Стрелата със свистене полита, баронът опитва да се прикрие зад щита си, но за „Пронизващата стрела“ наистина няма прегради. Без дори да намали скоростта си, тя пробива стоманения щит като картон, преминава през бронята на рицаря, пронизва го целия и едва тогава спира.

Огромният барон пада като покосен. Както можеше да се предположи, градските стражи се разбягват ужасени и освобождават пътя. Градската порта обаче все пак остава заключена и ти трябва да избереш един от вълшебните предмети, с които да я разбиеш.

Ако смяташ да я изгориш с една от „Гръстиковите пръчки-огнехвъргачки“, премини на епизод **86**.

Ако ще използваш „Гръмотевичната топка“, премини на епизод **96**.

Преди да продължиш, отбележи, че си изразходил една „Пронизваща стрела“.

Решаваш, че най-важно е да си отвориш път за бягство и решително забиваш започналата да се нагорещява стрела в масивната дървена порта. Ефектът от изстрела надминава очакванията ти. С оглушителен трясък вратата се разбива и подпалва. Прикриващите я войници с уплашени викове разсипват строя си и се отдръпват. Подкарват устремено напред и пред самата врата разбираш каква грешка си направил.

Нацепената и обхваната от пламъци порта е преградила входа с непреодолима огнена влада, през която не можете да минете. Забелязали колебанието ви, градските стражи отново налитат и ти имаш време само за още един опит:

Ако ще използваш вълшебните предмети, премини на **99**.

Разбира се винаги можеш да се опиташ да преговаряш. Ако си решил така, премини на епизод **89**.

Ако смяташ, че положението е достатъчно тежко, можеш да задействаш някоя от СИЛИТЕ на Великите господари, тогава премини на **72**.

Преди да продължиш, отбележи, че си изразходил една от „Огнените стрели“.

Успяваш да избиеш кинжала, Паякът за секунда стои неподвижен, след което хуква навън. Грабваш опряния на стената меч и тръгваш да го гониш. Той затръшва вратата пред теб, ти с ритник я отваряш и с един скок си в коридора. Там с изумление виждаш, че Паякът се е спрял и те чака. Разбираш, че си попаднал в капан, но вече е много късно. Дочуваш леко пропукване и свистене, правиш отчаян опит да отскочиш, но всичко зависи от уменията, които имаш:

Ако си тренирал бойния стил „Орел“ или „Змия“, или ако владееш уменията „Разчитане на следи и откриване на капани“, премини на епизод [73](#).

Ако владееш „Устойчивост към отрови“, премини на епизод [83](#).

Ако не владееш нито едно от тези умения, премини на епизод [93](#).

Препускате, без да жалите конете и когато слънцето се издига високо в небето, Последният Южен Град е останал далече назад. Постепенно равнината преминава в редица от ниски хълмове, които се простират, докдето ви стига погледът. Знайко бърза да те информира, че това е „Земята на Дългите хълмове“ и тя стига чак до Южната граница при Кафявата река.

Как смяташ да продължиш пътя си:

Ако предпочиташ по-дългия, но по-лек път ще трябва да се движиш по падините между хълмовете. Премини на епизод **101**.

Ако смяташ, че по-трудният, но много по-кратък път е за предпочитане, ще трябва да прекосиш Дългите хълмове напъряко. Премини на епизод **111**.

Само два от вълшебните предмети могат да ти послужат в този момент. Това са Тръстиковите пръчки-огнехвъргачки на Господаря на огъня и Гръмотевичната топка на Земния дух.

Ако предпочиташ да използваш една от огнехвъргачките, премини на епизод [66](#).

Ако смяташ да разрушиш портата с Гръмотевичната топка, премини на епизод [76](#).

Ако искаш, можеш да се върнеш на епизод [9](#) и да избереш ново оръжие.

Грабваш подпряния на стената меч и се спускаш след беглеца. Той затръшва вратата пред носа ти. Ти с един ритник я отваряш широко, хвърляш се напред и... тихо пропукване и свистене достига до слуха ти. За миг зърваш поставения капан. Правиш отчаян опит да отскочиш, но всичко зависи от уменията, които имаш:

Ако си тренирал бойния стил „Орел“ или „Змия“, или ако владееш уменията „Разчитане на следи и откриване на капани“, премини на епизод **73**.

Ако владееш „Устойчивост към отрови“, премини на епизод **83**.

Ако не владееш нито едно от тези умения, премини на епизод **93**.

Веднага скачаш от леглото и развиваш от колана си змийския бич. Замахваш, но противникът ти се оказва невероятно бърз и ловък. Острието на кинжала преминава на косъм от гърдите ти. Отскачаш назад извън обсега му. Поемаш си дъх, заплашително вдигаш бича и казваш:

— Предай се! Не искам да те убивам, трябват ми сведения за...

Преди да успееш да довършиш, той те замеря с кинжала и хуква към вратата. За миг се забавяш и ето, че той е навън.

Избери едно число **53** или **63** и премини на епизода със същия номер.

Натискаш третия лъч на кристала и той веднага засиява като малка дъга. Няколко капки вода се процеждат в краката ти. Няколко секунди не се случва нищо. Постепенно все по-силен тътен заглушава всичко наоколо. Изведнъж земята се разцепва и огромен гейзер мътна вода избликва на десетки метри височина. Веднага пред вас се образува кално езеро, от което се подава отвратително, покрито с тиня чудовище.

— Свободно съм, господарю! — реве то и размахва пипала. — Дайте заповедите си!

Водата от гейзера продължава с рев да се излива, улицата е залята напълно, но странно как ти и придружителите ти оставате на сухо.

— Изведи ни оттук, Хидра! — викаш високо. — Направи го и веднага се прибирай! Изглежда си забравил, че можеш да дадеш само една заповед на Водния дух.

— Слушам и се подчинявам! — поглежда те едно мътно око.

От езерото се вдига огромна вълна. Две дебели пипала се увиват около вас и... внимателно ви прехвърлят от другата страна на крепостната стена.

— Готово, господарю! Сега съм свободна и ще се забавлявам! — изревава чудовището и прибира пипалата си. — Сбогом... и благодаря!

С облекчение напускате негостоприемния град. Яздите бавно на юг, а ти не смееш да погледнеш помощниците си. Градът се отнесе жестоко с вас, но едва ли е заслужил ужасното чудовище, което сега вилнее там.

Премини на епизод **98**.

Разбираш, че няма да спечелиш нищо, ако се захванеш с барона и конниците му. Докато те се приближат, имаш време да се опиташ, да си пробиеш път през портата и охраняващите я войници. Кое то и правиш.

Насочваш една от „Тръстиковите пръчки-огнехвъргачки“ и задействаш магията. От безобидната наглед пръчка с рев изскача дълъг огнен език, който помита част от войниците и подпалва дървената врата. Ужасени, оцелелите стражи се разбягват и освобождават пътя. Пришпорваш коня, но пред вратата отново си принуден да спреш.

Нацепената и обхваната от пламъци порта е преградила входа с непреодолима огнена клапа, през която не можете да минете. Забелязали колебанието ви, градските стражи отново налитат и ти имаш време само за още един опит:

Ако пак ще използваш вълшебните предмети, премини на **99**.

Разбира се винаги можеш да се опиташ да преговаряш. Ако си решил така, премини на епизод **89**.

Ако смяташ, че положението е достатъчно тежко, можеш да задействаш някоя от СИЛИТЕ на Великите господари, тогава премини на **72**.

Преди да продължиш отбележи, че си изразходил една от „Тръстиковите пръчки“.

Нямаш причина да се биеш с барона и конниците му. Просто искаш да продължиш по пътя си и си решен да се пребориш с всяка пречка.

Срещу многобройните войници и портата „Пронизващите стрели“ са безполезни затова:

Ако ще стреляш с „Огнена стрела“, премини на епизод [59](#).

Ако предпочиташ „Стрела-мълния“, премини на епизод [69](#).

Стрелата полита със свистене, баронът прави опит да се отмести и... почти успява. Черната „Пронизваща стрела“ се забива в рамото му, пробива стоманената броня като картон, излиза отзад и изчезва нататък по улицата.

Без да обръща внимание на тежката рана, рицарят повежда конниците си в атака. Окуражени от неуспеха ти, градските стражи също се приближават. На теб не ти остава нищо друго, освен:

Да използваш някоя от Великите сили, като преминеш на епизод [72](#).

Или да се предадеш на епизод [47](#).

Преди да продължиш отбележи, че си изразходил една „Пронизваща стрела“.

Изваждаш една от искрящите „Стрели-мълнии“ и без много да мислиш я забиваш право в залостената порта. Веднага се поздравяваш за добрия избор.

С ужасяващ тътен, огромна светкавица се забива в целта. Само за миг войниците, пазещи вратата, са разхвърляни като тресчици. Дървената порта се взривява с трясък и като би обсипва с горящи отломки, ... просто изчезва.

Всички са така стреснати от удара, че дори и не помислят да те преследват. Дори огромният барон се задоволява само заплашително да размаха ръце и да ти обещае, че „пак ще се срещнете“.

Горд от победата, извеждаш групата си от негостоприемния град и продължаваш на епизод **98**.

Не успяваш да избиеш кинжала, а само силно да блъснеш Паяка назад. Той пада на пода и подъл, както винаги, посяга да те мушне в крака. Отскачаш назад и се обръщаш да вземеш меча, който си оставил подпрян на стената до леглото: А не трябваше да го правиш!

Едва изпуснал от погледа си Паяка и той вече е на крака, вдигнал кинжала за смъртоносен удар в гръб. С крайчето на окото си зърваш движението и...

Ако владееш бойните умения „Орел“ или „Змия“, премини на епизод **80**.

Ако владееш „Устойчивост към отрови“, премини на епизод **90**.

Ако не си запознат с нито едно от тези умения, премини на епизод **100**.

Без да продумаш повече, сваляш верижката на кристала от врата си и го подаваш на похитителя.

— А-а, не така — злорадо казва той. — Да не съм глупак като теб. Искаш да ме хванеш, когато го взема! Пускай направо в торбата! — показва широкия си джоб той.

Посягаш и слагаш големия медальон вътре. Сега имаш удобен момент да го нападнеш, но впечатлен от острието на кинжала, опряно в гърлото ти, решаваеш да се придържаш към плана си.

— И да не си посмял да викнеш! — предупреждава те Паякът. Предпазливо се отдръпва от теб и се насочва към вратата. — Впрочем, изляза ли веднъж оттука, можеш да крещиш колкото си искаш.

С един скок той е до вратата и рязко я отваря, ти скачаш от леглото и... Избери едно число **53** или **63** и премини на съответния епизод.

Положението ти наистина е отчайващо. Притиснат от всички страни, ти се подаваш на паниката и с трепереци ръце изваждаш „Кристал“ от калъфа му. Докосването до магическия „Кристал на познанието“ неочаквано ти вдъхва неподозирани сили и увереност. В един миг можеш да прецениш трезво ситуацията и да се увериш, че не всичко е изгубено.

Баронът наистина изглежда груб и решителен, но очевидно е склонен да преговаря. Ако ще опиташ да се споразумееш, премини на епизод [82](#).

Но от друга страна, едва ли в безопасно да се оставиш на милостта на херцога, който без дори да провери обвиненията на Паяка, изпраща стражите да те арестуват. Всяка една от силите може да ти отвори път, така че избирай:

Ако ще освободиш САЛАМАНДЪРА, премини на епизод [55](#).

Ако смяташ да използваш ХИДРАТА, премини на епизод [65](#).

Глиненият великан ГОЛЕМ можеш да освободиш на епизод [75](#).

Ако предпочиташ да освободиш ТАЙФУН, премини на епизод [85](#).

Моментално оценяваш ситуацията. В коридора, точно зад вратата Паякът е поставил малък пневматичен стреломет, зареден с дузина отровни игли. Капанът е нагласен така, че да стреля една секунда след отварянето на вратата, колкото мошеникът да може да премине. Само една секунда, но тя ти е достатъчна да скочиш високо над снопа игли и да се приземиш право пред слисания Паяк.



В същия момент до вас се появява разярена Мамба и го поваля с удар на бича си.

— Онзи бърборко Знайко беше при мене и ми разправяше някакви истории — отговаря на учудения ти поглед тя. — Досади ми до смърт и тъкмо го изгоних, когато видях този да се измъква от стаята ти.

— Какво да го правим тоя? — питаш се сам и си вземаш обратно кристала.

— Какво, ще го пречукам набързо и ще го изхвърля! — отговаря свирепо Змията. — Да не искаш пак да го пуснеш! — и като вижда колебанието ти, вика. — Виж какво ти беше приготвил! Та той щеше да те убие!

Изведнъж свитият на земята Паяк скача и неочаквано те блъска силно право върху разярената Мамба. Залиташ и инстинктивно се хващаш за нея. Само за миг тя губи равновесие, но това е достатъчно за Паяка, който се стрелва и изскача през прозореца.

— Ах, изпуснахме го, ама че късмет! — съска ядно Змията, готова да хукне след беглеца. Едва я разубеждаваш да не си губи времето в безсмислено преследване.

Решаваш да събереш групата си и заедно да прекарате остатъка от нощта в една от големите стаи на странноприемницата. Премини на епизод **92**.

Веднага скачаш от леглото и развиваш от колана си змийския бич. Замахваш, но противникът ти се оказва невероятно бърз и ловък. Острието на кинжала те достига и леко одрасква гърдите ти. Без да обръщаш внимание на раната, отново замахваш. Странна тежест те кара да отпуснеш ръце, без да довършиш удара. Мускулите ти омекват, погледът ти се замъглява и ти падаш на пода.

Остра болка те пронизва и замайва, опитваш се да извикаш, но отровата е сковала и гърлото ти. Бавно се отпускаш, в мъглата пред очите ти се появява омразната физиономия на Паяка, разтегната в жестока усмивка. Едва дочуваш гласа му:

— Сбогом, „господарю“! Не трябваше да се изправяш срещу Великия Повелител на Сенките.

Ако владееш умението „Устойчивост към отрови“, премини на епизод **84**.

Ако не го владееш, премини на епизод **94**.

Натискаш четвъртия лъч на кристала. Той засиява малко по-ярко, след което отново угасва. Не се случва повече нищо, никой не се появява да те спаси. В същия момент огромният рицар спира коня си до теб и тежката му ръка ляга на рамото ти. Мамба посяга с бича. Баронът не ѝ обръща внимание. Илл скача от коня, хуква към вас, но намесата му е напълно излишна.



С отвратително мляскане земята под краката ви се разцепва, една гигантска, покрита с кал ръка се измъква от процепа и без усилие отхвърля барона назад.

— Голем! — изненадано крещи той. — Как смееш! Аз съм барон Търлк!

— Съжалявам, бароне — прозвучава тътнещ глас. — По заповед на господаря!

— Изведи ни от тука, Голем! — викаш, изтръпнал от страх. — Изведи ни и ги накажи!

— С удоволствие, господарю — веднага откликва гласът. Пред смаяния ти поглед от калния процеп се измъква най-отвратителното чудовище, което можеш да си представиш. С неподозирано внимание то ви вдига и пренася извън градската стена. След това обаче се връща и с ритник разбива една кула. — Сега ще се позабавлявам! — реве великанът. — Сбогом, господарю... и много благодаря!

С облекчение напускате негостоприемния град. Яздите бавно на юг, а ти не смееш да погледнеш помощниците си. Градът се отнесе жестоко с вас, но едва ли е заслужил ужасното чудовище, което сега вилнее там.

Премини на епизод **98**.

От предишното приключение добре познаваш възможностите на „Гръмотевичната топка“. Без да бързаш, измъкваш от торбата тежкото кълбо, претегляш го на ръка и хвърляш с всичка сила.

Металната топка прелетява няколко метра, с трясък се удря в земята и без да забави скоростта си, се търкулва напред. Миг след това магията на кълбото започва да действа. Като по чудо то светкавично увеличава размерите си. Става колкото голяма къща и, търкаляйки се, продължава да расте.

Земята под краката ви започва да се люлее все по-силно, тътенът става оглушителен, ужасените стражи опитват да избягат, но един последен, още по-силен удар премазва голяма част от тях. „Гръмотевичната топка“ отваря огромен проход в крепостната стена и изчезва в равнините около града.

Оглеждаш се наоколо потресен, гледката е като след силно земетресение, вече съжаляваш за необмислената си постъпка, но няма какво да се прави. Даваш знак на Мамба и Илл и мълчаливо напускате града.

Премини на епизод **98**.

Взимаш една от тежките, черни стрели, прицелваш се внимателно в широките гърди на рицаря и стреляш.

Ако си овладял специалното умение „Стрелба с лък“, премини на епизод **58**.

Ако не го владееш, премини на епизод **68**.

Изстрелваш стрелата, след миг тя се удря в щита на рицаря, огънят избухва, но съвсем слабо и веднага угасва. Баронът веднага повежда конниците си в атака, въодушевени от неуспеха ти, градските стражи също нападат.

След неудачния ход, имаш само два възможни избора:

Да използваш някоя от Великите сили, като преминеш на епизод [72](#).

Или да се предадеш на епизод [47](#).

Преди да продължиш, отбележи, че си изразходил една от „Огнените стрели“.

Приближаваш се смело до огъня и започваш да го заливаш с вода от кратунката. Почти веднага разбираш грешката си. Наистина, вълшебната глинена кратунка никога не свършва, но от нея изтича прекалено малко вода, за да се справиш с такъв пожар.

Докато се мотаеш при запалената порта, стражите се окопитват и отново нападат. Нямах възможност да стреляш или да се биеш. Единственият ти изход са Силите на Великите господари, преминаваш на епизод [72](#).

Или да се предадеш, като преминеш на епизод [47](#).

Не представлява проблем за тренираните ти рефлексии да избегнеш удара. Просто скачаш напред, обръщаш се рязко и с един добре премерен ритник отново сваляш Паяка на пода.

— Е, какво да те правя сега? — питаш ядосан. — Да знаеш, че ще ти отрежа главата!

— Милост, господарю, смилете се над бедната ми глава! — почва да вреци той. — Не съм виновен аз? Повелителят на сенките ме накара! Той заплашва да ме обеси. Вие искате да ме колите... о-хо, ... о-о... нещастник съм аз, ... о-хо, ... ау-у!

— Я стига си вил! — сопваш му се! — Ставай горе!

Паякът веднага престава да вика, изправя се бавно, протяга умолително ръце и... силно те блъска. От изненада загубваш равновесие, а той изскача през прозореца и изчезва в нощта.

За по-голяма сигурност, събираш групата си и се премествате в една от големите стаи на странноприемницата. Оставяш Знайко да пази и преминаваш на епизод [92](#).

— Добре де, взимай го — казваш с престорено безразличие. Сваляш медальона от врата си и му го подаваш.

— А-а, не така! Ти за глупак ли ме мислиш? — подхилва се Паякът. — Решил си да ме хванеш, когато посегна. Слагай го в торбата! — посочва широкия си джоб той.

Пресягаш се напред, Паякът се ухилва тържествуващо, а ти с всички сила го шибваш с верижката на медальона. Той отскача назад, като вие болезнено и замахва с кинжала.

Ако владееш един от бойните стилове: „Орел“ или „Змия“, преминаваш на епизод [54](#).

Ако не, избери едно от посочените числа [64](#) или [74](#) и премини на епизод със същия номер.

Знаеш, че с помощта на вълшебните оръжия можеш да се справиш с многобройните си противници. Можеш да разрушиш целия град, ако поискаш. Но заслужава ли си?

Даваш знак на приятелите си да останат по местата и се обръщаш с лице към барона. Той също спира и нарежда на войниците да не ви нападат.

— Не трябва да се бием повече! — викаш силно. — Ние не сме врагове! Пуснете ни да минем!

Имам заповед да ви заведа при херцог Айвън! — отговаря ти той. — Подчинете се!

Ще дойдем при херцога само като гости! — казваш.

Разбира се! — провиква се баронът. — Гости... ха! Може! Все пак предайте оръжията си!

— Оръжията остават с нас!

— Не!

— Защо не! Нали сме гости?

— Не! Такива са правилата!

— Глупости!

— Както решиш! Давам ви десет секунди! Баронът наистина изглежда груб и решителен, но очевидно е склонен да преговаря и поне до замъка няма да ви направи нищо. Ако смяташ, да се предадеш, премини на епизод [47](#).

Но от друга страна, едва ли е безопасно да се оставиш на милостта на херцога, който без дори да провери обвиненията на Паяка, изпраща стражите да те арестуват. Притиснати сте от войниците и само някоя от СИЛИТЕ може да ти отвори път. Ако ще се биеш избирай:

Ако ще освободиш САЛАМАНДЪРА, премини на епизод [55](#).

Ако смяташ да използваш ХИДРАТА, премини на епизод [65](#).

Глиненият великан ГОЛЕМ можеш да освободиш на епизод [75](#).

Ако предпочиташ да освободиш ТАЙФУН, премини на епизод [85](#).

Няколко тънки като игли стрели се забиват в тялото ти. Изненадан изпусках мечата си. Остра болка те пронизва и замайва, опитваш се да извикаш, но отровата е сковала гърлото ти. Бавно се отпусках на прага, пред замъгления ти поглед се появява лицето на Паяка, разтегнато от жестока усмивка и едва дочуваш гласа му.

— Сбогом, „господарю“! Не трябваше да се изправяш срещу Великия Повелител на Сенките.

Не му обръщаш внимание. С огромно усилие на волята се съсредоточаваш и се напрягаш. Тялото ти трепери силно, покрива се с пот и ето, че отровата е изхвърлена. Губиш 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и 2 точки от „СИЛА“, но оставаш жив. Паякът изважда дълъг кинжал, навежда се над теб, замахва и... бичът на Мамба го поваля на земята.

— Онзи бърборко Знайко беше при мене и ми разправяше някакви истории — отговаря на учудения ти поглед тя. — Досади ми до смърт и тъкмо го изгоних, когато видях този да се измъква от стаята ти.

— Какво да го правим? — питаш се сам и си вземаш обратно кристала.

— Какво, ще го пречукам набързо и ще го изхвърля! — отговаря свирепо Змията. — Да не искаш пак да го пуснеш! — и като вижда колебанието ти вика. — Виж какво ти беше приготвил! Та той щеше да те убие!

Изведнъж свитият на земята Паяк скача и неочаквано те блъска силно право върху разярената Мамба. Залиташ и инстинктивно се хващаш за нея. Само за миг тя губи равновесие, но това е достатъчно за Паяка, който се стрелва и изскача през прозореца.

— Ах, изпуснахме го, ама че късмет! — съска ядно Змията, готова да хукне след беглеца. Едва я разубеждаваш да не си губи времето в безсмислено преследване.

Решаваш да събереш групата си и заедно да прекарате остатъка от нощта в една от големите стаи на странноприемницата. Премини на епизод [92](#).

Не му обръщаш внимание. С огромно усилие на волята се съсредоточаваш и напругаш. Тялото ти трепери силно, покрива се с пот и ето че отровата е изхвърлена. Губиш 3 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и 1 точка от „СИЛА“, но оставаш жив. Паякът отново вдига кинжала, навежда се над теб и... бичът на Мамба го поваля на земята.

— Онзи бърборко Знайко беше при мене и ми разправяше някакви истории — отговаря на учудения ти поглед тя. — Досади ми до смърт и тъкмо го изгоних, когато видях този да се измъква от стаята ти.

— Какво да го правим? — питаш се сам.

— Какво, ще го пречукам набързо и ще го изхвърля! — отговаря свирепо Змията. — Да не искаш пак да го пуснеш! — и като вижда колебанието ти вика. — Виж какво ти беше приготвил! Та той щеше да те убие!

Изведнъж свитият на земята Паяк скача и неочаквано те блъска силно право върху разярената Мамба. Залиташ и инстинктивно се хващаш за нея. Само за миг тя губи равновесие, но това е достатъчно за Паяка, който се стрелва и изскача през прозореца.

— Ах, изпуснахме го, ама че късмет! — съска ядно Змията, готова да хукне след беглеца. Едва я разубеждаваш да не си губи времето в безсмислено преследване.

Решаваш да събереш групата си и заедно да прекарате остатъка от нощта в една от големите стаи на странноприемницата. Премини на епизод **92**.

Натискаш петия лъч на „Кристалата“, той започва да свети ярко, полъхва вятър, който изведнъж се завърта във висок няколко десетки метра вихър. Без да използва цялата си сила Тайфун спира нападателите ви и поглежда към теб.



— Какво ще заповядате, господарю! — пита той. — Да ги накажа ли?
Замисляш се за миг. Ако смяташ, че си заслужава да дадеш един урок на негостоприемния град, премини на епизод **95**.

Ако нямаш намерение да се показваш като „Отмъстителен бог“, заповядай на Тайфун само да ви пренесе далече оттук, като преминеш на епизод **56**.

Насочваш една от „Тръстиките огнехвъргачки“ към портата и стреляш. Ако си имал някакви съмнения към силата на магията, можеш да ги забравиш напълно. От късата тръстикова пръчка изскача такъв огромен огнен поток, че портата е не само прогорена, но и направо издухана от мястото си.

Ако вече си стрелял с друга огнехвъргачка, положително ще забележиш разликата в мощта и когато се използва срещу хора и когато е само срещу предмети.

Отбележи, че си изразходвал една от „Тръстиките пръчки“ и премини на епизод **98**.

Решаваш да се довериш на „Огнените стрели“. Изваждаш една от торбата и за миг се спиращ. Трябва да избереш къде да я насочиш.

Както вече си разбрал, баронът е защитен от силна магия. Ако смяташ, че стрелата все пак може да го спре, премини на епизод **78**.

Ако предпочиташ първо да се отървеш от придружаващите го конници, премини на епизод **88**.

Насочваш стрелата към нападащите конници и стреляш. Тя полита и само след миг ревящ огнен стълб се извисява сред тях. Почти всички са обхванати от пламъците. Единствен огромният рицар, защитен от магията си, остава незасегнат.

Когато огънят стихва и болезнените писъци на ранените войници затихват, виждаш, че ефектът от изстрела ти е по-голям от очаквания. Ужасени, градските стражи са се разпръснали и са освободили пътя към портата. Все пак тя остава заключена, а десетките стрелци по стените храбро са останали по местата си.

Изваждаш нова стрела и тогава баронът вдига ръка и проговаря:

— Приберете оръжията! Отворете портата и ги пуснете да си вървят! — докато войниците изпълняват нарежданията му, той посочва към теб и се провиква. — Пак ще се срещнем, убиецо! Не мисли, че ще се измъкнеш ненаказан!

Искушаваш се да му пуснеш една стрела, но вече си се наситил на насилие и убийства. Небезпокоявани напускате негостоприемния град и се отправяте към епизод **98**.

Преди да продължиш отбележи, че си изразходил една от „Огнените стрели“.

Застанал пред бушувания огън, ти най-послед се опомняш. Прибиращ оръжията, обръщаш се към войниците и вдигаш ръка:

— Край! Спрете! Стига вече убийства и разрушения! — викаш високо.
— Предавам се!

