

**ГЕОРГИ МИНДИЗОВ**  
**ГОСПОДАРЯ НА МРАКА**

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

# ВЪЛШЕБНИЯТ СВЯТ

# ВЪЛШЕБНИЯТ СВЯТ



\* \* \*

Започни от **1**.

# ЕПІЗОДИ

# ЧАСТ I

## ВЪВЕДЕНИЕ

### 1

В този ден, в този час, в твоята стая с тази книга ти ще изживееш едно чудно приключение, главният герой на което си ти.

За да достигнеш до щастливия край и да успееш в трудното начинание, трябва да събереш цялата си решителност и съобразителност. Действието ще те отведе в чудни места и ще те срещне с опасни и жестоки врагове. Вълшебства и невиджани същества ще ти помагат или ще се опитват да ти пречат.

Все пак успехът ти зависи само от тебе и твоите решения. И запомни — случайностите и непредвидимите неща са много малко. Ако разчиташ само на шанса си много по-вероятно е да загубиш и обратното — ако добре обмисляш всеки ход и се вслушваш в съветите на доброжелателните към теб герои, сигурно ще успееш.

Премини на [2](#).

### 2

И така, представи си, че когато отвориш тази книга изведнъж около тебе се завърта вихър от разноцветни светлини, извива се силен вятър, чува се гръм и от твоята удобна стая нещо те пренася в средата на кръгла каменна зала. Покрая ѝ на равни разстояния един от друг са подредени осем богато украсени трона. Стените зад тях са покрити със старинни гоблени, от високия таван се спускат дълги разноцветни знамена, а по каменния под се преплитат ярко оцветени геометрични фигури.

Докато се оглеждаш смаяно наоколо, на троновете бавно изплуват седем странни фигури и до тебе се появява висок

величествен старец. Веднага забелязваш колко тъжни са всички и сякаш цветовете и светлината в залата помръкват от тяхната скръб.

— Поздравяваме те, чужденце — проговаря старецът до тебе. — Пригответи се да чуеш тъжната история на нашия свят и ако искаш да му помогнеш... Ти си нашата последна и единствена надежда — тихо завършва той.

Сега е моментът да решиш какво ще правиш:

Ако си много уплашен и не искаш да се забъркваш в тази история, просто затвори книгата и всичко ще завърши веднага.

Ако решиш все пак да го изслушаш, премини на **3**.

### 3

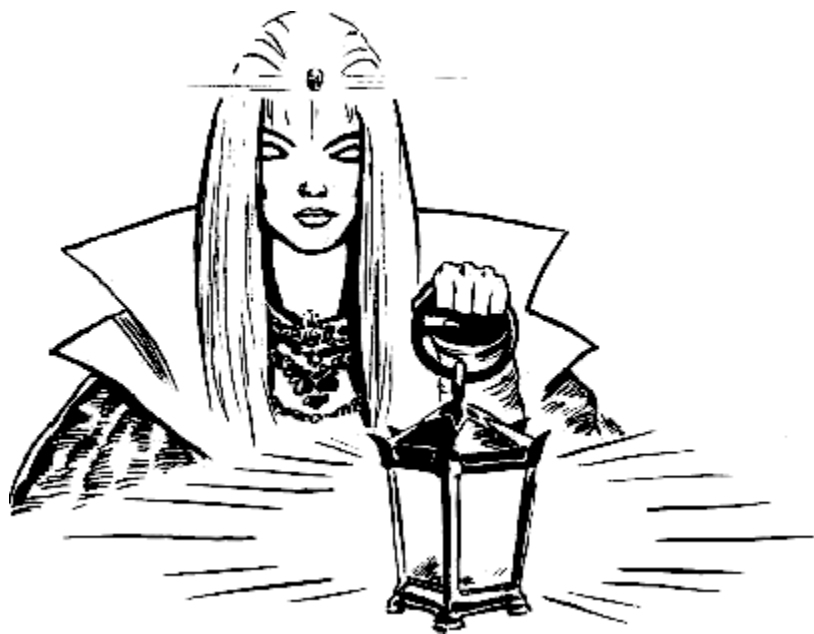
— Добре, говори — казваш му. — Не зная дали аз съм най-подходящ да ви помогна, но ще направя всичко, което зависи от мене.