Въпреки ужасния шум баронът изглежда те чува, защото спира атаката и ти преминаваш на епизод [47](#).

Опитваш да се завъртиш, но кинжалът все пак одрасква гърба ти. Без да обръщаш внимание на раната, грабваш меча и замахваш към Паяка. За твоя огромна изненада странна тежест те кара да отпуснеш ръце, без да довършиш удара. Мускулите ти омекват, погледът ти се замъглява и ти падаш на пода.

Остра болка те пронизва и замайва, опитваш се да извикаш, но отровата е сковала и гърлото ти. Бавно се отпускат, в мъглата пред очите ти се появява омразната физиономия на Паяка, разтегната в жестока усмивка. Едва дочуваш гласа му:

— Сбогом, „господарю“! Не трябваше да се изправяш срещу Великия Повелител на Сенките.

Премини на епизод [84](#).

— Много си хитър, бе! — казваш спокойно и ненадейно посягаш да хванеш ръцете му.

Похитителят ти е не само бърз и ловък, но и изключително хитър. Вместо да се дръпне назад, както очакваш, той скача към теб, опитвайки се да те прониже. Ти успяваш да се извъртиш, изправяш се на крака и замахваш отново. Загубил за миг равновесие от неуспешния удар, Паякът не може да се дръпне навреме.

За да провериш изхода от схватката, избери едно от числата **60** или **70** и премини на епизода със същия номер.

По-късно, малко преди съмване, ви събужда грубо тропане по вратата и силен гръмлив глас ви нарежда веднага да отворите. Докато се колебаеш какво да правиш, дебелият дъбов врата е избита от един мощен удар и на прага се появява страховитата фигура на воин с гигантски ръст, целия обкован в желязна броня.

— Предайте се! — гръмотевичният му глас разтърсва стаята. — Вие сте ограбили ПАЗИТЕЛЯ НА КРИСТАЛА. Трябва да се явите пред съда на Херцог Айвън!

Железният гигант отстъпва малко назад и в стаята нахлуват войниците от градската стража. Следва кратко и бурно сблъскване, вие се събирате в единия край на стаята. Стражите оставят няколко повалени войници, оттеглят се до вратата и дават път на страшния си предводител. Още миг само и битката ще пламне.

Какво смяташ да правиш?

Можеш да опиташ да преговаряте и да обясниш кой си. Ако смяташ да постъпиш така, побързай да преминеш на епизод [27](#).

Рицарят и стражите му са настроени доста агресивно. Ако смяташ, че е по-разумно да ги нападнете веднага, докато не са ви притиснали с големия си брой, премини на епизод [37](#).

Няколко тънки като игли стрели се забиват в тялото ти. Изненадан изпусках мечата си. Остра болка те пронизва и замайва, опитваш се да извикаш, но отровата е сковала гърлото ти. Бавно се отпусках на прага, пред замъгления ти поглед се появява лицето на Паяка разтегнато от жестока усмивка и едва дочуваш гласа му.

— Сбогом, „господарю“! Не трябваше да се изправяш срещу Великия Повелител на Сенките.

Като на сън виждаш как Мамба се появява до вас, поваля го с бича си и взима обратно кристала. Паякът скача и се измъква през прозореца, а ти губиш съзнание.

Събуждаш се в леглото, над теб се е надвесил Илл и ти дава да пиеш някаква горчива отвара. Знайко, притеснен и тъжен, седи до главата ти и бърби някакви заклинания.

Ако имаш „Талисман против болести“ губиш 10 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Ако нямаш, губиш 20 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и 5 точки от „СИЛА“.

Прибави 10 дена към „ВРЕМЕ“ и премини на епизод **50**.

Като на сън виждаш как Мамба се появява до вас, поваля го с бича си и взема обратно кристала. Паякът скача и се измъква през прозореца, а ти губиш съзнание.

Събуждаш се в леглото, над теб се е надвесил Илл и ти дава да пиеш някаква горчива отвара. Знайко, притеснен и тъжен, седи до главата ти и бърби някакви заклинания.

Ако имаш „Талисман против болести“ губиш 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Ако нямаш, губиш 12 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и 3 точки от „СИЛА“.

Прибави 10 дена към „ВРЕМЕ“ и премини на епизод **50**.

— Изведи ме оттук и им дай да разберат! — крещиш разярен. — Веднага ме изведи!

Тайфун засилва вихъра, протяга две призрачни ръце и внимателно ви пренася от другата страна на крепостната стена. Няколко мига не се случва нищо, след което вихърът прераства в огромен ревящ смерч. Воят на вятъра заглушава всичко, а смерчът започва да руши града. Отломки от къщи, дървета и цели покриви политат във въздуха. По твоя заповед Тайфун наказва невинните градски жители!

С облекчение напускате негостоприемния град. Яздите бавно на юг, а ти не смееш да погледнеш помощниците си. Градът се отнесе жестоко с вас, но едва ли е заслужил ужасното чудовище, което сега вилнее там.

Премини на епизод **98**.

От предишното приключение, добре познаваш възможностите на „Гръмотевичната топка“. Без да бързаш, измъкваш от торбата тежкото кълбо, претегляш го на ръка и хвърляш с всичка сила.

Металната топка прелетява няколко метра, с трясък се удря в земята и без да забави скоростта си се търкулва напред. Миг след това магията на кълбото започва да действа. Като по чудо то светкавично увеличава размерите си. Става колкото голяма къща и търкаляйки се продължава да расте.

Земята под краката ви започва да се люлее все по-силно, тътенът става оглушителен, с един последен още по-силен удар „Гръмотевичната топка“ отваря огромен проход в крепостната стена и изчезва в равнините около града.

Оглеждаш се наоколо потресен, гледката е като след силно земетресение. Вече съжаляваш за необмислената си постъпка, но няма какво да се прави. Даваш знак на Мамба и Илл и мълчаливо напускате града.

Премини на епизод **98**.

Изваждаш една от искрящите „Стрели-мълнии“ и без много да мислиш я забиваш право в нападащата група конници. Веднага съжаляваш за стореното, но вече е късно.

С ужасяващ тътен огромна светкавица се забива в целта. Само за миг войниците са овъглени и разхвърляни като тресчици. Защитеният от магията си рицар, успява да направи няколко крачки преди синкавите жила на разряда да го проният и повалят. От удара в околните къщи избухват пожари и се разпространяват бързо.

Скоро паниката обхваща района и улиците се изпълват с крещящи хора. Стражите са изчезнали някъде, но портата остава заключена. Не ти остава друго, освен да я разбиеш с един от вълшебните предмети.

Ако ще я подпалиш с „Тръстикова пръчка-огнехвъргачка“, премини на епизод **86**.

Ако ще я разбиеш с „Гръмотевичната топка“, премини на епизод **96**.

Преди да продължиш отбележи, че си изразходил една от „Стрелите-мълнии“.

Препускате, без да жалите конете и когато слънцето се издига високо в небето, Последният Южен Град е останал далече назад. Постепенно равнината преминава в редица от ниски хълмове, които се простират докдето ви стига погледът. Знайко бърза да те информира, че това е „Земята на Дългите хълмове“ и тя стига чак до Южната граница при Кафявата река.

Как смяташ да продължиш пътя си:

Ако предпочиташ по-дългия, но по-лек път ще трябва да се движиш по падините между хълмовете. Премини на епизод **101**.

Ако смяташ, че по-трудният, но много по-кратък път е за предпочитане, ще трябва да прекосиш Дългите хълмове непряко. Премини на епизод **111**.

Имаш възможност да използваш три от вълшебните предмети:

Да опиташ да угасиш огъня с водата от вълшебната кратунка, премини на епизод **79**.

Да изгориш напълно вратата с една от „Гръстиковите пръчки-огнехвъргачки“. Ако смяташ, че това е възможно, премини на епизод **86**.

Или накрая, да си пробиеш път с „Гръмотевичната топка“. Ако избираш това решение, премини на епизод **96**.

Опитваш да се завъртиш, но кинжалът все пак одрасква гърба ти. Без да обръщаш внимание на раната, грабваш меча и замахваш към Паяка. За твоя огромна изненада странна тежест те кара да отпуснеш ръце, без да довършиш удара. Мускулите ти омекват, погледът ти се замъглява и ти падаш на пода.

Остра болка те пронизва и замайва, опитваш се да извикаш, но отровата е сковала и гърлото ти. Бавно се отпускат, в мъглата пред очите ти се появява омразната физиономия на Паяка, разтегната в жестока усмивка. Едва дочуваш гласа му:

— Сбогом, „господарю“! Не трябваше да се изправяш срещу Великия Повелител на Сенките.

Премини на епизод [94](#).

Почти до края на деня бродите по прашните пътечки, из падините на Дългите хълмове. Разчитал си сянката на хълмовете поне малко да ви пази от горещото слънце на Юга. Съвсем напразно. Дълбоките долчинки и проходи наистина са сенчести, но въздухът там е неподвижен и тежък. Скучният преход се оказва изпитание дори за калените Пазители на проходите. Колкото до Знайко, той както винаги в такъв момент спи удобно свит в джоба ти.

Нищо чудно, че вечерта, без да усетите, попадате на засада. Точно когато преминавате през поредната задушна падина, сте засипани с порой от стрели, за щастие неточен. По склоновете на два съседни хълма се появяват няколко десетки войници с лъкове.

Всеки момент те ще изстрелят следващия залп, затова бързо решавай:

Можеш да унищожис засадата с вълшебните стрели. Ако избираш това, премини на епизод [131](#).

Ясно е, че стрелците са част от по-голяма войска, изпратена от херцога. Ако ще се предадеш, премини на епизод [121](#).

Една след друга забиваш „Огнените стрели“ в двете групи стрелци. Избухналите сред войниците пламъци, обгарят част от тях и карат останалите панически да се изпокрият. Преди да са се съзвели, пришпорваш коня и повеждаш хората си в галоп, далече от мястото на засадата.

Отбележи, че си изразходил две „Огнени стрели“ и премини на епизод **111.**

Търкулваш „Гръмотевичната топка“ срещу рицарите и веднага повеждаш групата си напред. Познаваш възможностите на тежкото кълбо и не оставаш излъган. С ужасен грохот топката се врязва в железните редици и премазва рицарите като трева. През строя се появява широка просека от повалени тела, смазани брони и разбити оръжия.

Без обаче да обръщат внимание на огромните загуби, смели до безумство, оцелелите отново стягат редиците си и тръгват срещу вас. Останали са по-малко от половината, но единственото, което може да ги спре са Великите Сили.

Ако ще ги използваш, премини на епизод [123](#).

Ако ще се предадеш, премини на епизод [121](#).

Натискаш втория лъч на „Кристала“, той започва да сияе ярко, от него се откъсва малка огнена искра и пада на земята. Още миг и от искрата се извисява неопишуемо огнено чудовище. Тялото му едновременно напомня на гигантски гуцер, на огнена птица и на страшен зъбат звяр.

— Аз съм свободен! Дайте заповедите си, господарю! — реве чудовището, като продължава да расте стремително. От него се разнася такава страхотна горещина, че околните хълмове започват да пушат, но странно как горещината не те засяга.

— Отвори ни път, Саламандър! — викаш високо. — Направи го и веднага се прибирай! Изглежда си забравил, че можеш да дадеш само една заповед на Огнения дух.

— С удоволствие се подчинявам! — заявява той и се нахвърля върху рицарите.

Огнен ураган се врязва в стегнатите редици и постепенно обхваща цялата падина. Изглежда обаче, че войниците са защитени от някаква силна магия, защото въпреки всички усилия Саламандър не може да изгори никой.

— Стига си зяпал, бе! Махай се оттук! — реве той към теб. — Не виждаш ли, че вече губя сили!

Обръщаш коня и... от хълмовете се посипва порой от стрели. По склоновете бегом се спускат пеши войници и новата опасност съвсем те обърква. Някъде около теб се чуват войнствените викове на Мамба и за миг зърваш Илл да стреля по войниците. Понечваш да извадиш меча и скъпо да продадеш живота си, когато от небето се спуска студен вихър и две призрачни ръце те отнасят на епизод [142](#).

Как смяташ да се сражаваш?

Можеш да опиташ да поразис херцога с една от вълшебните стрели и така първо да премахнеш най-голямата заплаха, след което да се разправиш със стрелците. Ако избираш този план, премини на епизод [115](#).

Вълшебните предмети не могат да ти помогнат, но някоя от Силите сигурно ще успее. Ако ще се бориш с помощта на Силите на Великите Господари, избери коя да бъде тя, като преминеш на епизод [125](#).

В замъка Айвън ви посрещат като желани и дългоочаквани гости. Само за миг пред портата се строява почетна стража от десетки рицари с блестящи брони и пъстри наметала. Начело на посрещачите е самият херцог Айвън, придружен от всичките си барони-военоначалници.

След много поздравления и приветствени речи, домакините най-после се сещат, че може да сте уморени и ви отвеждат в приготвените за вас стаи. Всъщност предоставели са ви един цял етаж от централната кула на замъка, цели пет разкошно обзаведени стаи със собствена кухня и прислуга. Доволен от посрещането, оставяш приятелите си да пируват в кухнята, а ти уморен се отпусках в едно от меките легла.

Ако си пренесен в замъка от Тайфун, премини на епизод [108](#).

Ако си дошъл по покана на херцога, премини на епизод [109](#).

Признаваш, че сте ранили барона и херцогът отсъжда глоба от 10 жълтици.

— А сега да преминем към следващата ви стъпка, битката пред портата. Избиването на стражите и прострелването на барона е нещо, което можеше да се избегне. Били сте в засада, а те са знаели какво правят, така че тук вината ти не е толкова голяма. Но по-нататък...

Ако си се предал, без да се биеш пред градските порти, премини на епизод [118](#).

Ако си разбил портата с „Гръмотевичната топка“ или с „Огнена пръчка“, премини на епизод [117](#).

Ако в града си освободил някоя от Силите, премини на епизод [127](#).

На другата сутрин, още с първите лъчи на слънцето, един от придворните на херцога ви събужда и тържествено ви кани в тронната зала на замъка. Не знаеш защо са се сетили толкова рано и така са се разбързали. Леко си обезпокоен от молбата на придворния да оставите оръжията си. Чудиш се дали цялата любезност не е била само за приспиване на вниманието ви. Все пак виждаш, че приятелите ти са съвсем спокойни и решаваш да се подчиниш.

Нямаш време да се възхитиш на великолепно обзаведената зала. Още с влизането ви херцог Айвън става от трона си и нарежда да ви доведат при него. Без рицарските си доспехи херцогът и заобиколилите го барони съвсем не изглеждат толкова огромни и страшни. Оглеждаш ги един по един и леко кимваш на всички.

— От името на всички поздравявам „Последния вълшебен воин и Пазител на кристала“ — казва херцогът. — Съжалявам за недоразумението! Признавам, че барон Ърлк е превишил правата си и е действал грубо, затова приемам, че сте били предизвикани. От друга страна вие сте го ранили и сте предизвикали паника в града, така че и ние не ви дължим обезщетение. Съгласен ли си?

— Съгласен съм — казваш. — Нека да забравим недоразуменията и да станем приятели.

С дълга и малко патетична реч херцогът обяснява, че решението ти да се предадеш веднага не е признак на слабост или страх, а на изключително хладнокръвие и разум. Той, херцогът се чувства отговорен за действията на подчинените си и като компенсация ти предлага вълшебен „Рицарски колан“. Това е магия, която ще те направи почти неуязвим за железни оръжия и ще повиши силата ти с 10 точки.

Премини на епизод [147](#).

Късно през нощта се събуждаш от тихо потрепване на вратата. Ставаш тихо, запалваш свещ и с меч в ръката предпазливо отваряш. В мига, в който виждаш нощния си гост, изругаваш тихо, протягаш ръка и дръпваш неканения посетител вътре.

— Ти пък откъде се взе? — питаш, след като затваряш вратата. — Какви са тези номера? Как смееш да се явяваш пред очите ми?

Паякът, защото среднощният посетител е той, пада на колене и с плачлив глас започва да се моли за милост. Многословно и през сълзи той обяснява, че бил заставен от Повелителя на сенките да те ограби, но сега разбрал, че е излъган и иска да поправи грешката си. Дрипльото-мошеник има още по-окаян вид от преди, станал е още по-слаб, а дрехите му са в окаян вид. Вижда се, че е преживял тежки дни след като избяга от теб.

Ако решиш, че можеш поне да го изслушаш, премини на епизод [128](#).

Ако смяташ, че пак е замислил някаква подлост, можеш веднага да повикаш стражата на замъка и да преминеш на епизод [138](#).

Натискаш втория лъч на „Кристала“, той започва да сияе ярко, от него се откъсва малка огнена искра и пада на земята. Още миг и от искрата се извисява неопишуемо огнено чудовище. Тялото му едновременно напомня на гигантски гуцер, на огнена птица и на страшен зъбат звяр.

— Аз съм свободен! Дайте заповедите си, господарю! — реве чудовището, като продължава да расте стремително. От него се разнася такава страхотна горещина, че околните хълмове започват да пушат, но странно как горещината не те засяга.

— Унищожи враговете ми, Саламандър! — викаш високо.

За твоя изненада Огненият дух смалява размерите си, хвърля ти презрителен поглед и казва:

— И как ще стане тая работа? Аз не мога да летя, глупако!

— Длъжен си да ме защитаваш! — не се предаваш ти. — Изпълнявай задачата си!

— Хубаво, де! Ако искаш, мога да подпаля хълма и да ви пазя от огъня. И после какво? Няма да векуваш тук!

— Предай се и ти гарантирам справедлив съд! — провиква се отгоре херцогът.

Като че имаш някакъв избор. Нарещдаш на Саламандър да изчезва и преминаваш на епизод [122](#).

За по-бързо тръгвате направо през хълмовете. Късно вечерта, точно преди залеза на слънцето, се спускате в една тясна падина и едва не попадате в нова клопка. Точно пред вас, само на двадесетина метра, са се строили повече от сто рицари. Всичките са на огромни бронирани коне, обковани с метални доспехи и готови да се бият срещу всеки враг. Едва успявате да спрете и по хълмовете се появяват големи групи стрелци. Зад гърба ви се разнася тропот и скоро и този последен път за бягство ще бъде отрязан.

Ако смяташ, че положението е безнадеждно и е по-добре веднага да се предадеш, премини на епизод [121](#).

Ако ще се биеш, премини на епизод [132](#).

Все още имаш възможност да избягаш, като преминеш на епизод [141](#).

В бърза последователност изстрелваш две „Стрели-мълнии“. Ударът срещу стрелците е страхотен. Веднага щом пускаш стрелите, разклонени синкави мълнии се впиват право в средата на всяка от двете групи. Почти всички войници са поразени от мощния разряд. Оцелелите захвърлят лъковете и хукват да бягат. Без да ги погледнеш повече, пришпорваш коня и повеждаш хората си в галоп, далече от мястото на засадата.

Отбележи, че си изразходил две „Стрели-мълнии“ и премини на епизод [111](#).

Ако вече си стрелял по рицари на херцог Айвън, знаеш какви стрели са най-подходящи. „Пронизващите стрели“ са безполезни срещу толкова много противници, затова:

Ако ще използваш „Стрела-мълния“, премини на епизод [133](#).

Ако ще използваш „Огнена стрела“, премини на епизод [143](#).

Натискаш третия лъч на кристала и той веднага засиява като малка дъга. Няколко капки вода се процеждат в краката ти. Няколко секунди не се случва нищо. Постепенно все по-силен тътен заглушава всичко наоколо. Изведнъж земята се разцепва и огромен гейзер мътна вода избликва на десетки метри височина. Веднага пред вас се образува кално езеро, от което се подава отвратително, покрито с тиня чудовище.

— Свободен съм, господарю! — реве той и размахва пипала. — Дайте заповедите си!

Водата от гейзера продължава с рев да се излива, падината е залята напълно, но странно как ти и придружителите ти оставате на сухо.

— Изведи ни оттук, Хидра! — викаш високо. — Направи го и веднага се прибирай! Изглежда си забравил, че можеш да дадеш само една заповед на Водния дух.

— Слушам и се подчинявам! — поглежда те едно мътно око.

Огромна вълна се издига от езерото и се разбива в редиците на рицарите. Десетки дебели пипала тромаво се протягат и се вкопчват в първите жертви. Без да показват страх, отстъпвайки крачка по крачка, рицарите размахват мечове и скоро чудовището е принудено да се скрие. Все пак хидрата не мисли да се отказва, като се прибира в езерото си тя вдига грамадни вълни от вода и кал и една след друга ги праща срещу рицарите.

— Хайде махайте се! — реве към теб Хидрата. — Не мога дълго да ги задържам.

Обръщаш коня и... от хълмовете се посипва порой от стрели. По склоновете бегом се спускат пеши войници и новата опасност съвсем те обърква. Някъде около теб се чуват войнствените викове на Мамба и за миг зърваш Илл да стреля по войниците. Понечваш да извадиш меча и скъпо да продадеш живота си, когато от небето се спуска студен вихър и две призрачни ръце те отнасят на епизод [142](#).



Една след друга изпробваш и трите вида вълшебни стрели (ако все още не си ги изхабил) без никаква полза.

„Огнената стрела“ угасва безсилно, „Мълнията“ е спряна с насрещна мълния, а „Пронизващата стрела“ просто пада безсилна веднага щом я изстрелваш. Трябваше да се сетиш, че херцогът е магьосник от ранга на Великите Господари и не може толкова лесно да бъде победен. Невредим, херцогът продължава да кръжи над вас, а войниците му плътно ви заобикалят.

Не ти остава нищо друго, освен да се предадеш, като преминеш на епизод [122](#).

Или да изпробваш някоя от Вълшебните Сили на епизод [125](#).

Идеята ти въобще не се харесва на глинения великан и скоро разбираш защо. Няколко дена прекарани на слънце са достатъчни така да го изсушат, че той започва да се рони и троши. Все пак издържа достатъчно, за да ви доведе до края на земите на херцог Айвън, след което окончателно пресъхнал, се разпада на огромна купчина пръст.

Прибави 5 дена към „Време“. Премини на епизод [150](#).

Разбитата порта на Последния Южен град е оценена на 50 жълтици, прибави ги към събраните досега глоби и премини на епизод [137](#).

С дълга и малко патетична реч херцогът обяснява, че решението ти да се предадеш веднага не е признак на слабост или страх, а на изключително хладнокръвие и разум. Той, херцогът, се чувства отговорен за действията на подчинените си и като компенсация ти предлага вълшебен „Рицарски колан“. Това е магия, която ще те направи почти неуязвим за железни оръжия и ще повиши силата ти с 10 точки.

Благодариш на херцога, попълваш запасите си и след като прибавяш 5 дена към „Време“, преминаваш на епизод **150**.

Знаеш, че постъпката ти не е добра, но изкушението е твърде силно. Пристъпваш напред, посягаш и... голяма и изключително здрава мрежа пада от тавана. Прозвучава удар на гонг и ти омотан в капана, безсилен чакаш стражите да те отведат при херцога.

Разочарован от теб, той отказва да разговаряте. Нареща да те освободят и ти заповядва при изгрев-слънце да напуснеш замъка.

Прибави един ден към „Време“ и премини на епизод [150](#).

Натискаш третия лъч на кристала и той веднага засиява като малка дъга. Няколко капки вода се процеждат в краката ти. Няколко секунди не се случва нищо. Постепенно все по-силен тътен заглушава всичко наоколо. Изведнъж земята се разцепва и огромен гейзер мътна вода избликва на десетки метри височина. Веднага пред вас се образува кално езеро, от което се подава отвратително, покрито с тиня чудовище.

— Свободен съм, господарю! — реве то и размахва пипала. — Дайте заповедите си!

— Унищожни враговете ми, Хидра! — викаш силно и плътно се приближаваш до кипналото езеро. Чудовището обаче притихва за момент, замислено се оглежда и казва:

— Няма начин! Не мога да летя. Стой наоколо, а аз няма да допусна никой да те докосне.

— Предай се! — вика отгоре херцогът. — Не можеш вечно да седиш до хидрата! Предай се и ти гарантирам справедлив съд. Прибери чудовището веднага!

Като че имаш някакъв избор. Нарещдаш на Хидрата да изчезва и преминаваш на епизод [122](#).

Даваш знак на приятелите си да останат по местата си, обръщаш се с лице към най-близкия офицер и вдигаш ръка. Той също нарежда на войниците да изчакат.

— Не трябва да се бием повече! — викаш силно. — Ние не сме врагове! Пуснете ни да минем!

— Имам заповед да ви заведа при херцог Айвън! — отговаря ти той. — Подчинете се!

— Ще дойдем при херцога само като гости! — казваш.

— Гости, ха! Разбира се! — провиква се офицерът. — Може! Все пак предайте оръжията си!

— Оръжията остават с нас!

— Не!

— Защо не! Нали сме гости?

— Не! Такива са правилата!

— Глупости!

— Както решиш! Давам ви десет секунди!

Вече си решил. Подчиняваш се на нареждането и преминаваш на епизод [47](#).

Даваш знак на приятелите си да останат по местата си, обръщаш се с лице към херцога и вдигаш ръка. Той също нарежда на войниците да изчакат.

— Не трябва да се бием повече! — викаш силно. — Ние не сме врагове! Пуснете ни да минем!

— Вие воювахте с хората ми и трябва да се явите пред моя съд! — отговаря той. — Подчинете се!

— Ще дойдем само като гости! — казваш.

— Гости, ха! Разбира се! — провиква се херцогът. — Може! Все пак предайте оръжията си!

— Оръжията остават с нас!

— Не!

— Защо не! Нали сме гости?

— Не! Такива са правилата!

— Глупости!

— Както решиш! Давам ви десет секунди!

Вече си решил. Подчиняваш се на нареждането, херцогът подкарва дракона си към замъка, а ти преминаваш на епизод [47](#).

Внимавай! Не можеш да призоваваш сила, която вече си използвал. И така, коя от Силите смяташ да извикаш?

Ако е Огненият дух — Саламандър, премини на епизод **104**.

Ако е Водният дух — Хидра, премини на епизод **114**.

Глиненият великан — Голем, можеш да извикаш на епизод **124**.

Ако избираш Тайфун, премини на епизод **134**.

Натискаш четвъртия лъч на кристала. Той засиява малко по-ярко, след което отново угасва. Не се случва повече нищо, никой не се появява да те спаси. В същия момент огромен рицар спира коня си до теб и тежката му ръка ляга на рамото ти. Мамба посяга с бича. Рицарят не ѝ обръща внимание. Илл скача от коня, хуква към вас, но намесата му е напълно излишна.

С отвратително мляскане земята под краката ви се разцепва, една гигантска, покрита с кал ръка се измъква от процепа и без усилие отхвърля войника назад.

— Голем! — изненадано крещи той. — Как смееш! Аз съм барон Хор от армията на херцога!

— Съжалявам, бароне — прозвучава тътнещ глас. — По заповед на господаря!

— Изведи ни оттука, Голем! — викаш, изтръпнал от страх.

— С удоволствие, господарю — веднага откликва гласът. Пред смаяния ти поглед от калния процеп се измъква най-отвратителното чудовище, което можеш да си представиш. Огромен великан, подобен на трол, но много по-голям и целият изплескан с кал.

— Опомни се, Голем! — настоява барон Хор. — Ние сме Пазители на Южната граница и твоят господар, Земният дух, е наш повелител!

— Сега Пазителят на кристала е мой господар! — отговаря чудовището. — Накарай рицарите ти да се махнат! Броя до три! Едно!... Две!...

— Никога! Бъди проклет, Голем!

Баронът вдига ръка и моментално стоманените редици се понасят с насочени копия. „Три“, спокойно произнася великанът и също се хвърля напред. Сблъсъкът разтърсва цялата долина. Първите рицари са повалени и стъпкани като сламки. Втората редица също е покосена и тогава за твой ужас глиненият великан спира и започва да се разпада. Усетило края си, чудовището се разлива в огромна кална локва и така за малко успява да спре рицарите. Веднага трябва да бягаш!

Обръщаш коня и... от хълмовете се посипва порой от стрели. По склоновете бегом се спускат пеши войници и новата опасност съвсем те обърква. Някъде около теб се чуват войнствените викове на Мамба и за миг зърваш Илл да стреля по войниците. Понечваш да извадиш меча и скъпо да продадеш живота си, когато от небето се спуска студен вихър и две призрачни ръце те отнасят на епизод [142](#).

Внимавай! Не можеш да призоваваш сила, която вече си използвал! А сега избирай:

Саламандър можеш да призовеш на епизод **110**.

Хидра ще се появи, ако преминеш на епизод **120**.

Голем можеш да извикаш на епизод **130**.

Ако предпочиташ Тайфун, премини на епизод **140**.

На другата сутрин, още с първите лъчи на слънцето, стражите на замъка ви събуждат и най-неочаквано ви връщат всичките оръжия. Докато учудено се споглеждате и гадаете какво може да значи това, ви отвеждат в тронната зала на замъка.

Нямаш време да се възхитиш на великолепно обзаведената зала. Още с влизането ви херцог Айвън става от трона си и нарежда да ви доведат при него. Без рицарските си доспехи херцогът и заобиколилите го барони съвсем не изглеждат толкова огромни и страшни. Оглеждаш ги един по един и леко кимваш на всички.

— От името на всички поздравявам „Последния вълшебен воин и Пазител на кристала“ — казва херцогът. — Съжалявам за недоразумението! Признавам, че барон Търлк е превишил правата си и е действал грубо, затова приемам, че сте били предизвикани.

Споглеждате се учудено. Развоят е съвсем неочакван. Изглежда Илл ще се окаже прав в предположението си.

— А сега да обсъдим вашите действия — продължава херцогът. — Както вече казах, няма да ви съдим за първия сблъсък с барона. Но ако сте го наранили, дължите ми обезщетение.

И така. Ако Илл е ранил барон Търлк, премини на епизод [107](#).

Ако си се предал веднага, премини на епизод [118](#).



— Унищожаването на града е постъпка, която въобще не мога да оправдая — продължава херцогът.

— Ако мисията ти не беше толкова важна за бъдещето на целия Вълшебен свят, щях да те затворя завинаги в тъмницата на замъка. И сега ще го направя въпреки всичко, ако не платиш 1000 жълтици обезщетение на оцелелите жители.

Няма какво да направиш, съгласяваш се, въпреки че не знаеш откъде да вземеш толкова пари. Прибави сумата към събраните досега глоби и премини на епизод **137**.

— Стига си хленчил! — прекъсваш го грубо. — Казвай какво искаш и изчезвай!

— О, велики господарю, аз нищо не искам, единственото ми желание е да поправа злината, която ти сторих! Аз дълго мислих и разбрах какъв лош човек съм бил и...

— Я стига! Карай накратко или ще повикам стражата!

— Не, моля ви! Само стражата не! Херцогът не трябва да разбере, че съм тук...

— И защо, моля ти се, не трябва да разбере? — прекъсваш го пак.

— Ами... такова... аз знам тайната на силата му — колебливо обяснява Паякът.

— Така ли? — питаш заинтересован. — И каква е тя?

— Е-е, това е скъпа тайна и... Добре де, добре! Херцогът притежава „Вълшебен рицарски пояс“, който го прави неуязвим за железни оръжия и за огън. Ако искаш...

— Ама че глупости! — прекъсваш го за трети път. — Знам за „Пояса“, херцогът обеща да ми даде същия — лъжеш го.

— О-о, господарю, Айвън е голям хитрец! Той раздава на всеки гост „Рицарски колан“, но това съвсем не е вълшебният пояс. „Поясът“ е само един и херцогът го пази за себе си. Знам за него, защото е направен от Господаря на Мрака. Ако искаш, можем да идем и да го вземем. На херцога не му трябва, той си има замък, рицари, стрелци. А ти ще изпълняваш важна мисия.

— Не мога да крада от него. Все пак „Поясът“ си е негов и...

— Господарю, господарю! — прекъсва те той. — Това не е вярно. Великите Господари са наредили на херцога да ти даде „Пояса“, самият Повелител на сенките ми каза.

Замисляш се за миг. Такава магия би ти била от голяма полза, но... можеш ли да се довериш на Паяка?

Ако ще го предадеш на стражите на херцога, премини на епизод [148](#).

Ако ще идеш поне да видиш „Пояса“, премини на епизод [146](#).

Умението на Орела се оказва изключително ценно. Веднага забелязваш провесената от тавана мрежа и тънките нишки спуснати около нишата.

Обръщаш се рязко, хващаш скитника за яката и го повличаш навън. Без да слушаш хленченето и оплакванията му го повеждаш към...

— Ей, къде ме водиш? — развиква се той. — Какво ти хрумна изведнъж, бе! Мога и сам да вървя, какво си ме повлякъл! Отговори бе, човек! Къде отиваме?

— В тъмницата, къде! — отговаряш. — Там е мястото на такива като теб! Стража! Отведете този и утре обяснете на херцога как е влязъл незабелязано.

Предаваш съпротивляващия се дрипльо на дотичалите стражи. След това събуждаш Мамба и като и разказваш всичко, я молиш да поеме първата стража.

Спокойно заспиваш и като прибавяш един ден към „Време“, преминаваш на епизод [147](#).

Натискаш четвъртия лъч на кристала. Той засиява малко по-ярко, след което отново угасва. Не се случва повече нищо, никой не се появява да те спаси. Огромният херцог спира дракона си над теб и посяга да те хване за рамото. Мамба замахва с бича си. Той не ѝ обгръща внимание. Илл скача от коня, хуква към вас, но намесата му е напълно излишна.

С отвратително мляскане земята под краката ви се разцепва, една гигантска, покрита с кал ръка се измъква от процепа и с усилие избутва дракона назад.

— Убий го, Голем! — крещиш, изтръпнал от страх.

— Хайде, великанчо, да си премерим силите! — подигравателно подвиква херцогът и отново издига дракона високо.

— Не мога да се бия с него, господарю! — със съжаление казва великанът. — Аз съм по-силен, но той никога няма да ми позволи да го хвана. Много съм бавен за него.

— Добре де, аз какво да правя? — питаш смутен. — Нали трябваше да ме защитаваш?

— Това мога, но как ще действаме трябва да решиш ти.

Ако ще наредиш на Голем да изчезва и ще се предадеш, премини на епизод [122](#).

Ако ще го накараш да те придружи до Южната граница, премини на епизод [116](#).

Срещу двете групи стрелци могат да ти помогнат само „Огнените стрели“ или „Стрелите-мълнии“, не си заслужава да използваш някоя от Силите, а за вълшебните предмети разстоянието е голямо.

Ако ще стреляш с „Огнени стрели“, премини на епизод [102](#).

Ако ще се биеш със „Стрели-мълнии“, премини на епизод [112](#).

Въпреки големия си брой, напредващите по хълмовете стрелци са по-малко опасни. Макар и странно неподвижни, рицарите са съвсем близо и ако ви нападнат, могат да ви смажат, въпреки вълшебните ти оръжия. Трябва веднага да поемеш инициативата.

Дори и омагьосани рицари не могат да устоят на „Гръмотевичната топка“, ако е все още в теб и искаш да я използваш, премини на епизод [103](#).

Ако ще стреляш с вълшебна стрела, премини на епизод [113](#).

Ако ще използваш някоя от Силите на Великите Господари, премини на епизод [123](#).

Една след друга забиваш всичките „Стрели-мълнии“ в безмълвно чакащите рицари. Над тясната падина се разразява истинска гръмотевична буря. Огромни светкавици се забиват в броните на войниците. Под тяхната светлина с огромно изумление виждаш, че въпреки десетките повалени, оцелелите смело стягат редиците си и щом спираш стрелбата бавно тръгват напред.

Ако ще се предадеш, премини на епизод [121](#).

Ако ще опиташ да си пробиеш път с „Гръмотевичната топка“, премини на епизод [103](#).

Ако ще призовеш, някоя от Силите, премини на епизод [123](#).

Преди да продължиш, отбележи си, че вече нямаш „Стрели-мълнии“.

Едва докоснал петия лъч на Кристала и небето притъмнява, а от облаците се спуска студен вихър. Едно призрочно лице надниква от него и силен глас те поздравява. Въздушният дух — Тайфун е на твое разположение и ти трябва да дадеш заповедите си.

Ако ще го накараш да ти пробие път през редиците на рицарите, премини на епизод [144](#).

Ако ще го накараш само да ви измъкне от поредната каша, премини на епизод [142](#).

Само за няколко минути Тайфун ви пренася до замъка на херцог Айвън. Преди да се сбогува с вас, ти пошепва, че Феята на ветровете го е помолила да продължи да ти помага. Това също не е съвсем по правилата на играта, но той е съгласен да позволи да го призовеш още един път.

Разделяте се с любезния Въздушен дух и се отправяте към замъка. Там като че са ви очаквали, защото веднага спускат подвижния мост и отварят вратата.

Прибави един ден към „Време“. Премини на епизод [106](#).

За да събереш необходимите за обезщетенията пари, можеш да продадеш част от екипировката си. За всеки един от вълшебните предмети можеш да вземеш по 100 жълтици, а всяка една от Силите можеш да продадеш за 1000 жълтици.

Внимателно прегледай с какво разполагаш и прецени от какво можеш да се лишиш. Когато си готов, прибави 5 дена към „Време“ и премини на епизод [150](#).

— Най-последната ти и може би най-безсмислена постъпка е сражението при Дългите хълмове — отново взима думата херцогът. — Вярно е, че ти беше направена засада, но избиването на рицарите и оставянето на границата без охрана е много сериозно престъпление.

Обвинението е сериозно и ти дълго и красноречиво се защитаващ. Накрая се споразумявате за следните глоби:

Ако си избил засадата от стрелци, дължиш 100 жълтици.

Ако си стрелял по рицарите със „Стрела-мълния“ или „Гръмотевична топка“, дължиш още 350 жълтици.

И накрая, ако си използвал срещу тях Вълшебна Сила, дължиш 500 жълтици.

Пресметни цялата сума за глоби и премини на епизод [136](#).

Отказваш да слушаш дрънканиците на дрипльото. Хващаш го за яката, удряш няколко пъти по врата и го предаваш на дотичалите стражи. След това събуждаш Мамба и като ѝ разказваш всичко, я молиш да поеме първата стража.

Спокойно заспиваш и като прибавяш един ден към „Време“, преминаваш на епизод [147](#).

— Хайде, господарю, вземи го! — подканя те той.

„Какво си се разбързал. Нямам никакво намерение да крада.“ — мислиш си. „Радвам се, че навреме се усетих.“

Обръщаш се рязко, хващаш скитника за яката и го повличаш навън. Без да слушаш хленченето и оплакванията му, го повеждаш към...

— Ей, къде ме водиш? — развиква се той. — Какво те прихвана пък сега, бе! Мога и сам да вървя, какво си ме повлякъл! Отговори бе, човек! Къде отиваме?

— В тъмницата, къде! — отговаряш. — Там е мястото на такива като теб! Стража! Отведете този и утре обяснете на херцога как е влязъл незабелязано.

— Предаваш съпротивляващия се дрипльо на дотичалите стражи. След това събуждаш Мамба и като ѝ разказваш всичко, я молиш да поеме първата стража.

Спокойно заспиваш и като прибавяш един ден към „Време“, преминаваш на епизод [147](#).

Натискаш петия лъч на кристала. Веднага небето притъмнява, от облаците се спуска студен въздушен вихър и... вместо да се нахвърли върху херцога и хората му ви подхваща и отнася на епизод [142](#).

Веднага преценяваш, че все още имате шанс. Обръщаш коня, пришпорваш го и повеждаш хората си назад. Едва се измъквате от тясната падина и десетки тежковъоръжени конници се спускат след вас. Само миг колебание и щеше да си в капана.

Преследването не трае дълго, по-леките и по-бързи коне, които яздите с всеки скок ви отдалечават от преследвачите. Скоро те разбират, че не могат да ви стигнат и се отказват.

До средата на нощта яздите с бързо темпо. Искате да се отдалечите колкото може повече, но в полунощ се налага да спрете. Няма никакъв смисъл да преуморявате конете, които и без това вече залитат от умора.

Спирате, този път на върха на един хълм, и без да палите огън, се настанявате за почивка. Само че съдбата отново ти обръща гръб. Едва успявате да седнете и зловец крясък ви кара да скочите на крака. Черни сенки прелитат над вас и мощни удари на криле разцепват въздуха над главите ви.

— Това е херцогът! Спасявайте се! — писука Знайко и ужасен се скрива в тревата.

И наистина е той. По-огромен от барон Ърлк, целият обкован в стоманена броня, възседнал крилат дракон, от небето се спуска самият Херцог Айвън — Повелителят на желязото. С него идват още няколко по-малки дракони, от които се посипват десетки стрелци.

Поредната атака отново те сварва неподготвен. Ако смяташ, че вече е време да се предадеш, премини на епизод [122](#).

Ако въпреки всичко ще се биеш, премини на епизод [105](#).

Преди да успееш да кажеш нещо, Тайфун ви издига високо в небето и полита на юг.

— Прости ми, господарю! Намесвам се без твоя заповед, но нямаше друг начин да те спася — чуваш гласът му.

— Не знаех, че Силите могат сами да се намесват — казваш. — Щях да си спестя много неприятности, ако Великите Господари ми бяха казали.

— Не могат сами! — обажда се до ухото ти нежен глас. — Аз наредих на Тайфун да те спаси.

— Кой говори? Коя си ти? Защо не те виждам? — питаш смаян.

— Не ме ли позна? — чуди се невидимият ти събеседник. — Аз съм Феята на ветровете и въздуха. За да ти помогна, наруших правилата. Мисля, че спасението на Вълшебната страна е по-важно от разправиите на Деветте Господари.

— Но как така си напуснала Замъка?

— Не съм го напускала. Всеки от нас си има специални магии и умения. Едно от моите е да разговарям чрез шепота на вятъра, независимо къде се намирам.

— Хубав шепот! Истински ураган — подхвърляш. — И сега какво? Загубих ли?

— За урагана сам си виновен! Не си загубил още. Тайфун ще те отнесе до Южната граница. Ще можеш да го извикаш още един път, но вече наистина за последно.

Премини на епизод [150](#).

Една след друга забиваш всичките „Огнени стрели“ в железните редици, препречили пътя. Ефектът е повече от нищожен. След всеки удар за миг избухват жълти пламъци, които безсилно изгасват, без да наранят никой.

Отбележи, че си изразходил всичките си „Огнени стрели“ и решавай:

Ако ще продължиш обстрела със „Стрели-мълнии“, премини на епизод

133.

Ако ще използваш „Гръмотевичната топка“, премини на епизод **103.**

— Пробий ни път, Тайфун! — крещиш тържествуващо. — Дай им да се разберат! Разпилей ги!

Въздушният вихър постепенно се засилва, превръща се в огромен смерч и се нахвърля върху рицарите. Защитени от някаква силна магия, отначало те не се помръдват. Все пак силата на Тайфун е по-голяма и стоманените войници, без да развалят строя си, крачка по крачка започват да отстъпват.

Доволен от успеха си, повеждаш групата си напред. Едва правите няколко крачки и от хълмовете ви засипват със стрели. Толкова си изненадан от нападението, че едва ли би се спасил без помощта на виждация всичко Тайфун. Въздушният дух издухва стрелите настрани, но е принуден да отслаби натиска срещу рицарите. Моментално те променят строя си, от редици на остър клин, и нападат. По склона на хълмовете се спускат десетки пеши войници и положението става наистина отчайващо.

Понечваш да извадиш меча и скъпо да продадеш живота си, когато развихрилият се смерч се разделя на две и призрачни ръце те отнасят на епизод [142](#).

В замъка Айвън ви посрещат доста нелюбезно. През вратите и дворовете преминавате заобиколени от войници и без да спирате никъде. Затварят ви в най-високата стая на една от кулите. Наистина, стаята е голяма и добре мебелирана, но с решетки на прозорците и с дебела дървена врата, заключена отвън. Разполагате се удобно, скоро ви донасят огромна кошница с храна и ви оставят сами.

— Е, какво сте се умълчали? — не издържаш накрая. — Преди не можех да взема думата от вас, а сега...

— Е-е, шефе, не се сърди, де! — обажда се веднага Малката Мамба. — Май не трябваше да се бием с войниците на херцога... Ама много ми хареса как се беше развихрил! Ако Вълшебните Сили не ни бяха необходими за покъсно, добре щяхме да ги наредим.

— Вярно, щяхме — намесва се Илл. — Но така е по-добре. Херцог Айвън се е обидил от съпротивата ни, но няма да ни задържи. Той е един от най-мъдрите и силни магьосници във Вълшебната страна. Знае за мисията ни и предполагам, че ще ни пусне.

— Да, ама можеше да ни даде водачи и някое полезно вълшебство, ако... — започва да писка Знайко, но веднага млъква, смутен от погледа ти. — Вярно, аз трябваше да ви предупредя! Виновен съм! Съжалявам много!

— Добре, хайде стига! — прекратяваш разговора ти. — Побъбрихме си, сега да спим, утре ни чака съдът на херцог Айвън.

Прибави един ден към „Време“ и премини на епизод [126](#).

— Сигурен ли си в това? — питаш строго. — Да не се опитваш да ме вкараш в някой капан? Познавам номерата ти!

— Ама не, господарю, няма такава нещо! — подхилва се той.

— Добре тогава! — отсичаш. — Да вървим!

Излизате предпазливо от стаята и тихо се прокрадвате в тъмната централна кула. Явно Паякът добре познава пътя и сигурно вижда добре на тъмно, защото без никой да ви усети, достигате до тронната зала. Залата е огромна и разкошно подредена, осветена е слабо от две малки факли и най-важното, вътре няма никой.

— Ето, господарю, нали ти казах! — шепне доволен Паякът. — Ето го „Вълшебният пояс“.

И сам го виждаш. В дъното на залата, в малка ниша е подредена колекция от красиво изработени оръжия, сред които блести, обкован със златни плочки колан.

— Ето го! Ето го! — повтаря като унесен Паякът. — Хайде, господарю, вземи го!

Тръгваш натам, но ти прави впечатление поведението на скитника. Вместо да те последва, дрипльото стои до вратата и неспокойно се оглежда.

Ако ще грабнеш бързо пояса, преди някой да ви е забелязал, премини на епизод [119](#).

Ако владееш умението „Разчитане на следи и откриване на капани“, премини на епизод [129](#).

Ако просто ще откажеш да крадеш, премини на епизод [139](#).

На другия ден те чака нова изненада. Херцог Айвън идва при вас и смутен ти казва, че скитникът, който сте заловили през нощта те е обвинил, че си го обрал. Всъщност той бил „Пазителят на кристала“, а ти с магия си го преобразил и ограбил.

— Но това са пълни глупости! — възкликваш. — Ето, с мен са Пазителите на Източните проходи, ето го и Знайко, те ме познават!

— Вярно, но онзи твърди, че ти си голям магьосник. Господарят на мрака и Повелителят на сенките, са ти помогнали да направиш такава „велика“ магия.

— Ей, какви са тези глупости! — скача Малката Мамба. — Как може да вярвате на този гадник!

— По-спокойно! — прекъсваш я. — Херцог Айвън, виждам, че искате да предложите нещо! Моля ви, кажете го!

— Всъщност така е — казва той. — Наистина, аз не вярвам на скитника, но такова обвинение не може да бъде пренебрегнато. Моля те да се съ согласиш, да се подложиш на „Изпитание на честа“.

— Какво е това изпитание? — питаш.

— Глупости, ето какво! — обажда се пак Мамба. — Двубой, при който могат да се използват магически оръжия. Откажи се! Онзи мошеник е по-опасен, отколкото изглежда!

— Мълчи, Мамба! — казваш и се замисляш.

Ако смяташ, че е важно да защитиш честа си и да приемеш изпитанието, независимо от опасността, премини на епизод [151](#).

Ако ще откажеш, премини на епизод [149](#).

— Сигурен ли си в това? — питаш строго. — Да не се опитваш да ме вкараш в някой капан? Познавам номерата ти!

— Ама не, господарю, няма такова нещо! — подхилва се той.

— Добре тогава! — отсичаш. — Да вървим! Скачаш на крака, хващаш скитника за яката и го повличаш навън. Без да слушаш хленченето и оплакванията му го повеждаш към...

— Ей, къде ме водиш? — развиква се той. — Това не е пътят за тронната зала! Мога и сам да вървя, какво си ме повлякъл! Отговори бе, човек! Къде отиваме?

— В тъмницата, къде! — отговаряш. — Там е мястото на такива като теб! Стража! Отведете този и утре обяснете на херцога как е влязъл незабелязано.

Предаваш съпротивляващия се дрипльо на дотичалите стражи. След това събуждаш Мамба и като ѝ разказваш всичко, я молиш да поеме първата стража.

Спокойно заспиваш и като прибавяш един ден към „Време“, преминаваш на епизод [147](#).

— Съжалявам, но не мога да се съглася — обясняваш засрамен. —
Имам много по-важна задача от разправиите с Паяка. Съжалявам!

— Е, добре. Признавам, че съм разочарован, но решението е твое. Все пак имай предвид, че в такъв случай съм длъжен да освободя скитника.

— Освободете го. Той не ме интересува.

Оставаш още един ден в замъка, но усещаш, че вече не си така популярен. В знак на приятелство херцогът ти подарява „Вълшебен рицарски колан“, който ще те направи трудно уязвим за железни оръжия и който ще увеличава силата ти с 10 точки. Все пак виждаш, че Айвън не е доволен от отказа ти да се подложиш на „Изпитанието на честа“ и започва да те избягва.

Паякът е освободен и ти, като прибавяш два дена към „Време“, преминаваш на епизод [150](#).

Ето че най-после пресече Южната граница. Дотук свършват цивилизованите земи на Вълшебния свят. Отсега нататък те очакват опасностите на Дивия Юг, преход през неизследваната тропическа джунгла, изпитанието в тайнствения храм на Бледата луна и накрая — срещата с Древното Зло. Разрушителната сила, пусната на свобода от Господаря на мрака и Повелителя на сенките.

Все пак до джунглата има почти цял ден преход. Имаш време да си починеш в близкото село и да приведеш в ред екипировката си.

Селото се оказва доста голямо, почти цял град, с тесни улички и множество малки къщички с глинени стени. Още когато влизате ви прави впечатление тишината. Дори местният пазар е полупразен и странно тих. Малкото хора, които срещате имат болнав и напласен вид. Телата им са слаби и сухи като изсушени от болест или глад, което е доста странно, защото почти единствените стоки на пазара са купища храна. Солена речна риба, ориз, малки питки, различни семена и десетки чували с хубаво, бяло брашно.

Когато се опитвате да купите нещо, ви поднасят следващата изненада. Плаща се само с чиста питейна вода. За теб като притежател на неизчерпаемата „Глинена кратунка“ това не е проблем, но любопитството ти е разпалено.

Премини на епизод [153](#).

— Добре, съгласен съм — казваш твърдо. — Кога ще се проведе изпитанието?

— Утре сутринта. Радвам се, че не си страхливец! — казва херцогът. — Ако говориш истината, няма от какво да се боиш.

— Веднага щом оставате сами, Малката Мамба буквално се нахвърля върху теб:

— Защо се съгласи, бе? — ядосва се тя. — Не знаеш ли, че при „Изпитанието“ се прилага магия, която изравнява силите. Още не си никакъв боец, а си хукнал да се биеш по глупави турнири!

— Ей, я по-полека! Какво си се развикала? Зная какво правя! И точно ти ли си против приемането на предизвикателства? Ти, змията-воин!

— Точно така, аз! — горещи се тя. — Винаги бих се справила с този мошеник, но при нормални условия! А така... — без да продължи Мамба излиза и тръшва вратата.

— Какво сте се разкрещели? — пита появилият се отнякъде Орел. — Какво пак се е развилняла?

— Обясняваш му и за твое неудоволствие той също е на мнение, че е трябвало да откажеш. Обяснява ти, че за да се дадат равни шансове на борците се използва специална „Изравняваща магия“. Тя уеднаквява физическите възможности на двамата, така че от значение са само бойните умения и... магията на използваните оръжия. По традиция са позволени само ръчни оръжия и то само по едно, затова трябва да избереш между Вълшебния меч и Змийския бич.

Премини на епизод [161](#).

В покоите на херцога те чака нова, този път приятна изненада. Воден от рицарското си чувство за чест, херцог Айвън ти прави един наистина безценен подарък. Дава ти личния си „Рицарски пояс“ и ти обяснява, че преди двубоя е имал намерение да ти подари само обикновен вълшебен „Рицарски колан“, увеличаващ с 10 точки силата ти.

За разлика от него „Поясът“ не само ще прибави 20 точки към „СИЛА“, но ще те направи почти неуязвим за железни оръжия и за огън. Освен това скритата в него магия ще повиши с 10 точките ти за „БОЙНИ УМЕНИЯ“, но само при сражение с меч.

Прибави два дена към „Време“ и премини на епизод [150](#).

След дълги увещания и молби един от жителите на селото най-после се съгласява да ти разкаже всичко. Оказва се, че преди година селото им било прокълнато от някакъв минаващ магьосник, към който се отнесли високомерно. Веднага в областта се настанил демон-вампир, който пресушил единствения извор и срещу вода принуждавал хората да му служат и да хранят него и слугите му прилепи с кръв. Проклятието може да бъде премахнато, ако някой убие вампира, без да бъде молен и без да иска отплата. Те самите не могат да сторят това, защото ако го направят, изворот ще остане без вода.

Докато слушаш разказа, около вас се събира тълпа измъчени селяни. Никой не казва нищо, но надеждата в очите им е достатъчно красноречива.