— Разбира се! Нали ние сме те избрали. Уверени сме — поне повечето от нас, че ти си най-подходящ да ни помогнеш. — При тези думи старецът поглежда за миг към мрачната фигура на увит в кожа великан.

— Но нека да започна от начало.

— Сега ти се намираш във Вълшебната страна — така я наричаме ние. От много, много отдавна тя се управлява от осемте господари на природните сили:

Господарката на светлината.



Господаря на мрака. В момента него го няма.  
Феята на ветровете и въздуха.



Господаря на огъня.



Господарката на водата.



Повелителя на сенките.





Господаря на животните.



Духа на земята.



и от мене. Пазителя на „Жезъла на властта“, който обединява и поддържа тези осем сили в равновесие.



— Преди известно време решихме да свалим от Жезъла „Кристал на познанието“ и да поправим обкова му. Докато липсва обединяващата ни сила, всички се разбрахме да останем затворени в този замък.

Премини на [4](#).

4

Една нощ обаче Господаря на мрака открадна Жезъла — нещо, което не би успял да стори, ако кристалът беше на него — и намери начин да избяга. Сега силата му е по-голяма от силата на всеки един от нас. Той не може все още да ни победи, докато сме заедно, но и ние не можем да излезем от замъка и да го намерим. Неговата магия пречи да повикаме помощ от нашия свят, а и се страхувам, че едва ли има някой достатъчно силен, за да се справи.

Все пак намерихме решение — обединените ни усилия успяха да проправят път към твоя свят и да те доведат при нас. Ако се чувстваш достатъчно силен и смел, можеш да опиташ да ни помогнеш — и величественият Пазител на Жезъла те поглежда изпитателно.

Всички безмълвно очакват решението ти и трябва да избереш:

Ако мислиш, че няма смисъл да се занимаваш с тази история, затвори книгата и остави Вълшебната страна да се оправя сама.

Ако си готов да започнеш премини на **10**.

Ако искаш да научиш още за тях, премини на **5**.

## 5

Вече си се успокоил, но искаш да научиш повече неща за Вълшебната страна.

— Може би ще мога да ви помогна — казваш им, — само че никога не съм се срещал с вълшебници. При нас няма такива. Затова бих искал да ми обясните по-подробно какво да правя.

Всички изглеждат учудени от думите ти, но след кратко колебание Господарката на светлината започва да разказва.

**Вълшебният свят** е приблизително кръгъл континент, заобиколен от световния океан. В средата му се намира Централното кралство. На север са разположени Мрачните гори и Студените блата. На северозапад се издигат Дивите скалисти планини, достигащи на запад до Хълмистата земя. На юг се намират обширни джунгли, които постепенно преминават в Огнените пустини на югоизтока. На изток от Централното кралство са Изсъхналите степи и долините ма Великите реки.

Централното кралство е най-сигурното и спокойно място. Тука се намира Замъка на Великите повелители на Световните сили — това

сме ние. Тука са най-богатите градове и безопасни пътища. На запад в Хълмистата земя се намират Деветте Западни кралства. Там живеят най-много джуджета и майстори на различни механизми. Магии почти не се правят и районът е прочистен от опасни зверове. В Крайморското кралство много хора смятат драконите, например, за легенда. Изтокът също така е сравнително цивилизован. По долините на Великите реки се простира Източната империя.

Премини на **6**.

## 6

Това е мястото, където се създават повечето от добрите магии. На изток има най-много и най-различни приказни същества. Там са събрани и най-големите богатства на нашия свят. Носи се слух, че откакто ние сме затворени, там малките градове често са разорявани от грабителските нападения на тъмните сили, които използват затварянето ни в замъка.