Ако смяташ, че трагедията на „Прокълнатото село“ не е твоя работа, запаси се с необходимите продукти и премини на епизод [155](#).

Ако искаш да им помогнеш, без да се излагаш на риск, можеш да им оставиш вълшебната кратунка, като преминеш на епизод [163](#).

Вампирите не са особено силни противници, ако знаеш как да се справяш с тях. Решиш ли да останеш и да отървеш селото от проклятието, премини на епизод [173](#).

Нямаш никакво намерение да рискуваш. Изваждаш фенера, казваш на Илл да бъде готов и запалваш най-ярката слънчева светлина. За няколко мига си заслепен, но злобни писъци и звънко свистене ти показват, че за разлика от теб Илл е започнал да действа. Когато очите ти привикват към силната светлина, всичко е свършило. Десетина прилепа кръвопийци лежат простреляни, няколко пъти повече се щурат заслепени и един след друг падат мъртви.

За миг зърваш зловеща сянка да прелита на границата на светлината и да изчезва в нощта. Яростен крясък пронизва ушите ви, но вампирът не смее да излезе на светло. Едва когато слънцето изгрява, селяните се осмеляват да се покажат от къщите си. Когато разбират, че врагът им не е мъртъв, те отчаяно започват да се вайкат. Хленчат и мрънкането не престава, докато твърдо не обещаваш да посетиш вампира в леговището му.

Преди да продължиш, прибави един ден към „Време“, почини си добре след безсънната нощ и премини на епизод **193**.

След още един ден достигате до завоя на Кафявата река. Тук е и единственият брод, където можете да прекосите безопасно реката. Около завоя и на границата с джунглата са разположени няколко малки села и един огромен пазар. Веднага се намират желязци да дават съвети. Научаваш, че има три възможни пътя (виж [картата](#)).

Единият води напъряко през блатистата Зелена долина. На картата той изглежда най-къс, но е възможно да се окаже най-трудният. В селата около джунглата разправят, че там имало хищни растения и огромни насекоми. Ако решаваш да минеш през Долината, премини на епизод [185](#).

Вторият път следва завоя на реката от външната страна и минава през по-сухи места. Двойно по-дълъг и което е най-лошото — преминава край селата на хората-мравки. Ако ще минеш оттам, непременно трябва да се погрижиш за подаръци. Премини на епизод [165](#).

И накрая остава възможността да се спуснете по течението на реката. Това е най-лекият път, но и най-опасният. Реката е плавателна, но цялата е осяяна с прагове и бързеи. Говори се, че около Крокодиловите острови се въдят огромни водни чудовища, които обаче никой не е виждал със собствените си очи. Ако решаваш да тръгнете по реката, премини на епизод [175](#).

Прецени силите си и реши откъде ще минеш. Преди да продължиш, прибави един ден към „ВРЕМЕ“.

— Казвайте какво да правим? — питаш приятелите си.

Четиримата сте се сгушили до малкия, пушещ лагерен огън с напразната надежда да се отървете от хилядите комари.

— Да продължаваме — без особен ентузиазъм предлага Мамба. — Ако преварим водата, може би никой няма да пострада.

— Все още можем да се върнем — тихо казва Илл. — Ние с теб може би ще оцелеем, но Пазителят едва ли е свикнал на такива условия. За Знайко да не говорим.

— Ей, я не ме обиждай! — изпъчва се гномчето. — Ако искаш да знаеш аз мога да пия от сутрешната роса и така да издържа колкото си искам. Вие мислете за себе си. Няма защо да подценявате и шефа! Ние с него... е-хе... колко сме преживели!

— Можем да оставим всичката вода, която носим за Пазителя. Ние с Илл ще пием преварена блатна вода, а мъникът да се оправя с роса, ако може — предлага Мамба.

— В никакъв случай! — намесваш се и ти. — Няма да се делим! Знайко е най-малък, водата ще е за него, а ние тримата ще караме на преварена.

— Пак ви предлагам да се върнем — настоява Илл. — Или поне да се насочим към реката и да потърсим чиста вода. Тези блата са опасни.

Накрая все пак ти трябва да решиш:

Ако ще пиете преварена блатна вода, премини на епизод [166](#).

Ако ще търпите жаждата, докато намерите чист извор, премини на епизод [176](#).



Цял ден лежиш и унесен слушаш магическата „Лечебна песен“ на Знайко. Гномчето има много приятно гласче и пее хубаво, но ефектът от магията му е нищожен. Вечерта ти дават да пиеш някаква отвратителна отвара. Ти вече си се примирил с поражението и с неудоволствие се подчиняваш.

След няколко минути обаче започваш да се чувстваш все по-добре и към средата на нощта си напълно здрав. Болестта здраво те е изтощила, но вече можеш да се движиш. Много щастлив, провъзгласяваш Знайко за „Лечител на Пазителя“ и му обещаваши винаги да слушаш съветите му.

Извади 7 точки от „СИЛА“, 10 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, прибави един ден към „ВРЕМЕ“ и премини на епизод [172](#).

Насочваш една от огнехвъргачните пръчки и задействаш магията. От нея излита дълъг огнен език и веднага пробива път в гъстата мрежа от разбеснели се филизи и корени. Останалите се отдръпват назад и ти с радостен вик повеждаш групата си напред.

Уви, твърде рано е да се радваш. Сочните и напоени с вода блатни растения горят лошо и скоро атаката е възобновена. Все пак успявате да напреднете десетина метра.

Ако си склонен да изхабиш още няколко огнехвъргачки, премини на епизод [168](#).

Ако не, премини на епизод [178](#).

Натискаш втория лъч на „Кристалата“, той започва да сияе ярко, от него се откъсва малка огнена искра и пада на земята. Още миг и от искрата се извисява неопишимо огнено чудовище. Тялото му едновременно напомня на гигантски гущер, на огнена птица и на страшен зъбат звяр.

— Аз съм свободен! Дайте заповедите си, господарю! — реве чудовището, като продължава да расте стремително. От него се разнася такава страхотна горещина, че околните растения започват да пушат, но странно как горещината не те засяга.

— Унищожи враговете ми, Саламандър! — викаш високо.

За твоя изненада Огненият дух смалва размерите си, хвърля ти презрителен поглед и казва:

— И как ще стане тая работа, глупако? Аз не мога да живея в блатата!

— Длъжен си да ме защитаваш! — не се предаваш ти. — Изпълнявай задачата си!

— Добре, бе! Добре! Аман от тъпацы! — сърди се чудовището, разфучава се, разгаря се, покрива всичко в горещата пара и... толкова.

— В радиус от няколко метра хищните растения са изгорени напълно. Корените-убийци са се скрили под земята и ти си спечелил малко време, колкото да избереш ново оръжие.

Ако ще си пробивате път с мечовете, премини на епизод [167](#).

Ако ще използваш вълшебните предмети, премини на епизод [177](#).

Ако ще призовеш друга СИЛА, премини на епизод [187](#).

Ако мислиш, че „Отровният прах“ на селяните от „Прокълнатото село“ наистина е толкова силен, колкото твърдят, премини на епизод [197](#).

— Е, сега вече няма кой да ни спре — промърморваш и повеждаш групата си напред. Шумът на реката става все по-силен, всеки момент очакваш да я видиш, ускоряваш крачките си и... докато си в джунглата не трябва и за миг да се разсейваш. Един осеян с бодли филиз се стрелва към теб и се опитва да се увие около врата ти.

Ако притежаваш уменията „Разчитане на следи и откриване на капани“ или си тренирал някой от бойните стилове „Змия“ или „Орел“, преминаваш на епизод **201**.

Ако притежаваш „Лечебна торбичка-талисман“ или уменията „Устойчивост на отрови“, преминаваш на епизод **211**.

Нямаш нито едно от посочените неща, премини на епизод **221**.

Рано на другата сутрин си на арената, една равна елипсовидна площадка, покрита само с утъпкана пръст и малко дървени стърготини. Около нея са се събрали всички свободни от дежурство рицари, придворни и дори слуги.

Паякът се забавя до последния момент, с цел да те изнерви и уплаши, но без никакъв успех. Най-после се появява. Заменил е дрипавото облекло със сини шалвари и кожен колан. Иначе е бос и няма никакви дрехи. Сега, когато можеш да го огледаш без парцалите му, виждаш, че съвсем не е кльоцавият и изнемощял скитник, за който се представя. Вярно, че е слаб и с несъразмерно дълги крайници, но под тъмната му кожа изпъкват стегнати като въжета мускули.

Ако си избрал Вълшебния меч, премини на епизод [162](#).

Ако си предпочел отровния Змийски бич, премини на епизод [171](#).

Щом ще се изравняват физическите качества, значи ти трябва да повишиш твоите с магията на „Кралят на оръжията“. За какво иначе ти пробутаха такъв голям меч, едва ли само за да ти тежи по пътя.

Злобно ухилен, Паякът размотава една широка мрежа, изплетена от бели, почти прозрачни нишки и със замах я развъртява над главата си. Едва херцогът дава знак да започнете и мрежата полетява към теб. Инстинктивно отскачаш и само ускорените от магията на меча реакции те спасяват. Паякът скърца със зъби от яд и започва бързо да прибира оръжието си.

Сега е твой ред да нападаш, размахваш меча и се спускаш напред. Очакваш противникът ти да отскочи или побегне, но той отново те изненадва. Без да помръдне от мястото си, замахва със свитата мрежа като с меч. Ти нямаш време да отстъпваш, затова посрещаш удара с меча си. „Кралят на оръжията“ разсича нишките и удря скитника. За съжаление с плоската си страна.

Ако си тренирал боен стил „Орел“ или „Змия“, премини на епизод [181](#).

Ако не си, премини на епизод [192](#).

— Вижте какво — започваш предпазливо. — Разбирам добре мъката ви, но нямам право да рискувам с вампира. Все пак мога да ви помогна малко. Ето, вземете тази кратунка. Тя е подарък от Господарката на водата и винаги е пълна с чиста вода. Ако я поставите ето така — показваш им — количеството вода, което изтича ще стигне за повече от сто домакинства дневно.

— И на това сме благодарни, господине — обажда се някой. — Ние сме повече, но сега поне имаме някакъв шанс да се борим с вампира. А ти накъде си тръгнал?

— Разказваш им набързо. Те се съвещават известно време и накрая ти дават една карта на джунглата.

— Ето това е Храмът на Бледата Луна — посочват ти. — Три пътя водят към него. По реката, по левия бряг и надясно през Зелената долина.

— Реката е най-опасна — заявява един от тях. — Пълна е с крокодили, а при Крокодиловите острови, казват, имало огромно чудовище. Колкото цяла къща.

— Глупости! — прекъсва го друг. — Кой го е виждал това чудовище! Никой! Най-опасно е да минава през селата на хората-мравки. Подли и алчни убийци. Говори се, че били „Ловци на глави“.

— Ако ви слуша човек, може да си помисли, че ги пращате в лапите на хищните растения от Зелената долина...

— О-о, я стига! Няма такива... Виж, крокодилите?

— Мравките можеш да подкупиш... Дядо ми беше ухапан от растение-убиец!

— Няма гигантски крокодили... Мравките, мравките са опасни!

Оставяш ги да спорят и преминаваш на епизод [155](#).

Решаваш да изчакаш с включването на „Вълшебния фенер“. Смяташ да изчакате вампирът да се приближи и тогава да се справите с него. Сега първата ви задача е да се справите с налитащите от всякъде прилепи кръвопийци.

Първите няколко минути се справяте отлично. Стрелите на Илл безотказно пронизват телата им, а успелите да се доберат до вас падат, поразени от меча ти. Нещата се обръщат, когато след един неумел замах пропускаш и остри зъби се впиват в рамото ти. Цялата ти ръка веднага изтръпва, едва успяваш да откъснеш гадината и ето, че друг налита. Илл е принуден да изостави лъка, за да те пази с меча си.

За съжаление планът ти се проваля. Ти грабваш „Вълшебния фенер“ и преминаваш на епизод **154**. Преди това извади 1 точка от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, това е последствие от раната.

Верен на правилото, че „Дългият път води най-бързо до целта“, решаваш да тръгнеш по левия бряг на реката. Когато на пазара научават за намерението ти, около теб се събира голяма тълпа, която започва познатия спор-разговор: „Мравките това, ... мравките онова, ... пътят е опасен, ... не е опасен“ и така нататък, без да дават никаква съществена информация. Оставяш Знайко да спори с тях, а ти дръпваш настрана един тип с малко по-разумен вид.

Отначало той също започва да дрънка несвързано, но когато му показваш една жълтица, започва да проявява повече старание. От него научаваш, че „... всъщност никой не е ходил при хората-мравки. От време на време минавал «Пътуващият търговец», който разправял, че те, мравките, имали много богатства, дори злато, ама точно така казвал, купища злато, само че не го давали. Много обичали да им правиш подаръци, които разменяли за ценни кожи, много хубави кожи, за които онзи получавал добри пари, само че не искал да...“.

Оставяш бърборкото и тръгваш да избираш подаръци. Пазарът предлага стотици различни стоки на съвсем ниски цени. За една жълтица можеш да купиш пълна торба с дрънкулки. Полезни изглеждат: малки брадвички, стоманени ножове, торбички с пъстри мъниста, кръгли бронзови огледалца и много други подобни. (Можеш да избереш и запишеш в [дневника](#) си всичко, каквото ти хрумне, дори стоки, които не са дадени в текста.)

След като направиш покупките, ако въобще купиш нещо, премини на епизод [206](#).

Още същата вечер Мамба и Знайко се заемат с преваряването на водата. След като цял час прецеждат и варят, накрая се сдобиват с кофа топла вода с отвратително блудкав вкус. Все пак миризмата почти е изчезнала и всички най-после се напиват до насита.

Късно през нощта се събуждаш от силни болки в стомаха. Експериментът явно е неудачен, защото ти и Знайко се разболявате и прекарвате една направо кошмарна нощ. Дори двамата калени воини не са пощадени от болестта. На другия ден става ясно, че няма да можете да продължите. За твое огромно неудоволствие до сутринта не си оздравял. Нямах сили да вървиш и се налага да останете в последния си лагер.

Премини на епизод [186](#).

— Трябва веднага да се махаме! — викаш към приятелите си. — Мамба, Илл, насам! Давайте всички заедно!

Удвояваш усилията си и хищните растения, като че започват да отстъпват под напора ти. Някъде, съвсем близо зад теб чуваш ударите на Илл и ядното съскане на Мамба. В създалата се ситуация Змията се оказва най-слабото място в групата. Бичът е почти безсилен срещу жилавите коренища, а отровният кинжал е без режещи ръбове и е напълно безполезен в такава битка. Колкото и да ѝ е неприятно, Мамба е принудена да търси закрила от меча на Орела.

Цялата тежест по пробиването на път пада върху теб. Скоро, въпреки вълшебството на меча, умората все повече те наляга, а краят на разбеснялата се джунгла, не се вижда.



Ако точките ти за „СИЛА“ са повече от 20, премини на епизод [190](#).

Ако са по-малко, преминаваш на епизод [200](#).

Внимание! Ако имаш „Рицарски колан“ или „Пояс“, не забравяй да прибавиш точките му към тези за „СИЛА“.

За да си пробиеш път през полето от хищни растения, ти трябва точно шест броя от „Гръстиковите пръчки“. Ако все още имаш толкова и смяташ да ги използваш, премини на епизод **160**.

Ако нямаш толкова или не искаш да ги хабиш, премини на епизод **178**.

Натискаш третия лъч на кристала и той веднага засиява като малка дъга. Няколко капки вода се процеждат в краката ти. Няколко секунди не се случва нищо. Постепенно все по-силен тътен заглушава всички шумове. Изведнъж земята се разцепва и огромен гейзер мътна вода избликва на десетки метри височина. Веднага пред вас се образува кално езеро, от което се подава отвратително, покрито с тиня чудовище.

— Свободен съм, господарю! — реве то и размахва пипала. — Дайте заповедите си!

Водата от гейзера продължава с рев да се излива, падината е залята напълно, но неизвестно как ти и придружителите ти оставате на сухо.

— Изведи ни отгук, Хидра! — викаш високо.

— Слушам и се подчинявам! — поглежда те едно мътно око. — Тези тревички ли са проблемът ти? Гледай сега какво става!

Очевидно Хидрата се чувства отлично в блатото, защото спира да изхвърля вода от гейзера. Мътното езеро се смалва до няколко метра и чудовището се показва пред вас с цялата си „красота“. Миг след това пред очите ти се разгаря най-ужасната „мокра“ битка.

Пипалата на Хидра отскубват, мачкат и разкъсват безпощадно хищните растения. Те, забравили за вас, се нахвърлят върху чудовището, използвайки едновременно листа, филизи, корени и зъбати цветове. Все пак силите са прекалено неравни. Само за няколко минути Хидрата опустошава цялата колония на растенията-убийци. Малкото оцелели се отдръпват и скриват. Изпълнила задачата си Хидра, без да чака да ѝ благодариш, изчезва заедно с езерото си.

Продължавате пътя си и преминаваш на епизод [160](#).

Хвърляш прах във въздуха. Той увисва като сив облак над вас и бавно се спуска надолу. Едва докоснати от него, листата и стеблата на растенията се сгърчват и почерняват. Прахът унищожавя дори сухите листа и клоните. Скоро около вас се простира само гола пустош. Действието на отровата се разпростира като вълни и обхваща все по-големи области от джунглата.

Скоро пътят до реката е свободен, но ти не можеш да се порадваш на успеха си. „Отровният прах“ е покосил и вас заедно с растенията. Така с едно прибързано действие се лишаваш от възможността да продължиш приключението.

КРАЙ

Щом ще изравняват физическите качества с магия, значи ти трябва да си осигуриш някакво предимство. От предишното приключение си запознат със силата на Змийския бич. Смяташ, че с един добре премерен удар можеш да решиш двубоя.

Злобно ухилен Паякът размотава една широка мрежа, изплетена от бели, почти прозрачни нишки и със замах я развъртява над главата си. Едва херцогът дава знак да започнете и мрежата полетява към теб. Инстинктивно отскачаш и само бързите ти реакции те спасяват. Скитникът ядно скърца със зъби и започва ловко да прибира оръжието си. Сега обаче е твой ред да нападаш. Бичът изплющява и отровните жила оставят дълбоки следи по тялото на Паяка. За твоя изненада, той не помръдва от мястото си, а замахва с навитата на руло мрежа като с меч. Ти...

Усвоил си бойния стил „Змия“ и преминаваш на епизод [182](#).

Не си го тренирал и преминаваш на епизод [192](#).

Започва още един кошмарен ден в ужасните блата на джунглата. Почвата става все по-мека, все повече залята с вода и все по-трудно проходима. Напредвате бавно и независимо дали сте го искали или не, единствената пътека се отклонява към реката.

Точно по обяд попадате на едно по-сухо място и доволни ускорявате темпото. Далече напред се чува шума на Кафявата река. Измъчени от горещината, с всички сили се насочвате към мечтаната прохлада. Както винаги става, нужен е само миг невнимание и неприятностите ви връхлитат.

От известно време се движите покрай странни растения с широки назъбени цветове и листа, подобни на дълги жилави въжета. Посягаш да отстраниш един провиснал над пътя лист. Щом го докосваш, той като змия се увива около ръката ти и силно те стяга. Извикваш уплашено и опитваш да се отскубнеш. Движението ти сякаш събужда останалите и още десетки филизи и листа посягат към теб.

Мечът ти лесно се справя с растението-убиец, но сякаш събужда останалите и около вас се развихря кошмарен растителен ад. От всички страни най-различни хищни растения, подушили плячка, се протягат в опит да ви уловят. Назъбените цветове с размери на крокодилски челюсти и поне толкова силни, бавно се насочват към вас.

Въртиш меч отчаяно, покосяваш хищниците с десетки, но така само даваш възможност на следващите, още по-зловещи създания да се докопат до вас. Миг затишие и от земята започват да се измъкват гъвкави корени, устремени към краката ви.

Положението е изключително опасно. Веднага трябва да се измъквате, но как?

Ако ще си пробивате път с мечовете, премини на епизод [167](#).

Ако ще използваш вълшебните предмети, премини на епизод [177](#).

Ако ще призовеш някоя от СИЛИТЕ, премини на епизод [187](#).

Ако мислиш, че „Отровният прах“ на селяните от „Прокълнатото село“ наистина е толкова силен, колкото твърдят, премини на епизод [197](#).

- Оставаме ли? — обръщаш се към приятелите си.
 - Оставаме! Искате ли питане! — казва Илл.
 - Разбира се! Ще ги размажем! — горещи се Мамба. — Ами... аз съм с вас... така де — колебае се Знайко.
 - Можем ли да научим нещо повече за този вампир? — казваш.
 - Да не искате да се биете с него? — ококорват се отвсякъде.
 - Ще убиват вампира, чу ли?
 - Трябва им див чесън, тук не расте такъв.
 - И среброто върши работа...
 - Само ясен кол в сърцето...
 - Къде ти тук ясен, бе... Трябва на слънце да ги изкарат!
- Виждаш, че няма да научиш нещо полезно и събираш групата си настрана. Трябва да решите:
- Ако ще чакате вампирите в селото, премини на епизод **183**.
 - Ако ще идеш да ги нападнеш в леговицето им, премини на епизод **193**.

Без да отговаряш на предизвикателствата и подигравките на вампира, внимателно следиш всяко движение. Макар и да си нащрек, все пак той успява да те изненада. Ненадейно от тавана на пещерата се откъсва черна сянка и като че за миг достига до теб.

Стреснат отскачаш, замахваш несръчно и само ускорените ти от магията на меча реакции те спасяват. Един от ноктите на вампира те одрасква по челото, а твоят меч разсича едното му крило. Моментално вампирът се преобразява в огромен, черен вълк и отново се хвърля напред. Сега вече си подготвен, посрещаш скока във въздуха и забиваш посребреното острие в тялото му.



Звярът надава ужасен вой, претъркулва се настрани и за твоя изненада отново напада. Все пак среброто е проникнало в него и бавно го отравя. Прекалено бавно.

Изваждаш „Вълшебния фенер“ и преминаваш на епизод **184**. Преди това извади 3 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, това е последиствие от раната.

Решението ти да се спуснете по течението на реката едва не се проваля от факта, че никъде в околността няма лодка, достатъчно голяма за групата ти. След дълги разпитвания и увещания най-после намирате едно прогнило и разнебитено, но достатъчно голямо кану. Разбрал затрудненията ти, собственикът му иска да получи осем жълтици.

Ако смяташ, че цената е прекалено голяма, можеш да се откажеш и да тръгнеш по левия бряг на епизод [165](#) или през Зелената долина на епизод [185](#).

Ако смяташ да платиш и нямаш пари, можеш да продадеш един от вълшебните предмети за десет жълтици.

Купуваш кануто и преди да потеглиш, ти хрумва да се запасиш с няколко дребни предмета и дрънкулки, предназначени за размяна. От разказите на селяните си разбрал, че хората-мравки понякога са склонни да помагат срещу подаръци. Пазарът е пълен с най-разнообразни джунджурии и то на смешно ниски цени. Избери какво ще вземеш: Малки бравички, железни ножове, пъстри стъклени мъниста, огледалца и всичко каквото ти хрумне. (Можеш да отбележиш в [дневника](#) си дори стоки, които не са споменати в текста.) За подаръци похарчваш още една жълтица.

Прибави един ден към „Време“ и премини на епизод [230](#).

След дълги препирни и обяснения, стигате до решението да не пиете блатна вода, а да се насочите към реката. Вярно, че така пътят ви се удължава, но поне няма опасност да се разболееете.

През деня жаждата е особено мъчителна. Малкото вода, която носите, разпределяте много пестеливо. По обяд горещината и задухът стават толкова нетърпими, че се налага да спрете и да потърсите сянка. Докато стъкмявате импровизиран навес, ти замаян от жегата, стъпваш на един прогнил пън, падаш и лошо удряш гърба си. Отначало не обръщаш внимание на натъртванията, но вечерта трябва да признаеш, че ударът съвсем не е бил безобиден.

От жажда и от падането губиш по 2 точки от „СИЛА“ и от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Прибави един ден към „ВРЕМЕ“ и премини на епизод [172](#).

Както винаги, само два от вълшебните предмети могат да служат за оръжие:

Ако ще опиташ да прогориш път с вълшебните „Гръстикови пръчки-огнехвъргачки“, премини на епизод [158](#).

Ако смяташ да използваш „Гръмотевичната топка“, премини на епизод [188](#).

Изстрелваш заряда на още една огнехвъргачка и докато растенията отново се окопятят ти избираш следващото си оръжие.

Ако ще си пробиваш път с меча, премини на епизод [167](#).

Ако ще използваш „Гръмотевичната топка“, премини на епизод [188](#).

Ако ще призовеш някоя от СИЛИТЕ, премини на епизод [187](#).

Ако имаш „Отровен прах“ и желаеш да го използваш, премини на епизод [197](#).

ВНИМАНИЕ! Ако вече си опитвал някое от посочените оръжия, няма смисъл отново да използваш него.

Натискаш четвъртия лъч на кристала, той засиява леко, след което бавно угасва. Точно пред краката ви земята се разцепва с меко, отворително мляскане и от отвора се измъква огромен великан, покрит целият с кал.

— Поздравявам те, господарю мой! — рече възторжено той. — Най-после свободен! Дайте заповедите си!

— Унищожихи хищните растения, Голем — казваш бързо! — Пробий ни път до реката и си свободен.

— С удоволствие! Тези тревички ли те смущават? — докато казва това, великанът изскубва няколко хищника наведнъж и ги стъпква. — Че те нищо не правят!

Оглеждаш се смаян. Наистина, дали поради магията на великана или по някаква неизвестна тяхна причина, растенията-убийци са се оттеглили дълбоко в джунглата и пътят е свободен. За по-голяма сигурност Голем ви придружава до края на колонията хищници, след което, без да чака да му благодариш, се разпада на огромна купчина пръст.

Премини на епизод [160](#).

Пренебрегваш опасността да бъдеш заловен от хищниците, навеждаш се и внимателно поръсваш малко от сивия прах по земята. Ефектът му е моментален и всеобхватен. Веднага най-близките растения се сгърчват и почерняват. Останалите се отдръпват назад, но действието на отровата се разпространява като вълна и обхваща все по-широк кръг растения. Скоро почти цялата колония е изсъхнала и мъртва. Отровата постепенно отслабва и накрая спира.

— Страшна работа! — коментира Мамба. — Трябва да се действа внимателно с това!

— Съгласяваш се с нея, грижливо прибираш останалата отрова и преминаваш на епизод **160**.

От удара Паякът пада на земята. С крайчеца на окото си виждаш, че разсечената мрежа сама се е отворила и пада над теб. Правиш отчаян скок настрани, претъркулваш се и едва се отърваваш. Няколко нишки само те докосват и веднага прегарят дрехите ти, залепват за кожата ти и се стягат.

Можеш да си представиш какво щеше да стане, ако мрежата те беше уловила. Заставаш над лежащия Паяк и опираш меча в гърлото му. Той веднага започва да хленчи и да се моли. За всеобщо учудване ти не го убиваш. Задоволяваш се само с изгонването му от замъка.

След като всичко свършва, херцог Айвън те кани в личните си покои, като настоява да идеш сам. Премини на епизод [152](#).

За твой късмет, по време на тренировките Мамба ти е показала как да се справяш с подобни противници. Навеждаш се рязко назад и надясно, замахваш и нанасяш удара „Двоен змийски език“. Изпълнението ти е перфектно и едновременно постигаш две неща. Бичът скъсва водещите нишки на мрежата, тя пада до теб и противникът ти е обезоръжен. Веднага след това, при обратния замах, бичът се увива около гърлото на Паяка и той със задавен крясък се свлича на земята.

Освобождаваш скитника от хватката на бича и изваждаш скрития в дръжката му кинжал. Заставаш над лежащия Паяк и опираш острието в гърлото му. Той веднага започва да хленчи и да се моли. За всеобщо учудване ти не го убиваш. Задоволяваш се само с изгонването му от замъка.

След като всичко свършва, херцог Айвън те кани в личните си покои, като настоява да идеш сам. Премини на епизод [152](#).

Щом слънцето залязва, по твое нареждане всички селяни се затварят в къщите си. Не че заключените врати са някаква сериозна преграда, но все пак ще насочат вампирите към вас, вместо към беззащитните селяни.

Двамата с Илл оставате на селския площад, като непрекъснато изричате ритуалната покана към вампирите. Смяташ, че сте добре въоръжени за подобно сражение. Мечът ти е с посребрен връх, стрелите на Илл са със сребърни върхове, и има надежда светлината на „Вълшебния фенер“ да се окаже най-подходящото оръжие.

Малко след полунощ тъмна сянка покрива луната и от небето изневиделица ви връхлитат огромни прилепи кръвопийци. Това не са истински вампири, но така или иначе трябва първо да се справите с тях.

Ако ще използваш веднага „Вълшебния фенер“, премини на епизод [154](#).

Ако предпочиташ да изненадате вампира, а от прилепите да се защитавате със стрели, премини на епизод [164](#).

Запалваш фенера с най-ярката слънчева светлина и зажумяваш заслепен. Това е и най-опасната част на плана. Ако светлината не погуби вампира или поне не го спре, загубен си!

Яростен крясък, преминаващ в болезнен вой, ти показва, че си действал правилно. Когато успяваш да погледнеш, виждаш чудовището проснато на пода.

То се гърчи, обхванато от бледи пламъци. Намаляваш малко силата на светлината и прекратяваш живота чу с точен удар в сърцето.

За няколко секунди мъртвият вампир се разпада на прах. Със запален фенер прогонваш прилепите кръвопийци, оставяйки слънцето да се справи с тях.

В селото те посрещат като крал-победител с всеобщ празник и триумфално шествие. През нощта се отпускаш в заслужена почивка, а на другия ден преминаваш на епизод **194**.

Решаваш да минете през Зелената долина. Никой от местните водачи не иска да дойде с вас, затова след като се запасявате добре, преминавате брода на реката и навлизате в гъстите джунгли.

Първите дни минават сравнително леко. Под гъстите листа на тропическата гора е прохладно и неочаквано сухо. Трудностите започват, когато се спускате в ниските части на долината и нагазвате в първите блата. Само след десетина метра околността се променя като че с магия. Гората отстъпва място на ниски разклонени храсти и дебели лиани, задушили в прегръдките си малкото останали дървета. Почвата е прогизнала от вода, а на някои места калта е рядка и много опасна.

Още същия ден се явява и следващата неприятност. Бистрите поточета изчезват, а водата в многобройните локви мирише лошо и едва ли става за пиене. Горещината и задухът са ужасни и проблемът с водата става все по-важен.

Ако Вълшебната „Глинена кратунка“ е все още в теб, премини на епизод [195](#).

Ако си я подарил на „Прокълнатото село“, премини на епизод [156](#).

Преди да продължиш, прибави три дена към „Време“.

Неизвестно защо и незнайно как, но болестта поваля сериозно само теб. Въпреки че след няколко часа стомашните ти болки преминават, странно изтръпване плъзва по всичките ти мускули. Когато слънцето се издига високо в небето, едва можеш да говориш и трудно да движиш ръцете си.

Още от сутринта Знайко е изчезнал някъде. Сега той се появява с учудващо доволен вид, пошушва нещо на Мамба и двамата потъват в гората. След няколко минути се връщат натоварени с наръч листа и корени. Малкият хитрец убедено твърди, че не си болен, а урочасан и той знаел как да развали магията.

Ако имаш талисман против урочасване (лечебна торбичка), премини на епизод [196](#).

Ако нямаш, ще трябва да се оставиш на съдбата и на съмнителните магии на гномчето, като преминеш на епизод [157](#).

Имаш на разположение пет СИЛИ, които можеш да призовеш:

Духът на светлината — СИЯНИЕ сега не може да ти помогне.

Огнения дух — САЛАМАНДЪР — можеш да призовеш на епизод **159**.

Водния дух — ХИДРА — можеш да повикаш, като преминеш на епизод

169.

За да призовеш Глинения великан — ГОЛЕМ — премини на епизод

179.

За да извикаш Въздушния дух — ТАЙФУН — премини на епизод **189**.

Изваждаш от торбата „Гръмотевичната топка“ и я пращаш срещу растенията. От предишното приключение познаваш огромната ѝ разрушителна мощ, затова прибираш меча си, сигурен в силата на оръжието. Тежкото кълбо със страхотен плясък пада на около метър от вас и... потъва в тинята. За миг земята потреперва от удара и толкова!

Хищниците въобще не обръщат внимание на удара и ти ядосан от безполезната загуба на оръжието, трябва да направиш нов избор.

Ако ще опиташ да си пробиеш път с меча, премини на епизод [167](#).

Ако ще използваш „Гръстикова пръчка-огнехвъргачка“, премини на епизод [158](#).

Ако ще призовеш СИЛА, премини на епизод [187](#).

Ако ще изпробваш „Отровния прах“, премини на епизод [197](#).

ВНИМАНИЕ! Ако вече си опитвал някое от посочените оръжия, няма смисъл отново да използваш него.

Натискаш петия лъч на кристала. Моментално небето потъмнява и от облаците се спуска студен въздушен вихър. От средата му надниква призрачното лице на Тайфун. Въздушният дух, без да задава въпроси, веднага преценява обстановката. От вихъра се отделя малък смерч, който със свистене и вой изскубва най-близките хищници.

— Дай заповедите си, господарю — провиква се Тайфун. — Да ти пробия път или да те пренеса на сигурно място?

Както ти беше казала Феята на ветровете, освен да се бие, Тайфун може и да пренася групата ти, но само колкото да я измъкне от непосредствена опасност.

И така:

Ако ще поискаш от Тайфун да те пренесе до брега на Кафявата река, премини на епизод **198**.

Ако ще го накараш да ти пробие път през колонията хищни растения, премини на епизод **199**.

Тъкмо когато си готов да се предадеш се сецаш за подаръка на херцог Айвън. Веднага щом си помисляш за „Колана“, и магията се задейства. Нови сили се вливат в тялото ти. Мечът сякаш олеква в ръката ти и ти с удвоени сили се нахвърляш върху растенията-убийци. Устремът ти е толкова яростен, че последните оцелели хищници страхливо се оттеглят и ви пускат да минете.

— Ей, шефе, ти си бил голяма работа, бе! — възкликва Мамба. — Благодаря ти! Ти спаси живота на всички ни!

— Е-е, нищо де, всеки от вас би направил същото... ако имаше меча ми — казваш смутен от похвалата.

— Така ли мислиш! — намесва се Илл. — Ако беше толкова просто. Господарите щяха да изберат някой от нас за „Вълшебен воин“ и „Пазител“.

Понечваш да възразиш, но не успяваш да продумаш. Един осеян с бодли филиз се стрелва към теб и се опитва да се увие около врата ти.

Ако притежаваш уменията „Разчитане на следи и откриване на капани“ или си тренирал някой от бойните стилове „Змия“ или „Орел“, преминаваш на епизод [201](#).

Ако притежаваш „Лечебна торбичка-талисман“ или уменията „Устойчивост на отрови“, преминаваш на епизод [211](#).

Нямаш нито едно от посочените неща, премини на епизод [221](#).

От удара Паякът пада на земята. С крайчеца на окото си виждаш, че разсечената мрежа сама се е отворила и пада над теб. Правиш отчаян скок настрани, претъркулваш се и едва се отърваваш. Все пак нишките обвиват едната ти ръка, прогарят дрехите ти и залепват за кожата ти и се стягат. Изтръпваш от болка и с меча внимателно ги срязваш. Тъкмо навреме, отровата им едва е проникнала в кожата и всичко се разминава само с леко изтръпване на ръката. Все пак последствията са трайни и намаляват точките ти за „СИЛА“ с 2 и за „БОЙНИ УМЕНИЯ“ с една.

Можеш да си представиш какво щеше да стане, ако мрежата те беше уловила. Заставаш над лежащия Паяк и опираш меч в гърлото му. Той веднага започва да хленчи и да се моли. За всеобщо учудване ти не го убиваш. Задоволяваш се само с изгонването му от замъка.

След като всичко свършва, херцог Айвън те кани в личните си покои, като настоява да идеш сам. Премини на епизод [152](#).

За момент се стъписваш. Не успяваш дори да мръднеш, когато мрежата те достига. Колкото и да е невероятно, точно това те спасява. Ударът на Паяка е разчетен да те улови докато отскачаш, сега мрежата не успява да се развие и да те омотае. Все пак съприкосновението с нишките ѝ съвсем не е безобидно. Отровата им веднага прогаря дрехите ти и достига кожата на гърба ти. Все пак количеството е малко и се отърваваш само с леко изтръпване и схващане, което обаче е с трайни последици.

Извади от точките си за „СИЛА“ и „БОЙНИ УМЕНИЯ“ по две точки.

Преодоляваш парещата болка, хвърляш се напред и поваляш изненадания Паяк. Опираш в гърлото му острието на змийския кинжал и двубоят е решен. Той веднага започва да хленчи и да се моли. За всеобщо учудване ти не го убиваш. Задоволяваш се само с изгонването му от замъка.

След като всичко свършва, херцог Айвън те кани в личните си покои, като настоява да идеш сам. Премини на епизод [152](#).

Цял следобед се мъчиш да накараш селяните да ти обяснят къде се крие вампирът. Те обаче непрекъснато дрънкат, спорят и обясняват, без да кажат нещо съществено. Накрая не издържаш, вдигаш най-близкия дърдорко на коня и го взимаш за водач. Отначало той се противи отчаяно, но като разбира, че ще го пуснеш, преди да започнеш схватката, се успокоява.

Както можеше да се предположи, чудовището се е настанило в една дълбока и тъмна пещера. Нареждаш на всички да останат навън, намяташ „Вълшебното покривало-невидимка“ и предпазливо влизаш в пещерата. Само след първия завой можеш да се поздравиш за съобразителността. Стотина прилепи кръвопийци са накацали по стените и тавана и съвсем явно не спят. За щастие наметалото не им позволява да те усетят и ти необезпокояван достигаш до една широка и висока зала в дъното на пещерата.

— Глупавата ти магия може да излъже слугите ми, но не и мен — проехтява зловец шепот. — Сега ще умреш, тъпако!

Светкавично изваждаш меч и се оглеждаш на всички страни. Ехото ти пречи да разбереш откъде идва гласът, а хилядите сенки правят вампира незабележим. Всеки момент чудовището ще връхлети.

Ако смяташ да го посрещнеш с меч си, премини на епизод [174](#).

Ако смяташ, че вълшебният фенер може да го спре, премини на епизод [184](#).

На сутринта отклоняваш всички покани и повечето подаръци, които благодарното село ти предлага. Най-последен един от тях се сеца да попита къде си тръгнал. Разказваш им набързо. Те се съвещават известно време и накрая ти дават една карта на джунглата.

— Ето това е Храмът на Бледата Луна — посочват ти. — Три пътя водят към него. По реката, по левия бряг и надясно през Зелената долина.

— Реката е най-опасна — заявява един от тях. — Пълна е с крокодили, а при Крокодиловите острови, казват, имало огромно чудовище. Колкото цяла къща!

— Глупости! — прекъсва го друг. — Кой го е виждал това чудовище! Никой! Най-опасно е да минава през селата на хората-мравки. Подли и алчни убийци. Говори се, че били „Ловци на глави“.

Ако ви слуша човек, може да си помисли, че го пращате право в лапите на хищните растения от Зелената долина...

— О-о, я стига! Няма такива... Виж крокодилите?

— Мравките можеш да подкупиш... Дядо ми беше ухапан от растение-убиец!

— Няма гигантски крокодили... Мравките, мравките са опасни!

— Ей, стига вече! Млъкнете казах! — провикваш се — Какво е това? — посочваш им малка кожена торбичка, която някой ти е пхнал в ръцете.

— Ау-у. „Отровният прах“! — понасят се възклицания. — Това е много опасно!

— Ами, ами! Действа само на растения!... Веднага ги изсушава!

— Не ги изсушава, ами ги разпада...

— Глупости! Глупости!... Това са шарлатански работи! Напълно е безвреден...

— Що не си хапнеш тогава?

— Е, па, що да не си хапна!

— А хапни си, де!...

— Шефе, да се махаме, че ще удуша някой! — дърпа те Мамба.

Оставяш селяните да спорят и преминаваш на епизод [155](#).

С помощта на вълшебната „Глинена кратунка“ можете да продължите безпрепятствено през блатата. От жилави пръчки и лиани Мамба прави на всички смешни подложки за краката, приличащи на кръгли снегоходки. С тяхна помощ не потъвате в гъстата кал и изморени, но доволни бързо достигате до епизод [172](#).

Сецаш се за торбичката-талисман, която получи от селяните в началото на приключението. С помощта на Илл го сваляш от врата си и разтваряш кожената кесийка. Отвътре изпада малка дървена статуетка, украсена със стъклени мъниста и малки пъстри перца и никакви лечебни билки. Разочарован въздъхваш, нима са ти дали само някаква суеверна щуротия, нима ще трябва да свършиш приключението в смрадливите блата на дивите джунгли.

Докато лежиш и мислиш така, усещаш как странна топлина се разлива по гърдите ти и схващането на мускулите бавно изчезва. Все пак селската магия е подействала и до вечерта си напълно здрав.

Извади 5 точки от „СИЛА“, 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, прибави един ден към „ВРЕМЕ“ и премини на епизод [172](#).

Изваждаш малката кожена торбичка и понечваш да бръкнеш вътре.

— Внимавай! — провикват се едновременно Мамба и Илл. — Прахът е отровен! Не го докосвай.

Дръпваш ръката си като опарен и...

Разпръсваш „Отровния прах“ във въздуха и по листата на хищниците, като преминаваш на епизод **170**.

Или го посипваш внимателно по земята и корените им на епизод **180**.

— Пренеси ни до рекета, Тайфун — казваш. — Няма смисъл да унищожаваш колонията. Тези растения винаги са били тук и никой не ми е виновен, че доведох групата си право в леговището им.

— Отлично казано! — смее се духът. — Съберете се по-близо.

Изпълнявате молбата му, две призрачни ръце се подават от вихъра и леко ви вдигат високо над джунглата.

— Къде е малкият бърборко? — пита изведнъж духът. — Нещо не го усещам наоколо.

— Кой бърборко? — не разбираш веднага. — Ау-у! Забравихме Знайко! Тайфун, чакай малко! Спри се, ти казвам! Трябва да намерим Знайко!

— Няма нужда — намесва се Илл. — Ето го къде е. Само малко да намалим скоростта.

Докато издума и ето го и дребосъкът. Превърнат на бухалче, запъхтян от усилието и заслепен от слънцето, Знайко влетява право в средата на вихъра и се бухва в ръцете ти.

— Какво е това, бе! Как не ви е срам! — започва да писка той, веднага щом се посъзвеза. — Защо се опитахте да ме изоставите? Знаете ли, че аз...

— По-полека, де! — смееш се ти. — Я го гледай него, изоставили сме го били! А ти къде беше по време на нападението? Кажу де, къде изчезна?

— Ей, нали знаеш, че не съм воин! Какво трябваше да правя? Да изкълва онези гадости или да ги бода с иглата! А-а! Смееш се! Смей се, смей се! По-късно ще видим!

— До реката сме, господарю — прекъсва ви Тайфун. — Сега не мога да ви пренеса по-нататък, но по изповед на феята ще наруша правилата и ще ти позволя да ме повикаш още веднъж.

Благодариш на любезния Въздушен дух, той изчезва, а ти преминаваш на епизод **231**.

— Разпилей ги. Тайфун! Разкъсай ги и ако можеш напълно ги унищожихи! — крещиш, изведнъж обзет от бясна ярост.

Духът те поглежда учудено, но изпълнява заповедта. Вихърът се превръща в огромен смерч, който поглъща по-малкия и с рев се нахвърля върху хищните растения. Листа, корени и буци пръст литват във въздуха. През джунглата се появява широка просека, водеща право към реката.

Без да се сбогува и без да чака да му благодариш, Тайфун отлита, а ти безпрепятствено преминаваш на епизод **231**.

Още няколко удара и мечът се изплъзва от изтръпналите ти ръце. Ил все още успява да задържи хищниците далече от вас, но докога ли?

Единственият ти изход е да използваш някой от вълшебните предмети, на епизод [177](#).

Някоя от СИЛИТЕ, на епизод [187](#).

Или „Отровния прах“, ако го имаш и не си го изхабил вече. Премини на епизод [197](#).

ВНИМАНИЕ! Ако вече си опитвал някое от посочените оръжия, няма смисъл отново да използваш него.

Успяваш навреме да забележиш движението, мечът ти изсвистява и нахалникът пада сгърчен на земята.

— Бързо, да се махаме оттук! — казваш спокойно и бегом се спускате към — близката вече река. Премини на епизод [231](#).

За борба с крокодилите е подходяща само Хидра. Ако ще я призовеш, премини на епизод [212](#).

Ако смяташ, че не е необходимо да избиваш крокодилите, а искаш само да избягаш, призови Тайфун, като преминеш на епизод [222](#).

Напрягате всички сили и едва успявате да промушите кануто през две скални издатини. Изведнъж Знайко, който от известно време е странно мълчалив, страховито писва и превърнат на бухалче отлита.

Письците на гномчето прозвучават като сигнал към следващия кошмар. Скалите, които току-що сте заобиколили, се разклащат и разместват. Издигат се стремително и... челюстите на чудовищен крокодил се извисяват във въздуха. Със страховтен гръм тежка вълна се стоварва върху кануто ви и едва не го потопява. С учудваща за размерите си скорост и широко отворена уста, крокодилът се спуска напред. Кипящи вълни ви заливат. Страховити зъби проблясват на слънцето. Единственият ти шанс за спасение е веднага да го убиеш.

Без да губиш нито един миг, посягаш към раницата и... преминаваш на епизод [223](#).



Трескаво изваждаш Кристала от калъфа му и посягаш към...

Третия лъч, за да призовеш Хидра, като преминеш на епизод [225](#).

Четвъртия лъч, за да извикаш Голем, като преминеш на епизод [235](#).

Или петия лъч, за да извикаш Въздушния дух — Тайфун, като преминеш на епизод [245](#).

Този път случайността ти помага. „Гръмотевичната топка“ пада върху главата на чудовището и то моментално потъва. За съжаление веднъж задействана, магията не спират дотук. Топката премазва крокодила, пада на дъното на реката и предизвиква истинско малко земетресение. Ударът предизвиква огромни вълни, които изхвърлят кануто на левия бряг на реката.

Отърваваш се само с множество одрасквания и леки натъртвания. Изваждаш 3 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, събираш разпиления багаж и ядосан от несполуката повеждаш групата си към епизод [206](#).

Ден след ден, навлизате все по-дълбоко в джунглата. Единствената проходима пътека върви близо до реката, затова не страдате особено от силното южно слънце.

Една вечер, около час преди залеза Мамба, която в момента води групата, изведнъж спира и тихо ахва. Отиваш при нея и виждаш, че пътеката води до странно село, построено от петдесетина конусовидни глинени колиби, подредени в кръг. Веднага около вас се събира многолюдна тълпа от дребни, подобни на хора същества. Дребосъците изглежда направо са очаровани от появянето ви. Без никакъв страх те ви наобикалят, опипват и дърпат, като непрестанно бърборят нещо.



И така, попаднали сте право при хората-мравки. Съществата изглеждат дружелюбни и безопасни, напълно различни от всичко, което се говори в селата по границата. Високи са не повече от метър, матовочерни, с непропорционално големи глави и тънки крайници. Коремчетата им са смешно изпъкнали и имат по четири ръце.

Лека-полека тълпата става все по-голяма и все по-весела. Въпреки безобидния вид, големият им брой започва да те тревожи. Когато

любопитните мъници се заемат с багажа, ти не издържаш и... преминаваш на епизод [236](#).

— Не ги закачай, Мамба — подвикваш на вбесената Змия. — Не трябва да се бием с тях. Пази багажа си и чакай.

Най-накрая търпението ти се увенчава с успех. Тълпата постепенно се умирява и отдръпва. Един нацапан с боя „вожд“ учтиво и на напълно разбираем език ви кани на „празненство в чест на скъпите гости“.

Приемаш поканата и преди да го последваш събираш разпилените вълшебни предмети. Избери едно от посочените числа: **237**, **247**, **208** или **218** и премини на епизода със същия номер.

Преглеждаш внимателно всички. Няма нищо повредено, но виждаш, че малките нахалници са отмъкнали една от „Тръстиките пръчки-огнехвъргачки“.

Отбележи в [дневника](#) загубата и премини на епизод [228](#).

— Разбирам ви много добре, но не мога да ви дам „Кристал“ — казваш им. — Имам да изпълнявам важна задача. Но... когато се върна, ... ако успея, ... обещавам да ида при червените мравки и да ви върна „бога“! Няма друг начин да ви помогна!

— Е-е, ... добре де, ... нищо... — мърмори разочарован вождът. — Царица казала, че сигурно стане така. Нищо... ние пак приятел! Царица казала: „бъди на тях водач!“ Водя малка-малка армия, която да те пази по пътя. Нали после върнеш за наш бог?

— Разбира се, разбира се! Нали ти обещах — бързаш да се съгласиш. Мравчото остава много доволен, свирва оглушително и пред теб се подрежда малката му армия.

Малката армия се оказва малка само според мравешките схващания. Три хиляди избрани бойци се строят, готови да те придружат. Всички са въоръжени с къси копия, бойни ножове и тръбички с отровни стрели. Начело застава все същият, смешен намацан с боя вожд. Когато изказваш съмнение, че такава армия трудно ще се придвижва из джунглите, той само се засмива, дава няколко команди и походът започва.

Поклащаш смаян глава, прибавяш пет дена към „ВРЕМЕ“ и преминаваш на епизод [277](#).

Ненадейно пред теб се изправя, един от вождовете повел със себе си огромен, за техните представи разбира се, Мравчо и ти предлага да участваш в никакво състезание на честа.

Изведнъж веселбата спира и всички вперват поглед в теб. Подозираш, че мравките са замислили никаква хитра клопка, затова...

Не се съгласяваш и преминаваш на епизод [250](#).

Приемаш да участваш в състезанието и преминаваш на епизод [251](#).

Преди да реагираш, филизът се увива около гърлото ти. Замахваш с меча и нахалникът пада сгърчен на земята. От отровата губиш по 2 точки от „СИЛА“ и от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, но оцеляваш.

Бързо, да се махаме оттук! — казваш уплашен и бегом повеждаш групата към близката вече река.

Премини на епизод [231](#).

Натискаш третия лъч на Кристала и той веднага засиява като малка дъга. Няколко капки вода се процеждат в краката ти. Няколко секунди нищо не се случва. Постепенно все по-силен тътен заглушава ревът на гладните крокодили. В средата на реката се образува мътен водовъртеж и едно покрито с тиня и отвратително грозно чудовище подава главата си до самия борд на кануто.

— Аз съм свободен! — реве то. — Свободен съм! И то в такава приятна река! Дай заповедите си, господарю!

— Разгони крокодилите, Хидра — нареждаш му. — И око обичаш престани да ревеш така.

— Крокодили ли? С огромно удоволствие! Обичам крокодилите!

Още не изрекло и се гмурка след страхливо бягащите крокодили. Не оставаш да гледаш опустошението. Отвратен натискаш веслата и скоро мястото на нападението остава зад гърба ти.

Първият от поредицата Крокодилови острови е вече съвсем близо, когато Хидра отново изниква пред кануто. Изражението ѝ е доволно и изглежда, че чудовището е увеличило размерите си.

— Какво искаш пак? — питаш уплашен.

— Искам да ти благодаря за гощавката и... ами пак да се върна в Кристала. Може ли, а? Позволи ми да го направя, господарю!

— Искаш да се върнеш ли? Но нали имам право само на едно призоваване?

— Е-е, ... така е, ... а бе... все едно не си ме викал. Че то си беше истински банкет, а не работа.

Идеята на Хидрата ти харесва, даваш ѝ разрешение отново да се всели в Кристала и преминаваш на епизод [232](#).

— Илл, Мамба, оставете оръжията! — крещиш с всички сили, мъчейки се да надвикаш грохота на кипналата река. — Към брега! Хващайте греблата! Веднага!

За щастие двамата ти придружители те чуват и веднага изпълняват нареждането ти. Миг след като кануто забива нос в пясъка и вие изскачате от него, огромната крокодилска глава изскача над водата. Страшните челюсти се разтварят и с един замах разбиват празната лодка. Без да спира устрема си чудовището, изпълзява на брега. Там то е много по-бавно и хладнокръвен като винаги, Илл забива стрела в студеното му око. Това съвсем не е достатъчно да го убие. Болката обаче го кара да забрави целта си и да започне да се мята и търкаля в плитчините.

Измъкваш се благополучно и преминаваш на епизод [206](#).

„Пронизващата стрела“ лесно може да пробие дебелия и здрава крокодилска броня, но стрелата трябва да засегне някой от важните му органи. Най-сигурно е да се прицелиш в окото му. Един точен изстрел със сигурност ще го убие.

Прицелването от бясно подскачащата лодка никак не е лесно. Затова...

Ако си овладял уменията „Стрелба с лък“, премини на епизод [234](#).

Ако не го владееш, премини на епизод [244](#).

Днес съдбата очевидно ти е обърнала гръб. „Гръмотевичната топка“ не улучва крокодила, преминава край него и със силен плясък потъва в реката. Чудовището разтваря страшните си челюсти и налапва носа на кануто. Понечваш да предупредиш приятелите си, но съдбата отново не ти дава никаква възможност. В миг земята се разлюлява, реката сякаш кипва и една огромна вълна се издига и подхвърля лодката във въздуха.