На север има няколко варварски кралства, а на юг само диви племена.

В нашия свят, освен обикновените хора и животни, има и различни други същества:

На първо място са МАГЪОСНИЦИТЕ. Това са всъщност хора, овладели в различна степен специални умения, които им позволяват да управляват по различен начин нещата около тях. Уменията и силите им са много разнообразни, както и целите, за които ги използват. Истинските магьосници са съвсем малко и обикновено предпочитат да стоят в границите на владенията си.

Следват различните приказни същества: ФЕИ, ЕЛФИ и ДЖУДЖЕТА. Последните невинаги са особено добри. На тях са противопоставени съответно: ВЕЩИЦИ, ГОБЛИНИ и ГНОМОВЕ, които винаги са лоши. Всички те не се срещат много често. Особено добрата част от тях дори се крият от хората. Всичките притежават вълшебни способности, силно ограничени в определена област.

Премини на **7**.

## 7

Други особени обитатели на нашия свят са чудовищата: ДРАКОНИ — огнедишащи и неогнедишащи. Всички те са много силни, почти неподатливи на магия. Раждат се в блатата на североизтока или огнените пустини на югоизтока — те са и огнедишащите. Повечето от тях могат да разговарят. Най-голямата им страст е да трупат съкровища. Всичко, което имат, разбира се, те грабят от други, защото самите са много несръчни и не могат да изработят нищо. ТРОЛОВЕ — каменни великани с много голяма сила. Изключително глупави и злобни. Предпочитат планинските проходи, където нападат и ограбват преминаващите пътници. Вкаменяват се на ярка слънчева светлина. ВАМПИРИ, ДЖИНОВЕ, ВЪРКОЛАЦИ и ВАСИЛИСКИ — за тях трябва да се знае, че никога не за добри, но и никога не нападат, без да са предизвикани. ВАМПИРИ — срещат се почти навсякъде извън цивилизованите земи на Централното кралство. Хранят се с кръв. Опасни са само нощем, на дневна светлина ослепяват и изгарят. ДЖИНОВЕ — срещат се само около източните пустини. Обикновено са много глупави и човек лесно може да ги излъже. Все пак са много силни и раздразнителни и затова особено опасни. ВЪРКОЛАЦИ — хора-вълци. Това са може би най-опасните чудовища. Срещат се навсякъде и са изключително силни, бързи и лукави.

Премини на **8**.

## 8

ВАСИЛИСКИ — особени гуцери, които могат да вкаменяват с поглед. Правят го само когато са уплашени или раздразнени. Не са особено силни и могат лесно да бъдат убити. Срещат се по скалистите планини на севера.

Сега вече окончателно трябва да решиш:

Все още можеш да се откажеш. Затвори книгата.

Твърдо си решен да продължиш. Премини на **10**.

## 9

Поглеждаш още веднъж изпитателно към страшния Господар на животните и... Докато решаваш как да се обърнеш към него, прозвучава дълбокият му, подобен на лъвско ръмжене глас:

— Който смята да спечели, не трябва да бъде толкова припрян!

След тази категорична забележка ти свеждаш глава и се отказваш от намерението си. Все пак малко си обиден, търсят помощ от тебе, а са толкова неучтиви.

Премини на [12](#).

## 10

— Много добре! — отново взима думата Пазителят на Жезъла — Знаехме, че си смел и ще ни помогнеш. Все пак ние няма да те изпратим без никаква подкрепа срещу такъв могъщ магьосник като Господаря на мрака. Всеки един от нас ще ти подари по един Вълшебен предмет, а и ще можеш да се екипираш в оръжейната на замъка.

— За да намериш Жезъла, трябва първо да вземеш от джуджетата в железните мини Кристала на познанието — без него не можеш да видиш Господаря на мрака. Как да стигнеш до тях ще ти обясни феята на ветровете. Тя непрекъснато пътува и има карта на цялата Вълшебна страна.