„Гръмотевичната топка“ е достигнала на дъното, ударила се е в него и е предизвикала истинско малко земетресение. За момент вълните отхвърлят чудовището назад, но наистина само за момент. Спечелил си време колкото да извадиш 3 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и да избереш ново оръжие.

Ако това са вълшебни стрели, премини на епизод [233](#).

Ако е някоя от СИЛИТЕ, премини на епизод [204](#).

Изстрелваш синята стрела право в зиналата челюст на звяра и... излиза, че си взел правилното решение. Наистина мълнията не треци и святка както обикновено, но само за миг огромният крокодил е обвит в мрежа от блестящи, разклонени искри и е моментално поразен от разряда.

Един последен гърч на мъртвото вече чудовище вдига последна вълна, която се оказва фатална за разнебитеното кану. Едва достигате до брега и лодката окончателно потъва. Мокър и ядосан, повеждаш групата си към епизод **206**.

Правиш отчаяни опити да избягаш от настъпващите пламъци. С последни сили достигаш до изхода на лабиринта. Бегом повеждаш групата си през входа и... попадаш право в горящ склад за зърно. Зад гърба ти, лишената от подпори стена, се срутва и така достигаш до безславния край на приключението.

КРАЙ

Преглеждаш внимателно всичко. Няма нищо повредено, но виждаш, че малките нахалници са отмъкнали Змийския бич и скрития в него кинжал. Отбележи в [дневника](#) загубата и премини на епизод [228](#).

— Подаръци значи! — казваш бавно, правейки се на сериозен. — Ами не знам... трябва да видя. — Взимаш още по-бавно торбата и с престорено колебание я потупваш. Мравките с такова напрежение те гледат, че решаваш да не ги измъчваш повече. Доволен от хрумването си да се запасиш с разни дрънкулки, обръщаш торбата на земята и тържествуващо поглеждаш към старейшините. Резултатът обаче съвсем не е такъв, какъвто си очаквал.

Мравките веднага запазват „величественото“ си държание и един внимателно те поглежда и пита:

— Т'ва не боклуци, а?

Цял час ти се налага да отговаряш на „а т'ва к'во е?“ и да слушаш недоволно сумтене, докато най-сетне се успокояват.

— Е-е, хубаво подарък — казва накрая един от тях. — Има подарък... приятел! Няма подарък... пак приятел, ама по-малко! Бял човек сега много приятел! Кани тебе и тези на празник! Идва?

— Ще дойдем, разбира се! — бърза да се намеси Знайко. — Ще идем, нали? Да знаеш как готвят само... м-м-м!

— Ти само за лапане мислиш! Ами ако сготвят теб? — подхвърля Мамба, но както изглежда също има желание да остане.

Поглеждаш към Илл. Той ти кима в знак на съгласие и ти доволен от развързката преминаваш на епизод [229](#).

Сам не знаеш защо, но решаваш да им дадеш „Кристал на познанието“. Дали защото си изхабил всички СИЛИ, или е надделяло съжалението ти към тях, никой освен теб не знае. Решението е взето и ти се отказваш от вълшебния медальон с монтирания в него „Кристал“.

Подаваш медальона на един от най-боядисаните вождове. За миг той не може да повярва на очите си, после стисва в ръце скъпоценната придобивка и хуква нанякъде. Бурно веселие обзема всички хора-мравки. Едва успяваш да въдвориш ред и да ги накараш да изпълнят своята част от обещанието.

Малката армия се оказва малка само според мравешките схващания. Три хиляди избрани бойци се строят готови да те придружат. Всички са въоръжени с къси копия, бойни ножове и тръбички с отровни стрели. Начело застава все същият смешно намазан с боя вожд. Когато изказваш съмнение, че такава армия трудно ще се придвижва из джунглите, той само се засмива, дава няколко команди и походът започва.

Само след един час се убеждаваш, че не си направил грешка, като си разменил „Кристал“ за мравешката армия. Бойците са сръчни, силни и много дисциплинирани. Напредват бързо и за няколко дена достигат „Висящия мост“, а както твърди мравешкият вожд, отвъд реката е храмът на „Бледата Луна“.

Прибави три дена към „ВРЕМЕ“ и премини на епизод [277](#).

Преди да реагираш, филизът се увива около гърлото ти. Замахваш с меча и нахалникът пада сгърчен на земята. Точно когато започваш да се справяш добре, съдбата ти изиграва лоша шега. Отровата на хищника се оказва прекалено силна и нито магиите на Знайко, нито лечебните отвари на Илл, успяват да ти помогнат.

Губиш 15 точки от „СИЛА“ и 30 от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Ако все още си жив и смяташ, че можеш да продължиш, премини на епизод [231](#). Ако не, започни приключението отново. **КРАЙ.**

Натискаш петия лъч на Кристала. Моментално небето потъмнява и от облаците се спуска студен въздушен вихър. От средата му надниква призрачното лице на Тайфун. Въздушният дух, без да задава въпроси веднага преценява обстановката. От вихъра се отделя малък смерч, който със свистене и вой преобръща и избутва най-близките хищници.

— Ще те пренеса на сигурно място, господарю — провиква се Тайфун.
— Вятърът не може да се бие с водни зверове!

Както ти беше казала Феята на ветровете, освен да се бие, Тайфун може и да пренася групата ти, но само колкото да я измъкне от непосредствена опасност.

— Можеш ли да вдигнеш цялата лодка?

— Мога, разбира се! Но само до първия от Крокодиловите острови.

Вихърът се усилва, подхваща кануто и го издига точно пред зиналите челюсти на крокодилите. Понасяте се на няколко метра над водата. Както беше казал Тайфун, точно пред първия остров силата му намалява и лодката ви отново е в реката.

— Довиждане, господарю! — чуваш гласа на Въздушния дух. — Знай, че по нареждане на феята на ветровете можеш да ме призовеш отново. Всъщност можеш да го правиш всеки път, когато не си ме карал да се бия.

Тайфун изчезва, а ти преминаваш на епизод [232](#).

За да поразиш такова огромно чудовище ти трябва нещо наистина силно.

Ако ще използваш някоя от вълшебните стрели, премини на епизод [233](#).

Ако ще го замериш с „Гръмотевичната топка“, премини на епизод [243](#).

Ако ще използваш някоя от СИЛИТЕ, премини на епизод [204](#).

Дори от бясно подскачащата лодка стрелбата със „Стрела-мълния“ не представлява никаква особена трудност. Опъваш големия лък и... в последния момент ти хрумва, че ако изстреляш мълнията право във водата, може и да не постигнеш нищо, и дори е възможно да се окаже опасно за теб. Не си сигурен дали наистина има някакво значение, а и нямаш време за размисъл. Така че...

Ако ще стреляш директно срещу връхлитащия крокодил, премини на епизод [216](#).

Ако ще изстреляш стрелата нагоре, така че да падне като истинска мълния, премини на епизод [226](#).

Едва докоснал третия лъч и около вас засявя малка дъга. Скоро тя угасва, а от водата с гръм се извисява гора от дебели пипала. Без да задава въпроси, Водният дух се вкопчва в крокодила и в мътната река закипява страховита битка.

Хидрата е много по-силна от гигантския крокодил и бързо печели битката. За съжаление, вдигнатите от чудовищата вълни разбиват прогнилото кану и вие се озовавате в реката. Едва успявате да се измъкнете невредими на брега. Отърваваш се само с леки натъртвания и одрасквания, от които губиш една точка от „СИЛА“ и една точка от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Премини на епизод [206](#).

В последния момент вдигаш лъка и изстрелваш синята стрела право нагоре. Решението ти е правилно, но задействана така, магията се оказва прекалено силна. Огромна разклонена мълния с пронизващ трясък се забива в реката. Почти целият заряд отива в крокодила, който моментално се пръска на стотици парчета.

Кипналите от удара вълни заливат кануто и то започва да потъва. Едва достигате до плитчините и вярната лодка се скрива под водата. Мокър и ядосан, събираш плуващия наоколо багаж и повеждаш групата си към епизод **206**. Преди да продължиш извади 3 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

— Мамба, можеш ли да ги вразумиш — подхвърляш на вбесената Змия. — Само не наранявай никой! — предупреждаваш я, като виждаш опасния блясък в очите ѝ.

— Не ѝ позволявай да се бие! — провиква се Илл. — Оставете ги сами да престанат. Не, Мамба, недей! — опитва се да я спре той, но наобиколилите го мравки спъват движенията му.

Черният Змийски бич изплющява срещу тълпата и болезнени писъци сменят веселото бърборене. Мравките се оттеглят извън обсега на бича и тук-там се появяват тънки копия. Всеки момент може да пламне напълно безполезна битка. Мирът е спасен от един нацапан с боя „вожд“, който учтиво и на напълно разбираем език ви кани на „празненство в чест на великите бойци“.

Приемаш поканата и преминаваш на епизод [228](#).

На кръглия селски площад те посрещат старейшините и вождовете на племето. Всички са пременени с най-впечатляващата си украса. Всъщност са увити с шарени парцали и наплескани с варно-бяла боя, от което приличат на градински малки плашила. Едва се сдържаш да не се изкикотиш. Побезцеремонната Мамба просто сяда на земята и започва да се превива от смях.

Няколко секунди старейшините се чудят дали да се обидят или не. После един от тях също се размива и напрежението се стопява. Скоро площадчето се тресе от гръмогласен смях. Вождовете изоставят важниченето и приятелски ви канят да седнете срещу тях.

— Носи подаръци, а? — бърза да попита един от тях и сега е твой ред да зяпнеш учудено.

— Ей, шефе, няма ли да отговориш? — отново започва да се киска Мамба. — Нали щеше да купуваш разни боклуци от пазара!

— Тихо, де! — сопваш и се. — Кажете ми какви подаръци искате? — обръщаш се към мравките.

Ти решиш, ние всичко харесва, бял човек носи много, много хубав неща.

— Само не бо... бо... бок'уци! — намесва се друг.

— Е-ха, ама тези си ги бива! — коментира Мамба. — По-нахални са от Знайко. Много, много... хи-хи-хи!

Ако не смяташ да даваш подаръци на хората-мравки, премини на епизод 238.

Ако си купил различни инструменти, например: брадвички, метални ножове и други подобни, премини на епизод **248**.

Ако ще им предложиш разни дрънкулки: мъниста, огледалца, шарени платове и други такива, премини на епизод **219**.

Заедно със залеза на слънцето започва и обещаната гощавка. Мравките палят огромен огън и наистина се оказват превъзходни готвачи. Странни, но винаги вкусни ястия, се редят едно след друго до безкрайност. От грамадни делви непрекъснато наливат бистро и сладко питие. В него няма капка алкохол, но има някаква съставка, караща дребосъците да изпаднат в буйно веселие.

Доволен и сит до пръсване се оглеждаш за хората си. Близко до теб Знайко измъкнал голямата си лъжица, поглъща купища храна, под учудените възгласи на тълпа мравки. Мамба развеселена танцува с друга група. Само Илл изглежда самотен и странно напрегнат.

А сега спомни си какви подаръци даде на старейшините?

Ако не си им дал нищо, премини на епизод [210](#).

Ако си им дал дрънкулки и украшения, премини на епизод [239](#).

Ако си им дал полезни предмети, премини на епизод [249](#).

Първите два дена от пътуването преминават бързо и леко. Въпреки многото бързеи и прагове, кануто се управлява лесно и ти можеш да възстановиш по 5 точки от „СИЛА“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Прибави два дена към „Време“ и продължи да четеш.

На третия ден на хоризонта изплува първият от Крокодиловите острови и неприятностите не закъсняват. Сега реката е по-широка, по-бавна и без бързеи. От няколко часа плувате сред десетки големи дънери, бавно носещи се по течението. Колкото и да внимавате, носът на кануто се блъска в един от тях и веднага две студени очи се ококорват насреща ви.

— Това е крокодил! — започва да крещи Знайко. — Крокодил е! Видях как ни погледна! Давай назад!

— Всичко това са крокодили — спокойно заявява Мамба. — Не можем да се върнем!

Изведнъж блъснатият от кануто крокодил се обръща, разтваря огромните си челюсти и... получава стрела право в гърлото. Както винаги Илл е на мястото си.

Улученият звяр започва да се премята от болка и задавено да мучи. В същия миг останалите се събуждат и като един се насочват към вас. Докопат ли разнебитеното кану, с вас е свършено.

Една или две „Стрели-мълнии“ биха могли да разгонят зверовете или поне да охладят ентузиазма им. А може и да не успеят... Ако ще стреляш, премини на епизод **241**.

Ако нямаш „Стрели-мълнии“ или не смееш да им се довериш, използвай някоя от СИЛИТЕ, като преминеш на епизод **202**.

Ако вече си изхабил всички „Стрели-мълнии“ и всички СИЛИ, загиваш. **КРАЙ**.

Пред реката късметът ти най-после проработва. Намирате едно прогнило и разнебитено кану, което обаче е достатъчно голямо, за да ви побере всичките. Надяваш се старото корито да издържи поне до другия бряг.

Натоварват се всички и с помощта на две счупени гребла и дълги пръти насочват кануто към отсрещния бряг. Скоро реката става много дълбока за прътите и силното течение започва да ви отнася към най-близкия от Крокодиловите острови.

Все пак, с големи усилия и много гребане, лека-полека се доближавате до брега. Един странно разположен, скалист остров се изпречва на пътя ви. Течението ви отнася право към него. Вие хващате здраво греблата и... преминаваш на епизод [203](#).

До вечерта бавно и внимателно се промъквате между десетките пясъчни островчета. През цялото време сте нащрек, но никакви крокодили не се мяркат наоколо. По-късно достигате до един не особено голям, но странно разположен остров. Дълъг само десетина метра, но за разлика от останалите разположен на пряко на течението и вместо от пясъчни наноси, направен от остри скали.

Течението носи кануто право срещу него и ти трябва да решиш от коя страна да го заобиколиш. Ако е към левия бряг, премини на епизод [242](#). Ако е към десния бряг, премини на епизод [203](#).

„Огнена стрела“ не може да помогне срещу воден звяр, затова избирай:
Ако ще опиташ да застреляш крокодила с „Пронизваща стрела“,
премини на епизод [214](#).

Ако ще стреляш със „Стрела-мълния“, премини на епизод [224](#).

Умението на Орела се оказва изключително полезно. Хладнокръвно изчакваш подходящия момент и забиваш тежката, черна стрела право в злобното око на крокодила. Поразеният звяр моментално потъва, точно преди да налапа носа на кануто. Един последен гърч на мъртвото вече чудовище вдига последна вълна, която се оказва фатална за разнебитеното кану. Едва достигате до брега и вярната лодка окончателно потъва. Мокър и ядосан, повеждаш групата си към епизод [206](#).

Натискаш четвъртия лъч на Кристала. За момент не се случва нищо. Крокодилът достига до вас, отваря огромните си челюсти и с един замах разбива половината кану. За миг всички сте във водата, положението изглежда отчайващо, когато с гръмотевичен тътен от дъното се издига грамаден, покрит с кал великан. Един тежък юмрук се стоварва върху крокодила и битката започва.

Нямате възможност да се „насладите“ на победата. Бушуващите вълни ви заливат и подмятат. С последни сили доплувате до брега. Точно навреме! Колкото и невероятно да изглежда Голем започва да губи битката.

— Глиненият великан не се чувства добре във водата — подмята Мамба. — Да вървим, докато чудовището не ни е погнало отново.

Дори и да оцелее, крокодилът едва ли ще има желание да ви гони. Все пак няма смисъл да рискуваш, затова с бързи крачки повеждаш групата си далече от реката. Преди да продължиш, отбележи си, че реката е погълнала раницата с вълшебните предмети. Премини на епизод [206](#).

Около вас има вече стотици мравки, които стават все по-нахални и любопитни. Десетки малки ръце те опипват, ровят из раницата и дърпат дрехите ти. Приятелите ти, с изключение на Знайко, разбира се, са подложени на същия оглед. Виждаш, че Мамба едва се сдържа и ти:

Решаваш да ги оставиш да задоволят любопитството си, като преминеш на епизод [207](#).

Да дадеш възможност на Малката Мамба да се прояви, като преминеш на епизод [227](#).

Или да сплашиш натрапниците, като преминеш на епизод [246](#).

Преглеждаш внимателно всичко. Няма нищо повредено, но виждаш, че малките нахалници са отмъкнали „Вълшебния фенер“.

Отбележи в [дневника](#) загубата и премини на епизод [228](#).

Оглеждаш смутено старейшините. Всички са те зяпнали с такова очакване, че едва намираш сили да кажеш:

— Съжалявам много, не нося нищо, от което мога да се лиша. Не знаех, че ще срещна... хъм, ... приятели. Много съжалявам! Няма подаръци. По-късно... може би... като се върна...

— Е-е, нищо — казва бавно един от тях. — Нищо... има подарък... приятел! Няма подарък... пак приятел! Бял човек винаги приятел! Кани тебе и тях на празник! Идва?

— Ще дойдем, разбира се! — бърза да се намеси Знайко. — Ще идем, нали? Да знаеш как готвят само... м-м-м!

— Ти само за лапане мислиш — подхвърля Мамба, но както изглежда, също има желание да остане.

Поглеждаш към Илл. Той ти кима в знак на съгласие и ти доволен от развързката преминаваш на епизод [229](#).

Около теб отново се събират всички старейшини и вождове. Виковете и веселието се прекратяват и...

— Ние иска твой „Кристал на познанието“! — изтърсва без никакво предисловие един от тях. — Ти трябва даде нас него!

— Какъв кристал, бе — правиш се на ударен. — Нямам никакъв кристал!

— А-а, ние знае! Наша царица казала: „... това Пазител на кристала, върви искай него“.

— Добре де, да кажем, че аз съм този, за когото ме смятате. Искан да знам за какво ви е „Кристалът на познанието“?

— Ти този! Ние знае! — радва се мравката. — Кристал трябва, за да вземе наш бог от червени мравки. Червени мравки убиец и боец, ние не! Те напада нас, взима пленник, ... много пленник. Взима и наш бог!

— Как така са ви взели бога? Нищо не разбирам.

— Ти не разбира? Как не разбира? Няма бог, няма нови хора-мравки! От яйце се излюпва само мравки! Ние загива!

Най-послед схващаш, че черните хора-мравки са загубили някаква магия, без която от яйцата на царицата мравка ще се излюпват само обикновени мравки. Така и не разбираш какво смятат да правят с „Кристала“. Срещу него те ти предлагат малка мравешка армия, която да те придружи до края на похода.

Ако смяташ, че предложението е добро, дай им Кристала и премини на епизод [220](#).

Ако мислиш, че без Кристала мисията ти ще бъде обречена на неуспех, премини на епизод [240](#).

— Разбирам ви много добре, но не мога да ви дам „Кристала“ — казваш им. — Имам да изпълнявам важна задача. Но... когато се върна, ... ако успея, ... обещавам да ида при червените мравки и да ви върна „бога“! Няма друг начин да ви помогна!

— Е-е... добре де, ... нищо... — мърмори разочарован вождът. — Царица казала, че сигурно стане така. Нищо... ние пак приятел!

Доволен от развързката, отново сядаш на трапезата, но доброто настроение си е отишло. Премини на епизод [249](#).

Без много да мислиш изстрелваш една „Стрела-мълния“ срещу налитащите крокодили. От предишното приключение познаваш добре действието на стрелата, затова сега оставаш силно изненадан. Вместо трещящи гръмотевици и изпепеляващи мълнии, по водата пробягват разклонени искри и за миг обвиват крокодилите с блестяща синкава мрежа. Ударът на заряда достига дори до вас. Разтърсва ви и ти отнема една точка от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Крокодилите, загубили всякакво желание за обяд, се скриват под водата. Вие отново натискате греблата и ти преминаваш на епизод [232](#).

Напрягате всички сили и едва успявате да промушите кануто между две скални издатини. Изведнъж Знайко, който от известно време е странно мълчалив, страхливо писва и превърнат на бухалче отлита.

Письците на гномчето прозвучават като сигнал към следващия кошмар. Скалите, които току-що сте заобиколили се разклащат и разместват. Издигат се стремително и... опашката на чудовищен крокодил се извисява във въздуха. Със страхотен гръм тежка вълна се стоварва върху кануто ви и едва не го потопява. С учудваща за размерите си скорост, крокодилът започва да се обръща. Кипящи вълни заливат лодката, но за ваш късмет я изтласкват почти до брега.

Ако ще опиташ да избягаш и да продължиш по сушата, премини на епизод [213](#).

Въпреки че е почти пълно с вода, кануто все още е здраво и може да плува. Ако искаш да продължиш по реката, ще трябва да се биеш с крокодила, като преминеш на епизод [223](#).

Изваждаш тежкото метално кълбо и замеряш с него чудовището. Кипналите вълни карат кануто бясно да подскача, затова успехът ти донякъде зависи от съдбата.

Избери едно от посочените числа: **205** или **215** и премини на епизода със същия номер.

Прицелваш се възможно най-внимателно. В желанието си да успееш, изчакваш до последния момент.

Точно когато изглежда, че звярът ще налапа носа на кануто, пускаш стрелата. Тя изсвистява и веднага потъва в... широкия гръб на чудовището.

Пораженията са тежки, но за съжаление съвсем не смъртоносни. Само за няколко секунди крокодилът губи ориентация, след което отново се хвърля към изплъзващата се хапка.

Все пак печелиш малко време, колкото да избереш ново оръжие:

Ако е „Стрела-мълния“, премини на епизод [224](#).

Ако е „Гръмотевичната топка“, премини на епизод [243](#).

Ако е някоя от СИЛИТЕ, премини на епизод [204](#).

Едва докоснал петия лъч и от небето се спуска студен въздушен вихър. Призрачното лице на Тайфун надниква от него и веднага две полупрозрачни ръце ви издигат над водата. Тъкмо навреме! Гигантският крокодил достига празното кану и с един замах го разбива на парчета.

— Много ти благодаря. Тайфун! — казваш. — Ти спаси живота на всички ни! Моля те, отнеси ни на брега!

— Това е негово задължение — чуваш нежния шепот на Въздушната фея. — Заради теб Тайфун ще наруши правилата и отново ще се върне в Кристала. Ще го прави всеки път, когато не си го карал да се бие, помни, че...

— Какво да помня? — питаш объркан. — Е-хей, обади се! — Няма кой да ти отговори!

Гласът на феята заглъхва, вихърът изчезва, а вие здрави и невредими се озовавате на левия бряг на реката. Разочарован въздъхваш и повеждаш групата си към епизод [206](#).

Търпението ти се изчерпва, когато виждаш един от дребосъците най-безцеремонно да пребърква торбата с вълшебните предмети. Нахалникът си харесва една от „Тръстиковите пръчки-огнехвъргачки“ и най-спокойно си я прибира. Решително я грабваш от ръцете му, насочваш я нагоре и задействаш магията. Тръбичката избълва гърмящ огнен език, който в падащия здрач изглежда още по-страшен.

Моментално хората-мравки спират да бърборят, отдръпват се настрани и един нацапан с боя „вожд“ учтиво и на напълно разбираем език ви кани на „празненство в чест на Великите магьосници“.

Приемаш поканата и преминаваш на епизод [228](#).

Преглеждаш внимателно всичко. Няма нищо повредено, но виждаш, че малките нахалници са отмъкнали „Вълшебното покривало-невидимка“.

Отбележи в [дневника](#) загубата и премини на епизод **228**.

— Подаръци значи! — казваш бавно, правейки се на сериозен. — Ами не знам... трябва да видя — взимаш още по-бавно торбата и с престорено колебание я потупваш.

Мравките с такова напрежение те гледат, че решаваш да не ги измъчваш повече. Доволен от хрумването си, да се запасиш с полезни предмети, обръщаш торбата на земята и тържествуващо поглеждаш към старейшините. Резултатът надминава и най-смелите ти очаквания.

Мравките веднага забравят „величественото“ си държание и като един се спускат към купчината предмети. Цял час ти се налага да отговаряш на „а т’ва к’во е?“ и да слушаш възторжени възклицания, докато най-сетне се успокояват.

— Е-е, хубаво подарък — казва доволен един от тях. — Има подарък... приятел! Няма подарък... пак приятел, ама по-малко! Бял човек винаги много приятел! Кани тебе и тези на празник! Идва?

— Ще дойдем, разбира се! — бърза да се намеси Знайко. — Ще идем, нали? Да знаеш как готвят само... м-м-м!

— Ти само за лапане мислиш! Ами ако сготвят тебе? — подхвърля Мамба, но както изглежда също има желание да остане.

Поглеждаш към Илл. Той ти кима в знак на съгласие и ти доволен от развързката преминаваш на епизод [229](#).

Празненството постепенно замира. Уморени, хората-мравки се разотиват. Оставен без гориво огънят скоро угасва. Постепенно селото утихва и потъва в сън. Преди да си легнеш, при теб идва един от старейшините и ти поднася чаша с пенливо питие. Не си жаден, но за да не го обидиш, отпиваш няколко глътки.

Лягаш си с натежала глава и... преминаваш на епизод [252](#).

— И какво е това „състезание на честта“? — питаш развеселен. — Може би трябва да се нацапаме с боя и да видим кой ще се прави на по-важен, така ли?

— Не, не така! — маха с ръце вождът. — Не боя, а борба. Ти бориш се с Мравчо, без оръжие, без магии. Само ръце и крака. Искаш приеме?

— Иска приеме! — имитираш го подигравателно. — Ама че диалект! Не, не искам да приема!

— Защо не иска? Няма чест, а? Кажи, няма...

— Я не дрънкай глупости! Няма да приема, защото борбата не е честна!

— Как не че'сна?... Съвсем чес'на!

— Да, бе! Само че твоят Мравчо има повече ръце от мен. Какво се пулиш? Ето, брой! Една... две... три... четири!... Видя ли? А аз имам само две. Така че не става!

— Е-е, добре! Няма борба... има извинение!

— К'во извинение, бе, аз ли...

— НЕ, не ти! Вожд и Мравчо извиняват на бял човек!

— А-ха... така може... седни да пийнем.

Грамадният Мравчо се запилява нанякъде, вождът сяда до теб, а ти преминаваш на епизод [249](#).

— И какво е това „състезание на честта“? — питаш развеселен. — Може би трябва да се нацапаме с боя и да видим кой ще се прави на по-важен, така ли?

— Не, не така! — маха с ръце вождът. — Не боя, а борба. Ти бориш се с Мравчо, без оръжие, без магии. Само ръце и крака. Искаш приеме?

— Искане! — имитираш го подигравателно. Ама че диалект! И какво, ако приема?

— Ако приеме, ти бориш с Мравчо. Мравчо победи теб, аз взема каквото иска! Ти победиш Мравчо, вземаш негов чест!

— Ама че хитрец! Значи предлагаш ми честта на този срещу багажа ми, така ли?

— Точно така! Бял човек добър и умен!

— Добър и умен... хм — мърмориш си. Решаваш да приемеш предизвикателството, но да не спазваш съвсем честно правилата. Ако имаш „Рицарски колан“, можеш да го използваш.

Започваш борбата и веднага виждаш, че съвсем няма да ти е лесно. Освен четирите ръце, Мравчо е невероятно силен за ръста си. За да победиш, трябва да имаш повече от 20 точки за „СИЛА“ (не забравяй точките на „Колана“).

Ако загубиш, премини на епизод [239](#), на който вождът ще си избере наградата.

Ако спечелиш, премини на епизод [249](#).

Събуждаш се с пресъхнала уста и болки в главата. Чувстваш се точно като след препиване, само дето не си пил никакъв алкохол. Слънцето е високо в небето, а в селото не се вижда жива душа. Въпреки силния пек, приятелите ти спят непробудно.

Глинените канички със засъхнала напитка и... липсата на „Кристална на познанието“ ти подсказват какво се е случило. Хитрите мравуци са те упоили с нещо, отмъкнали са „Кристална“ и са се изпокрили с надеждата да си заминеш, без да го търсиш.

— Ставайте мързеливци! — смушкваш грубо придружителите си. — Мамба, Илл, събудете се веднага! Откраднали са „Кристална на познанието“!

— О-о-ох, главата ми! — стене събудилата се Мамба — Голям празник беше, ... о-хо, как боли!... Какво си ме заблъскал, бе?

— Откраднали са „Кристална“, не чуваш ли?

— Чух де, много важно, някакъв... Какво-о! Откраднали са „Кристална на познанието“!

— Ха, добро утро!... Какво става с Илл и Знайко?

— Спят, какво, яко са сръбнали от онази гадост! Какво ще правим, шефе?

Ако смяташ, че е безсмислено и излишно опасно да преследваш хората-мравки из джунглите, остави им „Кристална“ и премини на епизод [262](#).

Ако въпреки всичко ще тръгнеш да го търсиш, премини на епизод [272](#).

— Ей, ей... я по-кратко! — провикваш се към настъпващите мравки. — Искам само да се срещна с царицата ви! — хрумва ти в последния момент едно добро извинение.

— Защо искаш види царица? — пита един намацан с бои вожд.

— Вие ми откраднахте „Кристал на познанието“ — обясняваш. — Искам да ми го върнете обратно. Заведете ме при царицата!

— Ти убиеш царица?

— Няма, бе, 'що да я убивам! Трябва само да поговоря с нея. Ако искаш да убивам...!

— Добре. Ние води при царица! Само ти даваш всички оръжия!

Премини на епизод [264](#).

Правиш отчаяни опити да избягаш от настъпващите пламъци. С последни сили достигаш до изхода на лабиринта. Бегом повеждаш групата си през входа и... попадаш право в горящ склад за зърно. Зад гърба ти, лишената от подпори стена се срутва и отрязва пътя за отстъпление.

Вече си готов да се предадеш, когато над огромния куп жито проблясва светлина. Таванът на хамбара също пропада и... съдбата явно е на твоя страна. Свляклата се пръст засипва горящото зърно, отваря ви път към повърхността и същевременно отлично може да ви послужи за стълба.

Премини на епизод [294](#).

На другия ден, късно вечерта, достигате до руините на „Изгубения град“. От пръв поглед личи, че това е бивш човешки град, напуснат от стопаните си много отдавна. Сега градът е в развалини, обрасъл с пълзящи растения и обитаван от червените хора-мравки. В един открит храм, на нисък каменен пиедестал е поставен голям прозрачен камък.

— Това ли е „Свещеният камък“ — питаш водача. — Това трябва да е — промърморваш си, като виждаш реакцията на мравката.

При вида на вековните си врагове, наобиколили свещения предмет, Мравчо така се разтреперва от ярост, че си принуден да го отпратиш обратно, преди да е направил някаква глупост.

— Ей, какво се умълчахте — пошепваш на приятелите си. — Давайте предложения!

— Предлагам Мамба и Знайко да останат тук — казва Илл. — Ние с теб ще се промъкнем тихо, ще отмъкнем камъка и ще офейкаме.

— Дрън-дрън! — сопва се все още сърдитата Мамба. — Промъкване, ... открадване, ... пълни глупости! Нали имаш СИЛИТЕ, дай да ги нападнем и готово! Какво ще си играем на промъкване!

— О-хо, я по-полека! — скастрияш я. — Значи или СИЛИТЕ или промъкване... или пък... — замисляш се. — Така де, защо да не ида открито и да поискам камъка!

— Ти си луд! — вика Мамба. — Направо луд!

— Не позволявам! — писка Знайко. — Илл, вразуми го!

— Прибързано и необмислено! — заявява Орелът. — Но изборът е твой!

Ако избираш нападение със СИЛИТЕ, премини на епизод [265](#).

Ако ще се спреш на плана с промъкването, премини на епизод [275](#).

Ако ще отидеш открито, премини на епизод [285](#).

Натискаш петия лъч на кристала. Моментално небето потъмнява и от облаците се спуска студен въздушен вихър. От средата му надниква призрачното лице на Тайфун. Въздушният дух, без да задава въпроси, веднага преценява обстановката. От вихъра се отделя малък смерч, който със свистене и вой се нахвърля върху обкръжилите те хора-мравки.

— Дай заповедите си, господарю — провиква се Тайфун. — Да ти пробия път или да те пренеса на сигурно място?

Както ти беше казала феята на ветровете, освен да се бие, Тайфун може и да пренася групата ти, но само колкото да я измъкне от непосредствена опасност.

— Задръж ги само за минутка, Тайфун — нареждаш му. — Трябва да взема нещо! Веднага се връщам!

Хукваш към храма. Разбрали намеренията ти, хората-мравки се хвърлят в ожесточена атака и... политат назад под напора на ураганен вятър. Грабваш „Свещения камък“, нареждаш на Тайфун да те отнесе и само след миг си при приятелите си.

За съжаление, Въздушният дух не може да те върне в селото на мравките. Трябва да вървите пеша, затова прибави още три дена към „ВРЕМЕ“ и премини на епизод [267](#).

Напрягаш сили, хукваш да бягаш и... попадаш в задънена улица. Положението е отчайващо! Десетки стрели се сипят около теб и скоро една леко те одрасква. Отровата започва да сковва мускулите ти. Реакциите ти се забавят, силите ти намаляват и... Сега вече може да те спаси нещо наистина силно.

Ще използваш някоя от СИЛИТЕ, като преминеш на епизод [265](#).

Избираш вълшебен предмет и преминаваш на [296](#).

Преди да продължиш извади 3 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, ако владееш „Устойчивост на отрови“ или имаш „Лечебна торбичка-талисман“. Ако нямаш нито едно от двете, губиш 6 точки.

Преминавате през „Висящия мост“ и най-после заветната цел е достигната. Пред очите ти, разположен сред приятен оазис, се издига „Храмът на Бледата Луна“. Една масивна, пресечена пирамида със стълби от четирите страни и бял, блестящ купол на върха.

Посреща те самият главен жрец, поздравява те церемониално и учтиво те поканва да посетиш храма. Сякаш си тръгнал на екскурзия! След дълъг и досаден церемониален разговор главният жрец най-после благоволява да говори за мисията ти. От думите му излиза, че той знае кой си, къде си тръгнал и с каква задача. Знае защо си дошъл при него и е готов да ти помогне, но... както винаги има едно НО!

Указания за „Лабиринта на мрака“ и всичко необходимо да стигнеш до него, ще получиш веднага. Колкото до „ЛУНЕН ЛЪЧ“, оръжието за разрушаване на сенки, него ще ти дадат, след като се подложиш на „Изпитание на разума“. Честно те предупреждават, че изпитанието е опасно и дори смъртоносно.

Ако ще изпробваш силите си в „Изпитанието на разума“, премини на епизод [268](#).

Ако не искаш да рискуваш, премини на епизод [278](#).

На втория ден от пътуването корабите ти попадат в пълно безветрие. Леко течение започва да те отнася обратно на северозапад. Затова ти:

Ако все още можеш да призовеш Тайфун и искаш да го направиш, преминаваш на епизод [269](#).

Ако не? Нарещаш да извадят греблата, като преминеш на епизод [279](#).

Преди да успееш да реагираш, Мравчо излиза напред, провиква се юнашки и три хиляди мравки-бойци се нахвърлят върху грозните „Стражи на мрака“.

— Хайде, шефе, не губи време — подвиква ти Мамба. — Ние тук ще се справим, ти бягай към входа!

— Тръгвам! Когато вляза, върнете се на корабите!

— Тръгвай! Тръгвай! — подканя те тя. — Остави ги на нас!

Хукваш към откренатата порта и скоро звуците на боя заглъхват. Попадаш в тъмен лабиринт, изсечен грубо в скалите на острова. С помощта на Кристала се ориентираш лесно и скоро попадаш в голяма зала, боядисана в червено. На пода лежи сбръчкана и изсушена мумия. Проблясването на седмия лъч на Кристала ти показва, че това е самият Господар на мрака, поразен от собственото си творение.



„Значи зловещата сила е на свобода и вероятно дебне наоколо“ — помисляш си. В същия момент от стената на залата се откъсва едно огнено чудовище и, подпалвайки всичко, се нахвърля върху теб.

С огнения нападател можеш да се справиш рамо с помощта на:

Огнения дух — Саламандър, премини на епизод **280**.

Водата също може да унищожи огъня. Ако ще призовеш Хидра, премини на епизод **290**.

Ако вече си изхабил възможността да повикаш тези две СИЛИ, можеш да опиташ силата на „Лунен лъч“, на епизод **299**.

Или да загинеш! **КРАЙ!**

— Зная и отказваш да ни водиш? — питаш пак пленника. — Сигурен ли си?

— Да, ... да, ... Мравчо сигурен, ... е-е почти сигурен!

— Ами ако ти дам това? — показваш му един великолепен стоманен нож с красиво нашарена дръжка.

— Дадеш това? На мен! — възторжено възкликва мравката. — Тогава води, давай нож!

— А-а, не! Първо покажи пътя, след това ножът е твой!

— Няма излъжеш Мравчо?

— Няма бе, 'що да те лъжа!

— Хубаво! Мравчо води вас.

Продажната мравка отива до стената, натиска някакво скрито лостче и отваря една тайна врата. Тунелът е широк и удобен. Плавно слиза надолу по широка спирала и води право при царицата мравка.

Преди да влезете в тронната зала, Мравчото грабва ножа и офейква, а ти преминаваш на епизод [264](#).

С голяма мъка успявате да събудите Илл. Когато разбира какво е станало, той прави усилие да се съвземе и... първите му думи са:

— Трябва да намерим „Кристалата“! На всяка цена!

— Къде ще го търсим, бе? — сопва му се Малката Мамба. — Аз проверих наоколо, сякаш всички са се изпарили.

Разбира се, двамата воини както винаги са на противоположно мнение. Знайко би могъл да даде ценни сведения, но по никакъв начин не можеш да събудиш малкия лакомник. Вероятно гномчето здраво си е сръбнало от упойващото питие.

В отвратително настроение събираш багажа и повеждаш групата си напред. Целия ден си сърдит и мълчалив. Прави ти впечатление, че част от лианите и храсталаците пред вас сякаш току-що са почистени. Виждаш, че и Илл оглежда следите, но понеже не казва нищо, ти скоро се успокояваш.

Вечерта правите лагера край едно малко поточе, а на другата сутрин се събуждате обградени от плътен обръч черни хора-мравки. Скачаш на крака, изтегляш меч и се приготвяш скъпо да продадеш живота си.

— Не трябва биеш с приятел! — възкликва водачът на мравките. — Наша царица казала: „Ние не краде от приятели, върни кристала. Ако бял човек даде него доброволно, ние помогне на него с малко-малко войници...“. Е кажи, дадеш ли на нас кристал?

Оглеждаш със съмнение наобиколилите ви мравуци. Предполагаш, че водачът казва истината, иначе защо ще си прави труда да ви следва.

Ако ще им дадеш „Кристалата на познанието“, премини на епизод [220](#).

Ако смяташ, че без него не можеш да изпълниш задачата си, премини на епизод [209](#).

За битка със стражите в тесните мравешки коридори, можеш да използваш:

Меча и змийския бич, като преминеш на епизод [273](#).

„Гръмотевичната топка“, на епизод [283](#).

Една или няколко от „Тръстиките пръчки-огнехвъргачки“, премини на епизод [293](#).

Или все пак да преговаряш, като преминеш на епизод [253](#).

По един или друг начин, с битка или с подкуп, но вече си в тронната зала пред самата мравешка царица. Тя представлява една наистина впечатляваща гледка. Много по-огромна от поданиците си и с много по-мравешки вид. Излегнала се удобно в гнездо от сламки и мек пух, царствено ви прави знак да се приближите и седнете пред нея. Отказваш поднесеното от мравките питие и понечваш да заговориш царицата.

„Зная защо си тук, бели човече!“ — прозвучава направа в главата ти, — „Не се плаши, ти можеш да чуваш моите мисли, но аз не чувам твоите. Ти не си от нашия свят, нали така?“

— Не съм, ... но това е дълга история. Нека сега да поговорим за „Кристалата“! — казваш смело.

„Да, ... знаех, че ще дойдеш да си го искаш. Моите поданици са действали... хм, прибързано. От тяхно име те моля да ги извиниш!“

— Добре де, няма значение! Ще ми го върнеш ли?

„Той е пред теб — посочва ти го. — Вземи си го и ако искаш, изпълни една моя молба.“

— Казвай да видим — казваш благосклонно, след като медальонът е отново на врата ти.

„Молбата ми е малко странна“ — започва царицата. — „Преди около две луни — вие наричате това месеци, червените мравки от «Изгубения град», нападнаха мравуняка ми. Те са много по-малко от моите поданици, но са свирепи бойци. Отвлякоха много роби и най-лошото е, че откраднаха «Свещения камък». Без неговата магия от моите яйца се излюпват само истински мравки. Ако не си го върнем, народът на черните хора-мравки ще загине. Молбата ми е да ни помогнеш! Да идеш в «Изгубения град» и да върнеш «Свещения камък». Съгласен ли си?“

Ако ще приемеш тази трудна и отвличаща те от главната мисия задача, премини на епизод [274](#).

Ако ще откажеш, премини на епизод [284](#).

Решаваш да нападнеш. За атака срещу разположения на хълм и изграден от камък град могат да ти бъдат полезни само:

Глиненият великан — Голем. Огромното чудовище едва ли ще усети копията на мравките. Предполагаш, че под негова закрила лесно ще вземеш „Свещения камък“. Премини на епизод [295](#).

Въздушният дух — Тайфун. Вече си се убедил, че макар и да е по-слаб от останалите, на него може да го разчита най-много. Ако избираш Тайфун, премини на епизод [256](#).

„Наметалото-невидимка“ е много полезна вещ, но несръчното ти движение скоро те проваля. Докато се промъкваш покрай група мравки-войници, някой случайно настъпва края на наметалото, друг се блъска в теб и... ето че си разкрит.

Ако си имал някакви надежди, че можеш да преговаряш с червените хора-мравки, сега ще можеш да ги провериш на практика. Напразни илюзии. Веднага щом те съзират, върху теб се нахвърлят десетки и дори стотици червени бойци. Няма как да избягаш.

Можеш да приемеш боя с вълшебния меч, като преминеш на епизод **286**.

Или да се защитиш с една от СИЛИТЕ, като преминеш на епизод **265**.

Благополучно се връщаш в селото на черните мравки. Когато разбират, че носиш камъка им, те устройват най-буйния и весел празник, който си виждал.

От благодарност, царицата мравка ти дава „Целебен балсам“, който можеш да използваш за възстановяването на 10 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ или „СИЛА“, (не е задължително да го използваш веднага или еднократно). Освен него получаваш и обещания водач, носачи и малка армия за охрана.

Малката армия се оказва малка само според мравешките схващания. Три хиляди избрани бойци се строят готови да те придружат. Всички са въоръжени с къси копия, бойни ножове и тръбички с отровни стрели. Начело застава все същият смешно намазан с боя Мравчо. Когато изказваш съмнение, че такава армия трудно ще се придвижва из джунглите, той само се засмива, дава няколко команди и походът започва.

Поклащаш смаян глава, прибавяш един ден към „ВРЕМЕ“ и преминаваш на епизод [277](#).

— Съгласен съм да опитам с изпитанието! — казваш твърдо. — Пазителят на жезъла смята, че без „Лунен лъч“ не мога да победя.

Доволни от решението ти, жреците те отвеждат в белия купол на върха на храма. Там в една кръгла, съвършено празна стая, са подредени три стоманени ковчезета с някакви надписи по тях.

— В едно от тези три ковчезета — започва да обяснява главният жрец — е скрит „Лунен лъч“, едно от тях е празно, а в едно има поставена смъртоносна магия. Част от ковчезетата, едно или две, са изработени от великия майстор-вълшебник Бар. За него се знае, че винаги поставя истински надписи по капаците. Останалите ковчезета, пак едно или две, са изработени от джуджето Колополош Мън. То винаги поставя лъжливи надписи по ковчезетата си. И така, ако искаш да се откажеш, сега му е времето!

— Да се откажа ли? — смееш се. — В никакъв случай! Вече съм решавал къде по-сложна загадка — казваш, спомнил си загадката-изпитание от предишното приключение.

Влизаш смело и четеш:

„ЛУНЕН ЛЪЧ" Е ТУК" — пише на първото от тях.

„ЛУНЕН ЛЪЧ" Е ТУК" — пише и на второто, което леко те изненадва.

„ПОНЕ ДВЕ КОВЧЕЖЕТА СА ИЗРАБОТЕНИ ОТ КОЛОПОЛОШ МЪН" — пише на третото.

Отново внимателно премисляш правилата на изпитанието. Преценяваш всички надписи и...

... избираш първото ковчеже, като преминаваш на епизод [307](#).

... избираш второто ковчеже, като преминаваш на епизод [288](#).

... избираш третото ковчеже, като преминаваш на епизод [298](#).

Натискаш петия лъч на кристала. Моментално небето потъмнява и от облаците се спуска студен Въздушен вихър. От средата му надниква призрачното лице на Тайфун.

— Дай заповедите си, господарю — провиква се той.

— Стига си ревал! — казваш му изнервен. — Ще можеш ли да подкараш всичките кораби?

— Разбира се! На къде да ви издухам!

— Ама че перко! — подсмиваш се. — Трябва да стигнем до този остров — показваш му картата. — И карай по-леко! — предупреждаваш го.

— Лошо място е това! — забелязва Тайфун и подкарва корабите.

След пет дена сте пред целта. На покрития с тъмни облаци хоризонт се откроява зловещ скалист остров. Освобождаваш Въздушния дух, прибавяш изминалите дни към „ВРЕМЕ“ и преминаваш на епизод **289**.

Въпреки всички усилия на Мамба и Илл, въпреки вълшебните предмети, битката е неравна и скоро започваш да я губиш. Можеш да се спасиш единствено с помощта на една от вълшебните СИЛИ. Можеш да използваш всяка една от тях, с изключение на Сияние.

Призоваваш избраната СИЛА, изваждаш меч и...

— Хайде, шефе, не губи време — подвиква ти Мамба. — Ние тук ще се справим, ти бягай към входа!

— Тръгвам! Когато вляза, върнете се на корабите!

— Тръгвай! Тръгвай! — подканя те тя. — Остави ги на нас!

Хукваш към откренатата порта и скоро звуците на боя заглъхват. Попадаш в тъмен лабиринт, изсечен грубо в скалите на острова. С помощта на Кристала се ориентираш лесно и скоро попадаш в голяма зала, боядисана в червено. На пода лежи сбръчкана и изсушена мумия. Проблясването на седмия лъч на Кристала, ти показва, че това е самият Господар на мрака, поразен от собственото си творение.

„Значи зловещата сила е на свобода и вероятно дебне наоколо“ — помисляш си. В същия момент от стената на залата се откъсва едно огнено чудовище и, подпалвайки всичко, се нахвърля върху теб.

С огнения нападател можеш да се справиш само с помощта на:

Огнения дух — Саламандър, премини на епизод **280**.

Водата също може да унищожи огъня. Ако ще призовеш Хидра, премини на епизод **290**.

Ако вече си изхабил възможността да повикаш тези две СИЛИ, можеш да опиташ силата на „Лунен лъч“, на епизод **299**.

Или да загинеш! **КРАЙ!**

— Значи отказваш да ни водиш? — питаш пак пленника. — Сигурен ли си?

— Да, ... да, ... Мравчо сигурен, ... е-е почти сигурен!

— Ами виждаш ли това? — притискаш към тялото му острието на меча.

— Ти убиеш Мравчо, защо? — уплашено възкликва мравката. — Тогава води, скрий оръжие!

— А-а, не! Първо покажи пътя, след това ще те пусна!

— Няма излъжеш Мравчо, нали? Няма убиеш?

— Няма бе, 'що да те лъжа!

— Хубаво! Мравчо води вас.

Пленената мравка отива до стената, натиска някакво скрито лостче и отваря една тайна врата. Тунелът е широк и удобен. Плавно слиза надолу по широка спирала и води право... в казармите на мравките-стражи. Докато мигнеш и сте заобиколени от десетки мравки, въоръжени с къси копия.

Ако ще се предадеш, премини на епизод [253](#).

Ако ще се биеш, премини на епизод [263](#).

Въпреки отвратителното главоболие решаваш, че на всяка цена трябва да намериш „Кристалата“. И наистина, без скритите в него СИЛИ ще бъдеш безпомощен пред господарите на тъмните сили и ужасното им творение.

Единствената ти надежда е в способностите на Илл. Правиш всичко възможно да го разсъниш и освежиш. Най-после Орелът се съвзема и започва да оглежда следите. Скоро и загадката е решена, във всяка една от колибите има скрит вход към подземен лабиринт-мравуняк. Ако не беше замайването от упойката, вероятно сам би се сетил!

Най-хубавото е, че всички входове водят на едно място, тясна зала, от която започва лабиринтът.

Ако смяташ, че преди да продължиш трябва да си намериш водач, премини на епизод [282](#).

Ако мислиш, че можеш сам да се справиш с лабиринта, премини на епизод [292](#).

— Ха да ви видя сега! — провикваш се юнашки и размахваш оръжията си. — Мамба, Илл, напред!

В тесните коридори и зали пламва ожесточена схватка, в която мравките, въпреки големия си брой, са принудени да отстъпят. За няколко минути охлаждайте войнственото настроение на стражите и пътят ви е свободен... до следващата клопка... или до епизод [264](#).

Преди да продължиш, виж дали си усвоил някое от бойните умения „Змия“ или „Орел“. Ако не си, получаващ рана в сражението и губиш 2 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

— Хм, ... ами добре — казваш колебливо. — Ще ида. Съгласен съм. Само че преди това искам да...

— Шефе, ти да не си луд! — прекъсва те разгневена Малката Мамба. — Какви са тези „благородни“ постъпки! Те ни упоиха и ограбиха, а ти искаш да им помагаш! Пфу!

— Аз съм съгласен с него — подкрепя те Илл. — Можем да...

— Да бе, ти винаги си готов да помагаш! Що не 'земеш да млъкнеш!

— По-добре млъкнете и двамата! — сопваш им се. — Извинете, ... е... Ваше Величество. Ще ни трябва водач до „Изгубения град“, припаси и... после ще видим още какво.

„Всичко е подготвено. Мравчо ще ви придружи до целта и ще ви показва пътя. Колкото до припаси... ще намерим всичко, което ви е необходимо. Ще ви дам и носачи за багажа. А сега. Ето го Мравчо — вашият водач“

— Мислих, че Мравчо е по-голям — казваш иронично, като оглеждаш дребничкия водач. — Поне онзи от празненството беше. И въобще какво става тук? Всички ли се казват Мравчо?

„Точно така, всички — смее се царицата. — И за да ти спестя следващия въпрос, ще ти кажа как ги различавам. Говоря им направо, както на теб, но и чета мислите им. Така винаги знам с кого имам работа.“

Поклащаш смаян глава, прибавяш един ден към „ВРЕМЕ“ и преминаваш на епизод [255](#).

Решаваш да послушаш Илл и да се промъкнеш тайно. Кражбата на камъка ти се струва най-безопасна, а и нали притежаваш „Вълшебното наметало-невидимка“. Изчакваш да се стъмни, даваш подробни указания на Мамба и Знайко какво да правят и заедно с Орела се промъквате до стените на града. Там се увиваш с наметалото, нареждаш на Илл да чака и сам продължаваш напред.

В „Изгубения град“ те чака малка изненада. Улиците са осветени от факли и пълни с маршируващи мравки-бойци.

„А бе, тия не спят ли?“ — промърморваш и започваш опасен слалом между десетките мравешки групички.

Ако владееш умението „Промъкване и прикритие“, премини на епизод [276](#).

Ако не, преминаваш на епизод [266](#).

Умението на Змията се оказва много полезно. Няколко пъти се измъкваш на косъм само с негова помощ. Изчакваш удобен момент, грабваш „Свещения камък“ и поемаш по обратния път. Едва сега се сещаш, че ако хората-мравки забележат липсата му си загубен.

Изглежда обаче, че самият „бог на късмета“ бди над теб. Измъкваш се благополучно и скоро си при очакващите те с нетърпение и безпокойство приятели. Необходимостта да се криете и заличавате следите, ви забавя и след като прибавиш три дена към „ВРЕМЕ“, преминаваш на епизод [267](#).

— Тука „Остри скали“ — казва ти една сутрин Мравчо. — Отвѣд тях „Висящ мост“, минава по него и право в „Храм на Бледа Луна“. Тука ние разделя.

— Отивате ли си, как така — питаш учуден. — Няма ли да ме придружите до храма?

— Не смее придружи — обяснява той. — На „Остри скали“ живее племе на диви хора-мравки. Те нас мисли за враг. Мисли ние краде роби... и може би прави, ... не сега, ... но те не знае и... не вярва.

— Е, добре тогава. Благодаря ви за помощта! Можете да си тръгвате.

— **НИКЪДЕ НЕ ТРЪГВА! ВРАГ УМРЕ ТУК!** — разнася се злобен крясък. От околните храсти, иззад дърветата и дори изпод земята започват да извират хиляди и хиляди кафяви хора-мравки. Твоите бойци с предизвикателни викове се строят за отбрана. Веднага виждаш, че оръжията съвсем не са равностойни. Черните са въоръжени със стоманени копия и ножове, с отровни стрели и леки кожени брони. Кафявите, макар и повече, са грабнали грубо издялани камъни и чепати тояги.

С една бърза контраатака имаш великолепни шансове да превземеш моста. Ако решаваш да действаш така, премини на епизод **287**.

Ако мислиш, че можеш да преговаряш с дивите мравки и да ги накараш да те пуснат, премини на епизод **297**.