Докато успееш да се обърнеш, лек полъх на вятър донася до тебе Феята на ветровете и въздуха. Тя ти подава навит на тръбичка лист от тънка хартия и ти показва нарисуваната на него карта.

— Железните мини са намират на изток от Централното кралство. Пътят до там е само един — показва тя с тънкото си пръстче.

— След като тръгнеш от Замъка, трябва да се насочиш направо на изток към Дългите мъгливи планини. Те са границата ни с една от крайните провинции на Източната империя. Ще ги прекосиш през северния проход, засега той е най-безопасен — доколкото беше преди да бъдем затворени тука.

Премини на [11](#).

## 11

Проходът се охранява от две крепости на Пазачите на Прохода. Долу откъм нашата страна е първата крепост „Храма на змията“, можеш да се отбиеш, ако искаш. Горесте на върха е втората крепост — наричат я „Гнездото на орела“. От известно време се носят слухове, че Жреците на двете крепости са във вражда. Ако ще ги посетиш, трябва много да внимаваш как ще го направиш. Да ги накара да ти помогнат може само Господарят на животните — ако поиска.

Поглеждащ към него — страшна фигура на висок мъж с тъмно почти черно лице, целия загърнат с кожа на огромен лъв. Срецаш погледа му. Забелязваш жълтите му котешки очи да те гледат неодобрително, както на тебе ти се струва. Усещаш тежката тишина в стаята, явно всички очакват какво ще направиш. Ти си силно смутен, но трябва да решиш:

Ако въпреки страшния поглед, решаваеш да помолиш за помощ **9**.

Ако решаваеш да не го безпокоиш, а да изчакаш обещаните подаръци премини на **12**.

## 12

Хубавата и добра Фея на ветровете поглежда с неодобрение. Тя не е съгласна с грубия Господар на животните и е на твоя страна, но явно се страхува от него.

— Отвъд Прохода — продължава тя — започва Източната империя. Императорът е слаб и стар. Контролира само областта около столицата, като е оставил крайните провинции да се оправят сами. Пътят ти минава през Града в подножието на планините, който хората наричат **ГРАДЪТ НА РЕЧНИТЕ ТЪРГОВЦИ**. Там можеш да продължиш по една от Великите реки с кораб или с керван през степта. И двата пътя не са безопасни. По реката дебнат пиратите на Речния дух — доста слаб, но много коварен магьосник, които ограбват много кораби. За да пътуваш в безопасност, трябва да се присъединиш към някой от охраняваните търговски конвои. През степите води пътят на керваните. Чувала съм, че по пътищата дебнат големи банди от **ЛЕШОЯДИТЕ НА СТЕПИТЕ**, жестоки и опасни колкото пиратите.

Твоята цел е Градът край омагьосаната гора. Там ще ти покажат пътя към Железните мини. Непременно трябва да вземеш кристала! С



негова помощ ще можеш да освобождаваш по един от нас, който в критични моменти да ти помага. Пази се! Никой друг не може да ни помогне — и нов полъх отнася Феята на трона ѝ.

— Сега можеш да получиш необходимото ти за приключението — обажда се отново старият Пазител.

Премини на **13**.

## 13

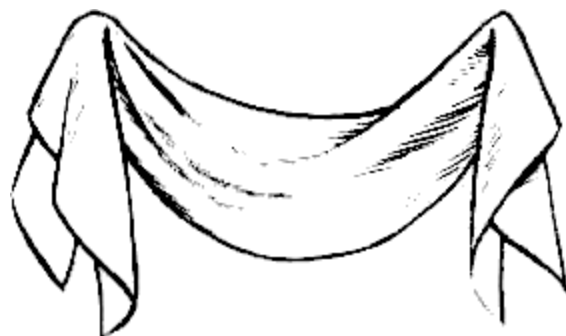
Подред се приближаваш до всеки един от останалите господари, за да вземеш техните дарове.