Сядате под сянката на една палма и жрецьт започва обясненията си:

— Замъкът-крепост, „Лабиринт на мрака“, се намира на един малък скалист остров, разположен на югоизток оттук. Няма как да го сбъркаш, той е единственият в района. От нас ще получиш кораби и припаси. Можеш да вземеш всичките си бойци и приятели, ще ти помогнат да се справиш със „Стражите на мрака“, но в самия замък можеш да влезеш само ти.

Два дена минават в приготовленияя. Проверяваш внимателно екипировката си, отбелязваш всички изразходени вълшебства и всички нови придобивки. Пресмяташ за последен път точките си за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и „СИЛА“, даваш на хората си един ден почивка и след като прибавиш тези три дена към „ВРЕМЕ“, преминаваш на епизод **259**.

След дълго и уморително гребане най-сетне приближаваш целта. През последния ден от пътуването времето се разваля. Небето се покрива с облаци, излиза бурен вятър и завалява студен дъжд.

Нареждаш да вдигнат платната и оглеждаш хоризонта. На покритото с тъмни облаци небе се откроява зловец скалист остров. Освобождаваш Въздушния дух, прибавяш петнадесет дни към „ВРЕМЕ“ и преминаваш на епизод [289](#).

Натискаш втория лъч на „Кристала“, той започва да сияе ярко, от него се откъсва малка огнена искра и пада на земята. Още миг и от искрата се извисява неописуемо огнено чудовище. Тялото му едновременно напомня на гигантски гущер, на огнена птица и на страшен зъбат звяр.

— Аз съм свободен! Дайте заповедите си, господарю! — реве чудовището, като продължава да расте стремително. От него се разнася такава страхотна горещина, че околните стени започват да пушат. Странно как, но ти оставаш незасегнат.

— Унищожи го, Саламандър! — викаш високо.

Двата огнени звяра с рев се нахвърлят един върху друг и в залата се развихря истински огнен ад. Едва успяваш да се измъкнеш през изхода на залата, когато тя направо се взривява. Губиш 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и преминаваш на епизод [301](#).

Няколко часа обикаляте из лабиринта докато... пак се връщате във входната зала.

— Няма никакъв смисъл, шефе — обажда се Мамба. — Тези мошеници заличават знаците. Ето виж тук, лично аз бях нарисувала стрелка. Къде е сега! — ядосана Змията удря стената и... една тайна врата се отваря пред вас.

Един изненадан наблюдател хуква да бяга, вие се спускате след него и... попадате право в тронната зала при царицата мравка. Премини на епизод [264](#).

— Мамба, трябва ни водач — казваш на Змията. — В тези подземия мога да разчитам само на теб.

— Ха, аз да не съм плъх! — възкликва тя. — Мога да опитам, но нищо не ти обещавам. По-добре да правим по-сигурни знаци откъде сме минали, можем...

— Мравките ще ги изтриват след нас! Не това имах предвид. Искам да се промъкнеш и да уловиш някой от тях. Сигурно са наблизил и ни наблюдават.

— Аха, това мога! — промърморва тя. Изчезва в лабиринта и само след минута се връща, повлякла един бясно съпротивляващ се мравук.

Мравчото се изправя пред теб и като разбира какво искаш, колебливо отказва да ти помага. Ти решаваш да се възползваш от колебанието му и...

... предлагаш му подаръци, като преминаваш на епизод [261](#).

... решаваш да го заплашиш и така да го накараш да те води, като преминеш на епизод [271](#).

Без много да мислиш, изваждаш от торбата „Гръмотевичната топка“ и я хвърляш в най-гъстите редици на стражите. Тежкото кълбо помита десетина от тях, бухва се в стената на мравуняка и... катастрофата е на лице.

„Топката“ разбива крехките, укрепени само със сламки и тънки клечки, стени на мравуняка. Подкопаната отвсякъде глина започва да се свлича, затрупва подземните коридори на лабиринта и... това е безславният край на приключението ти.

КРАЙ

— Разбирам ви много добре, но не мога да се съглася — казваш й. — Имам да изпълнявам важна задача. Но... когато се върна, ... ако успея... обещавам да ида при червените мравки и да ви върна „Свещения камък“! — засрамен от отказа си, решаваш да разкажеш за задачата ти. Както си очаквал, царицата мравка проявява разбиране и загриженост. Уговаряте се да те снабди с припаси и водач до „Висящия мост“, както и с малка армия за охрана. След около час отново ви отвеждат при нея:

„Всичко е подготвено — казва тя. — Мравчо ще ви придружи до целта и ще ви показва пътя. Него назначавам за командир на армията, малка е, но ще ви е от полза. Колкото до припаси... мисля, че намерих всичко, което ви е необходимо. Ще ви дам носачи за багажа. А сега. Ето го Мравчо — вашият водач“

— Мислих, че Мравчо е по-голям — казваш иронично, като оглеждаш дребничкия водач. — Поне онзи от празненството беше. И въобще какво става тук? Всички ли се казват Мравчо?

„Точно така, всички — обяснява царицата. — И за да ти спестя следващия въпрос, ще ти кажа как ги различавам. Говоря им направо, както на теб, но и чета мислите им. Така винаги знам с кого имам работа.“

Малката армия се оказва малка само според мравешките схващания. Три хиляди избрани бойци се строят, готови да те придружат. Всички са въоръжени с къси копия, бойни ножове и тръбички с отровни стрели. Начело застава все същият, смешно намазан с боя, вожд. Когато изказваш съмнение, че такава армия трудно ще се придвижва из джунглите, той само се засмива, дава няколко команди и походът започва.

Поклащаш смаян глава, прибавяш един ден към „ВРЕМЕ“ и преминаваш на епизод [277](#).

След дълги спорове и увещания, налагаш мнението си и тръгваш открито към мравешкия град. Решението ти не е толкова глупаво, колкото твърдят приятелите ти. Вече знаеш колко са чувствителни на тема чест мравките. Предполагаш, че една толкова смела постъпка ще ги респектира и направи склонни за преговори.

Напразни надежди. Едва преминал границата на града и върху теб се нахвърлят десетки и дори стотици червени хора-мравки. Няма как да избягаш.

Можеш да приемеш боя с вълшебния меч, като преминеш на епизод [286](#).

Или да се защитиш с една от СИЛИТЕ, като преминеш на епизод [265](#).

Грабваш вълшебния меч и се развъртяваш като хала. Магията ускорява реакциите ти, увеличава силата ти и те прави непобедим в ръкопашен бой. Успяваш да грабнеш „Свещения камък“, но след това загазваш. Респектирани от бойните ти умения, хората-мравки започват да те обстрелват отдалече и скоро си улучен от отровна стрела. Битката става опасна и затова...

Ще използваш някоя от СИЛИТЕ, като преминеш на епизод [265](#).

Избираш вълшебен предмет и преминаваш на епизод [296](#).

Хукваш да бягаш, към епизод [257](#).

Преди да продължиш извади 6 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, ако владееш „Устойчивост на отрови“ или имаш „Лечебна торбичка-талисман“! Ако нямаш нито едно от двете, губиш 10 точки.

— Мравчо, я ела насам! — повикваш вожда. — Чуйте всички! Останете по местата си! Не започвайте битката!

— Казва какво заповядва, шефе — изпъчва се важно Мравчо, смешно подражавайки на Мамба. — Шефе командва, ние бие за него! Ние умре, но шефе успее! Много хиляда диви мравки...

— Хайде, хайде! — прекъсваш го. — Стига хвалби! Нареди бойците си в един голям триъгълник, три групи по десет редици, всяка от триста бойци... Абе, ти знаеш ли какво е триъгълник?

— Мравчо знае! Учил геометрия от царица! Триъгълник е когато има три страни и три...

— Добре, добре! Знаеш! Остави сега геометрията, подреди войниците! Когато си готов, ... тръгваме към моста! Давай!

Идеята да се сражават в строй много допада на хората-мравки, те изпълняват точно нарежданията ти, построяват огромен триъгълник и устремено атакуват. Непознатата тактика така обърква кафявите мравки, че те само вяло се бранят и без сериозна схватка ви пускат да минете по моста. Премини на епизод [258](#).



Отваряш второто ковчеже и поглеждаш вътре. От него избликва струя гъст пушек и те покрива с отровен облак. Губиш 60 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и 20 точки от „СИЛА“. Не бързай да се отказваш!

Ако имаш умениято „Устойчивост на отрови“, можеш да възстановиш 10 точки към „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Ако имаш „Лечебна торбичка-талисман“, можеш да възстановиш още 5 точки. Ако имаш „Лечебен балсам“, можеш да възстановиш 10 точки от „СИЛА“.

За да провериш дали оцеляваш, събери точките си за „СИЛА“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ с възстановените, след това извади загубените и...

... ако точките за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и „СИЛА“ са останали повече от 0 (нула), можеш да продължиш на епизод [278](#).

Ако са по-малко или равни на 0, то приключението завършва тук.
КРАЙ.

Закотвяш корабите в протока между две скали и повеждаш групата си към единствения вход на замъка. Едва стъпили на сушата, върху вас се нахвърлят „Стражите на мрака“, десетки зловещи същества, целите покрити с остри нокти, дълги зъби и дебели костни брони.

Ако те придружава мравешка армия, премини на епизод [260](#).

Ако не, премини на епизод [270](#).

Натискаш третия лъч на Кристала и той веднага засиява като малка дъга. Няколко капки вода се процеждат в краката ти. Няколко секунди не се случва нищо. Постепенно все по-силен тътен заглушава всички шумове. Изведнъж земята се разцепва и огромен гейзер мътна вода избликва на десетки метри височина. Веднага пред теб се образува кално езеро, от което се подава отвратително, покрито с тиня чудовище.

— Свободен съм, господарю! — реве то и размахва пипала. — Дайте заповедите си!

Водата от гейзера продължава с рев да се излива, залата е залята напълно, но неизвестно как ти оставаш на сухо.

— Убий го, Хидра! Изведи ме оттук! — викаш високо. Водният дух изръмжава злобно и изхвърля огромен воден стълб срещу огнения звяр. Той маневрира ловко и се опитва да те докопа. Нов воден стълб изпълва залата с гореща пара и ти хукваш към най-близкия изход.

Двата звяра с рев се нахвърлят един върху друг и в залата се развихря истински горещ ад. Едва успяваш да се измъкнеш през изхода на залата, когато тя направо се взривява. Губиш 2 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и преминаваш на епизод **301**.

След като се лутате няколко часа, отново се озовавате пред входната зала. Не си сигурен каква е причината, дали ти грешиш в разсъжденията си или мравките ви правят номера. Така или иначе трябва да потърсиш водач, затова преминаваш на епизод [282](#).

— Няма нищо сложно — самоуверено казваш на приятелите си. — Трябва само да завиваме винаги в една посока, например на ляво, и да бележим пътя, по който сме минали. Така рано или късно ще стигнем до края на лабиринта.

Разсъжденията ти са правилни, при условие че в лабиринта няма подвижни части и мравките не оставят фалшиви следи, с които да те заблудят.

Избери едно от посочените числа: **281** или **291** и премини на епизода със същия номер.

Задействаш магията на една от огнехвъргачките и с кръгово движение помиташ наобиколилите ви стражи. Втори огнен език ви проправя път към тронната зала, но подпалва и постлания със слама и птичи пух под. Започва пожар, който изпълва всички коридори на лабиринта с лютив, задушлив пушек. В започналата паника и суетене едва намираш мъртвата мравешка царица, взимаш „Кристал“ и повеждаш хората си навън.

Пожарът се е разпрострял из целия мравуняк. Подземните коридори са пълни с гъст, почти непрогледен дим и шуращи се из тях хиляди мравки.

За да се измъкнеш, избери едно от посочените числа: **217** или **254** и премини на епизода със същия номер.

Изкачвате се нагоре, напускате опустошения мравуняк и изтощени се свличате на земята. Дълго лежиш, кашляш и се миеш със студена вода, докато най-последно си готов да продължиш. Губиш 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и 5 точки от „СИЛА“, но поне оцеляваш и спасяваш „Кристалата“. Само Знайко, който сладко е проспал всичко, се отървава невредим. Прибави един ден към „ВРЕМЕ“ и премини на епизод [277](#).

Натискаш четвъртия лъч на Кристала, той засиява леко, след което бавно угасва. Точно пред краката ви земята се разцепва с меко, отворително мляскане и от отвора се измъква огромен великан, покрит целия с кал.

— Поздравявам те, господарю мой! — реве възторжено той. — Най-после свободен! Дайте заповедите си!

— Задръж мравките далече от мен — казваш бързо. — Само за минута! Трябва да взема нещо!

— Мравки ли? — пита смутено великанът. — Не обичам мравките!

— Ей, какво ти става! Тези не са истински мравки, а хора-мравки!

— А бе, все тая! Гледай да свършиш бързо!

Не можеш да разбереш страха на Голем, но решаваш да го послушаш. Спускаш се към малкия храм и скоро „Свещеният камък“ е в ръцете ти. Хукваш назад и изумен виждаш как огромният глинени колос пада сразен. Можеше да се сетиш, че мравките лесно могат да подкопаят глинениот му тяло.

Все пак успяваш да се измъкнеш невредим. Докато мравките се суят около поваленото чудовище и те търсят, ти повеждаш хората си далече от „Изгубения град“. Необходимостта да се криете и заличавате следите, ви забавя и след като прибавиш пет дена към „ВРЕМЕ“, преминаваш на епизод [267](#).

Прекалено опасно е да използваш „Гръмотевичната топка“ сред руините на „Изоставения град“. Единственото, което може да ти помогне, е „Тръстикова пръчка-огнехвъргачка“. Грабваш една от тях, подпалваш я и с един изстрел охлаждаш бойния ентузиазъм на хората-мравки.

Докато те се окопятят и се наканят да те преследват, ти се измъкваш от града и повеждаш групата си по обратния път към селото на черните хора-мравки. Необходимостта да се криете и заличавате следите, ви забавя и след като прибавиш пет дена към „ВРЕМЕ“, преминаваш на епизод [267](#).

Мравешките кавги порядъчно са ти омръзнали. Нямах никакво време да се занимаваш със сражения. Смело излизаш между настръхналите армии, вдигаш ръце и гръмко се провикваш:

— **ВЕДНАГА ПРЕСТАНЕТЕ!** Ако някой направи дори една крачка, ще го изпепеля!

Заплахата ти е малко пресилена, но има моментално въздействие. Мравешките армии се стряскат и послушно свалят оръжията.

— **Вождовете веднага при мен!** — командваш отново.

Мравчо и кафявите му „колеги“ пристигат забързани и уплашени. Започват дълги преговори, които скоро стигат до задънена улица. Кафявите са склонни да те пуснат, но държат да се бият с черните. Те от своя страна нямат нищо против. Скоро започват да си разменят обиди и предизвикателства. Боят всеки момент може да започне, ... освен ако... имаш една торбичка с мъниста и дрънкулки.

Такива подаръци много се харесват на дивите мравки и те с готовност забравят всякакви вражди. Спокойно, заедно с цялата си армия, преминаваш на епизод **258**.

Ако нямаш мъниста, няма как да се сприятелиш с кафявите хора-мравки, преминаваш на епизод **287**.

Отваряш третото ковчеже, надникваш в него и... въздъхваш облекчено. На посланото му с кадифе дъно е поставена огромна, млечно бяла перла със сребърен обков. Изваждаш перлата „Лунен лъч“ и я показваш на всички.

— Ти успя! — радва се главният жрец. — Реши задачата и сега перлата е твоя! Слушай ме внимателно: Ако натиснеш тази шарка на обкова, от „Лунен лъч“ излиза вълшебна светлина, която разрушава всяко зло. Внимавай много! „Лунният лъч“ е безопасен само за теб или за същество, което никога не е направило никаква лоша постъпка. Едва ли приятелите ти са такива... все пак те са воители.

Благодариш на жреца и преминаваш на епизод [278](#).

С бързи движения изваждаш перлата, натискаш една от фигурите на обкова и... направо невероятно. От „Лунен лъч“ избликва поток от искряща перлено бяла светлина. Докоснато от нея, огненото чудовище... просто изчезва и ти отново си победител.

А сега дойде моментът, когато трябва да разбереш защо пресмяташе изминалите дни. Ако числото „ВРЕМЕ“ е по-голямо или равно на 35, можеш да задействаш „Лунен лъч“ само веднъж.

Ако е по-малко? Тогава броят на изстрелите е равен на 35 — „ВРЕМЕ“. Премини на епизод [301](#).

Познатият цветен вихър те обхваща и ето те отново в кулата на Централния замък. За твоя огромна изненада, кръглата зала е пълна с хора. Веднага щом се появяваш, отеква приветствен вик и... празненството започва.

Поне двадесет пъти те карат да разказваш приключението и винаги се намира някой, който иска да го чуе отново. Накрая отказваш да разправяш повече. Оставяш Знайко да се хвали, а ти решаваеш да се оттеглиш за почивка.

И точно в този момент, по време на най-бурната веселба, студена сянка пада наред залата и зловец глас произнася:

— ОЩЕ НИЩО НЕ Е РЕШЕНО! ОЩЕ НИЩО НЕ Е СВЪРШИЛО!
НИКОЙ НЕ МОЖЕ ДА УНИЩОЖИ ЗЛОТО!

Мъртва тишина ляга в залата. Всички присъстващи магьосници скачат на крака и започват да редят заклинания. Нищо не се случва.

— Какво стана? — питаш.

— Какво? Празникът свърши! — провиква се Господарят на животните. — Да се хващаме на работа!

Преди да те пратят отново в твоя свят, ти обясняват, че наистина Древното зло не може да бъде убито. Ти си го победил и обезсилил, но сега е ред на Деветте Господари, които сега са само седем, да го изгонят от Вълшебния свят. Обещават ти да те повикат, ако се наложи и...

... отново си вкъщи с книгата в ръце.

КРАЙ

Отново бродиш из лабиринта и отново попадаш в празна зала. Този път тя е бяла, а на стената ѝ е прикован Повелителят на сенките. Самият той и то съвсем мъртъв.

Докато го оглеждаш, залата странно се променя. Подът и стените изведнъж се превръщат на лед. Ледът се разпуква и ти попадаш в дълбока, смразяващо студена вода.

Студът така бързо те сковаваш, че едва успяваш да достигнеш до „Кристална на познанието“.

Ако все още можеш да призовеш Хидра, се отърваваш само с цената на измокряне и загубата на 2 точки от „Издържливост“, премини на епизод **305**.

Ако не можеш да извикаш Хидра, трябва да се справиш с помощта на перлата „Лунен лъч“. Ако вече не го знаеш, сега е моментът да разбереш защо пресмяташе изминалите дни. Ако числото „ВРЕМЕ“ е по-голямо или равно на 35, можеш да задействаш „Лунен лъч“ само веднъж. Ако е по-малко? Тогава броят на изстрелите е равен на 35 — „ВРЕМЕ“. Ако можеш да го използваш, спасяваш се с цената на 10 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Преминаваш на епизод **305**.

Ако не можеш да използваш и него, губиш 25 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Ако все още си жив, премини на епизод **305**.

Натискаш първия лъч на Кристала. Ярка светлина залива лабиринта и едно усмихнато лице надниква от нея.

— Какво е това отвратително нещо, господарю — пита то и с отвращение сочи Древното зло. — Да го унищожа ли?

Въпреки ярката светлина на Сияние, сенките около злата сила не се разпръскват напълно. Зловещото създание болезнено стене, гърчи се и бавно се стопява. Вече си готов да се зарадваш, когато то се хвърля напред. Една призрачна ръка размахва „Жезъла на властта“. Сияние с уплашен писък изчезва, а Древното зло се разпада на десетки грамадни плъха, които се насочват към теб.

Как смяташ да ги посрещнеш?

С Вълшебния меч, премини на епизод **303**.

Ще призовеш Огнения дух — Саламандър. Премини на епизод **308**.

Ще призовеш Глинения великан — Голем. Премини на епизод **309**.

Ще призовеш Водния дух — Хидра. Премини на епизод **310**.

Или ще използваш перлата „Лунен лъч“, и ако още не го знаеш, сега е моментът да разбереш защо пресмяташе изминалите дни. Ако числото „ВРЕМЕ“ е по-голямо или равно на 35, можеш да задействаш „Лунен лъч“ само веднъж. Ако е по-малко? Тогава броят на изстрелите е равен на 35 — „ВРЕМЕ“.

Ако можеш да използваш перлата, премини на епизод **304**.

Изваждаш меча и го размахваш срещу плъховете. Те пицят злобно, ловко прибягват в различни посоки и непрекъснато се стремят да те захаят. Разсичаш един, ... два, ... десет... и чак тогава осъзнаваш, че убитите плъхове след няколко минути отново се съживяват. Но както изглежда, това става все по-бавно!

Ако имаш повече от 30 точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и повече от 15 точки за „СИЛА“, преминаваш на епизод **300**.

Ако не, избери една от следните възможности:

Ще призовеш Огнения дух — Саламандър. Премини на епизод **308**.

Ще призовеш Глинения великан — Голем. Премини на епизод **309**.

Ще призовеш Водния дух — Хидра. Премини на епизод **310**.

Или ще използваш перлата „Лунен лъч“, и ако още не го знаеш, сега е моментът да разбереш, защо пресмяташе изминалите дни. Ако числото „ВРЕМЕ“ е по-голямо или равно на 35, можеш да задействаш „Лунен лъч“ само веднъж. Ако е по-малко? Тогава броят на изстрелите е равен на 35 — „ВРЕМЕ“. Ако можеш да използваш перлата, премини на епизод **304**.

Ако не можеш да използваш нищо от посоченото, загиваш. **КРАЙ!**

Насочваш перлата към плъховете, натискаш обкова и магическата светлина бликва. Всеки докоснат от нея плъх просто изчезва. Когато и последният се превръща в купчинка прах, ти можеш да се поздравиш с победа.

Взимаш захвърления от Древното зло „Жезъл на властта“, поставяш „Кристал на познанието“ на върха му и...

... познатият цветен вихър те отнася на епизод **300**.

Слизаш все по-надолу. Лабиринтът става все по-мрачен и зловещ. От стените се процежда студена влага, залива огромните петна зеленикава плесен и покрива пода с опасна хлъзгава каша.

Изведнъж, без никакво предупреждение, срещу теб се извисява неописуемо грозна, безформена сянка и с подигравателен кикот се повлича към теб.

— Стой на място! К-какво си т-ти! — заекваш уплашен.

— Аз съм господарят на тъмните сили! Аз съм духът на разрушението и болката! Аз съм самото ЗЛО! — нарежда сянката, без да спира. — Така и ме наричат... ДРЕВНОТО ЗЛО! Дай ми веднага Кристала! Веднага! Или ще свършиш като онези глупаци!

— Кристалът значи ти е потрябвал — промърморваш. — Я гледай ти! На ти тогава!

Ако си запазил Духа на светлината — СИЯНИЕ, премини на епизод **302**.

Ако „Кристалът на познанието“ не е в теб или си изхабил СИЯНИЕ, използвай „Лунен лъч“, ако можеш. Премини на епизод **306**.

Ако не можеш загиваш! **КРАЙ!**

С бързи движения изваждаш перлата, натискаш една от фигурите на обкова и... направо невероятно. От „Лунен лъч“ избликва поток от искряща перлено бяла светлина. Докоснато от нея, чудовището страховито се оттегля и започва да се разпада.

Вече си готов да се зарадваш, когато то се хвърля напред. Една призрачна ръка размахва „Жезъла на властта“. Перлената светлина угасва, а Древното зло се разпада на десетки грамадни плъха, които се насочват към теб.

Как смяташ да ги посрещнеш?

С Вълшебния меч, премини на епизод **303**.

Ще призовеш Огнения дух — Саламандър. Премини на епизод **308**.

Ще призовеш Глинения великан — Голем. Премини на епизод **309**.

Ще призовеш Водния дух — Хидра. Премини на епизод **310**.

Или ще използваш перлата „Лунен лъч“, и ако още не го знаеш, сега е моментът да разбереш защо пресмяташе изминалите дни. Ако числото „ВРЕМЕ“ е по-голямо или равно на 35, можеш да задействаш „Лунен лъч“ само веднъж. Ако е по-малко? Тогава броят на изстрелите е равен на 35 — „ВРЕМЕ“.

Ако можеш да използваш перлата, премини на **304**.

Отваряш първото ковчеже и... виждаш, че е празно.

— Много съжалявам, но сгреши в избора — тъжно казва главният жрец. — Ще трябва да се справиш без помощта на „Лунен лъч“. Премини на епизод [278](#), където ще поговорим за мисията ти.

Натискаш втория лъч на Кристала, той започва да сияе ярко, от него се откъсва малка огнена искра и пада на земята. Още миг и от искрата се извисява неопишимо огнено чудовище. Тялото му едновременно напомня на гигантски гущер, на огнена птица и на страшен зъбат звяр.

— Аз съм свободен! Дайте заповедите си, господарю! — реве чудовището, като продължава да расте стремително. От него се разнася такава страхотна горещина, че околните стени започват да пушат, но странно как горещината не те засяга.

— Унищожете плъховете, Саламандър! — викаш високо. Огненият дух се нахвърля върху грамадните гризачи.

Един след друг те падат обгорени. Древното зло прави опит да се съедини отново в едно тяло, но ти грабваш захвърления от него „Жезъл на властта“, поставяш „Кристала на познанието“ на върха му и...

... познатият цветен вихър те отнася на епизод **300**.

Натискаш четвъртия лъч на Кристала, той засиява леко, след което бавно угасва. Точно пред краката ти земята се разцепва с меко, отвратително мляскане и от отвора се измъква огромен великан, целият покрит с кал.

— Поздравявам те, господарю мой! — реве възторжено той. — Най-после свободен! Дайте заповедите си!

— Унищожих плъховете, Голем — казваш бързо.

— С удоволствие! Тези мишки ли те смущават? — докато казва това, великанът замахва и стъпква няколко хищника наведнъж. — Че те нищо не правят!

И наистина, Древното зло изоставя нападението и прави опит да се съедини отново в едно тяло. Ти грабваш захвърления от него „Жезъл на властта“, поставяш „Кристала на познанието“ на върха му и...

... познатият цветен вихър те отнася на епизод **300**.

Натискаш третия лъч на Кристала и той веднага засиява като малка дъга. Няколко капки вода се процеждат в краката ти. Няколко секунди не се случва нищо. Постепенно все по-силен тътен заглушава всички шумове. Изведнъж земята се разцепва и огромен гейзер мътна вода избликва на десетки метри височина. Веднага пред теб се образува кално езеро, от което се подава отвратително, покрито с тиня чудовище.

— Свободен съм, господарю! — реве то и размахва пипала. — Дайте заповедите си!

Водата от гейзера продължава с рев да се излива, коридорът е залят напълно, но неизвестно как ти оставаш на сухо.

Мътните води поглъщат плъховете един след друг. Усетило поражението Древното зло изоставя нападението и прави опит да се съедини отново в едно тяло. Ти грабваш захвърления от него „Жезъл на властта“, поставяш „Кристала на познанието“ на върха му и...

... познатият цветен вихър те отнася на епизод **300**.

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.