От Господарката на светлината получаваш **ВЪЛШЕБЕН ФЕНЕР**, който може да разпръсне дори магически мрак или да заслепи противника ти. Внимавай! — силата му не е безкрайна, все пак това е средство за осветление.



Феята на ветровете ти дава ефирно **ВЪЗДУШНО ПОКРИВАЛО** „невидимка“. То може да те направи невидим за очите на повечето хора, но не може да излъже магьосник. С него не можеш да се предпазиш и от силното обоняние на хищните зверове.

Премини на **14**.



14

Господарят на огъня ти връчва къса **ТРЪСТИКОВА ПРЪЧКА**. Трябва да си много предпазлив с нея. Въпреки безобидния си вид, това е много мощна огнехвъргачка. Тя може да изгори и камък, но действието е еднократно. Така че — внимавай и я използвай в подходящ момент.



От Господарката на водата се сдобиваш с малка **ГЛИНЕНА КРАТУНКА** с чиста питейна вода. Е, това не е оръжие, но поне не свършва никога.



С тайнствен жест Повелителят на сенките те повиква настрани и ти пъха в ръката стъклена колба с мътна течност. Според неговите думи това е **МЪРТВА ВОДА**. „която може да убие всичко напръскано с нея, включително и тебе!“ С неприятно хихикане Повелителят на сенките се отдръпва настрани. Нещо не ти харесва в него, но решава да си замълчиш.

Премини на **15**.



15

Господарят на животните ти дава пет монети и ти изръмжава да минеш през крепостите на ПАЗАЧИТЕ НА ПРОХОДА.



Най-неочаквано старият Дух на земята се приближава до тебе и ти подава голямо колкото портокал, но много тежко кълбо. Това е неговото лично оръжие, ГРЪМОТЕВИЧНА ТОПКА. Само ако я хвърлиш, тя ще помете всяка преграда. На нея не могат да устоят и вълшебните стени на замъка. Така че използвай я много внимателно.



Ако смяташ, че получените подаръци са ти достатъчни, за да успееш, премини на [26](#).

Ако не са, върви с Пазителя в оръжейната [16](#).

16

Влизате в огромните подземия на замъка. Тук дълбоко под земята се пазят най-добрите вълшебни оръжия, изработени много отдавна от старите майстори на Централното кралство.

— Бъди много внимателен — чуваш гласа на стареца. — Можеш да вземеш само три от оръжията и изборът ти е окончателен.

19

Право пред тебе в обширна ниша са наредени, блестящи на светлината на факлите, мечове. Колкото и да си миролюбив, лъскавите остриета сякаш сами привличат ръката ти. Без да им обръща внимание, Пазителят ги отминава и се насочва към тъмна дъбова врата, заключена с тежък катинар.

Ако държиш да вземеш някой от мечовете, премини на **17**.

Ако смяташ да изчакаш, за да видиш къде ще те заведе Пазителят — на **19**.

## 17

— Искам един от тези мечове — дръпваш Пазителя назад.

— Тези мечове са много добри, но не са вълшебни. Смятах да ти предложа един от Великите мечове на Тримата древни крале, но можеш да избереш, каквото желаеш. Тука са събрани най-здравите оръжия, изработени някога в нашата Вълшебна страна.

— Тези тук — посочва Пазителят — са направени в много древни времена от майсторите на елфите.

Поглеждаш ги — леки остриета с форма на върбово листо и синкаво оцветен матов блясък.

— Те имат способността да светят, когато наблизко има зли сили — продължава старецът. — До тях са мечове, взети в плен по време на войните с горските духове. — Дълги и тежки оръжия с назъбени остриета.

Започваш да се объркваш — толкова много и толкова известни мечове. Все пак имаш три възможности:

Да вземеш меч на елф, вижда ти се малко късичък и лек.

Меч на горски дух — тежък и дълъг. Ако си достатъчно силен...

Или пък някой от обикновените мечове — има с всякакъв размер и вид.

Ако все пак смяташ да вземеш един от мечовете, премини на **21**.

Ако решаваеш да видиш първо Вълшебните мечове, премини на **19**.

## 18

Този епизод е много таен. Щом вече случайно сте попаднали на него, Авторът и Издателят ви желаят много победи в битките.

## 19

— Добре, нека да ги видя първо — съгласяваш се ти. Тежкия катинар е отключен. Вратата се завърта трудно на ръждивите си панци и с пронизващо скърцане се отваря.

Не, не си сгрешил, като си послушал стареца. Пред смаяния ти поглед блестят най-добрите оръжия на древната Вълшебна страна — трите меча на Великите крале.

— В средата е мечът на Първия крал на западното кралство — дълъг меч с широко острие и дръжка за две ръце. Не се плаши от размерите му — забелязва безпокойството ти старият Пазител на жезъла. — Този меч увеличава силата на воина, който го държи, нарича се **РАЗРУШИТЕЛ**.



— От лявата му страна е мечът **СВЕТКАВИЦА** — Дълго и тясно острие със сребрист блясък привличащо неудържимо погледа ти. Носил го е кралят, който първи отвоюва от огнените дракони Източните земи и става първият Император. Мечът ще направи бързината и ловкостта ти недостижими, за който и да е съвременен воин.



— Най-накрая е мечът на Третия Велик крал — този, който победи Горските духове и за дълго укроти Севера.

Според тебе в него няма нищо забележително — сравнително къс меч с дълга дръжка и тъмно острие. Когато го доближаваш обаче, виждаш как забележимо потрепва и се поклаща.



— Внимателно — дръпва те настрани Пазителят — все още не е твой. Този меч сам се насочва и за него няма непробиваема защита. Това е легендарното ЖИЛО.

Премини на [20](#).

## 20

Оглеждаш един по един вълшебните мечове. Кой ли да избереш? Всеки един от тях те привлича с качествата си. Помисли добре, защото после успехът ти ще зависи от правилния избор.

Вече можеш да си избереш меч по твой вкус. Само трябва да помниш името му.

РАЗРУШИТЕЛ — увеличава силата на боеца.

СВЕТКАВИЦА — увеличава бързината и ловкостта.

ЖИЛО — насочва се сам.

Премини на [21](#).

## 21

След като си избрал меча си, старият Пазител на Жезъла те отвежда в дълга, слабо осветена стая, пълна с най-богатата колекция на защитни средства, която можеш да си представиш.

Покрай стените са подредени богато украсени стойки с изправени на тях метални брони с невероятно разнообразна форма и изработка. Има блестящи доспехи за цял ръст с размери на великан, а до тях богато гравирани нагръдници от тъмна стомана, който би бил по мярка само на джудже. По самите стени са окачени смайващо скъпи

блестящи като скреж или сияещи като огън плетени ризници, долу на пода са подредени най-различни по големина и форма щитове. Много от цветните гербове образуват смайващи погледа картини.

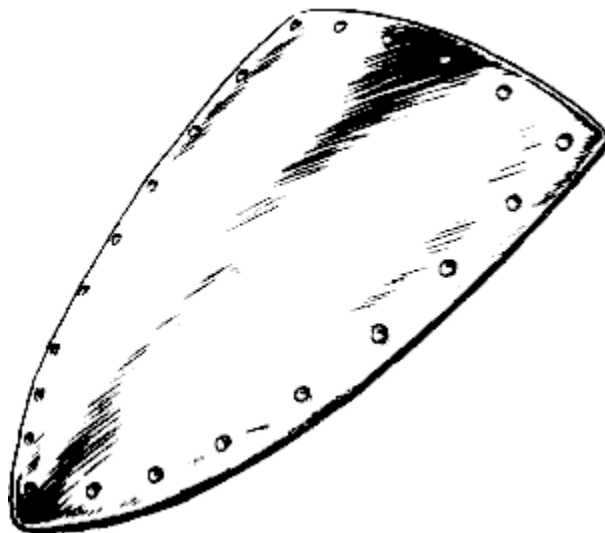
— Предлагам ти да вземеш един от вълшебните щитове — посочва Пазителят на Жезъла.

Поглеждаш ги с интерес, единият е огледално блестящ, а другият черен като най-тъмната нощ.

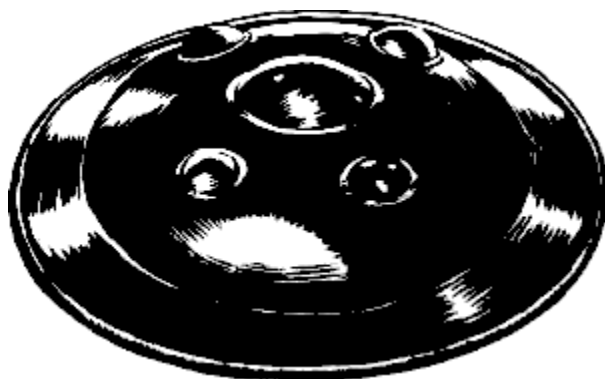
— Броня и щит едва ли ще ти потрябват — нали не отиваш на война. От засади и магии не могат да те спасят, само ще трябва да ги носиш по целия труден път.

Все пак, ако искаш, можеш да вземеш един от щитовете.

Огледалния щит. Всеки нанесен удар се отразява обратно.



Черен щит. Има способността да поглъща част от силата на удара.



Премини на [22](#).

22

— За да се справяш по-лесно с опасностите на пътя, ще ти помогне ето това — подава ти голям, силно извит лък Пазителят. — Към него ще прибавя и три вълшебни стрели. Ела насам и си избери — посочва ти старецът.



— Ето това тук са ОГНЕНИ СТРЕЛИ — Върху облицованото с черно кадифе дъно на плитка дървена кутия са подредени три дълги стрели. Стеблата им са оцветени в яркочервено с бели стабилизираци пера, върховете са широки и извити като пламък.



— Когато такава стрела бъде изстреляна, в целта за няколко мига избухва унищожителен огън. 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.

Приближаваш очарован от красивите стрели и вземаш една от тях. Докато я разглеждаш, усещаш как се загарява в ръцете ти и побързваш да я прибереш обратно.

Премини на [23](#).

23

24



— Сега виж това — показва ти друга кутия стария Пазител на Жезъла — Това са ПРОНИЗВАЩИ СТРЕЛИ. Няма преграда за тяхната мощ. Някоя броня, щит или магия не могат да ги спрат, дори крепостна стена ще бъде пронизана от тях като тънка дъсчица. И те имат един съществен недостатък, трябва да бъдат насочени много точно и са ефективни само срещу единични цели.



Отново три стрели, но по-къси и масивни с тежък коничен връх, блестящ като позлатен. Стеблото и перата в края са матовочерни.

— А сега ела тук — повиква те отново Пазителят. — Това са СТРЕЛИ — МЪЛНИИ.



— По-внимателно! — дръпва те назад той, когато протягаш ръка — тези не са безопасни. След като бъде извадена от мястото ѝ, такава стрела трябва да бъде изстреляна и тогава в целта удря огромна мълния. Веднъж задействана — при изваждането — магията може да бъде спряна само от много силен магьосник. Това е един от недостатъците на тези стрели. Другият е, че могат да поразят и стрелеца, ако бъдат изстреляни наблизко.

Този път стрелите са светлосини с искрящи сребристи върхове и сребристи пера. Отстрани се чува тихо, но ясно пращане на мощния заряд, скрит в тях.

Премини на [24](#).

## 24

— Можеш да си избереш само три стрели, от който искаш вид. Еднакви или различни — това ще решиш ти. Аз ти препоръчвам да вземеш по една и от трите вида. — След тези думи старият Пазител на Жезъла се отдръпва настрана и мълчаливо изчаква да направиш избора си.

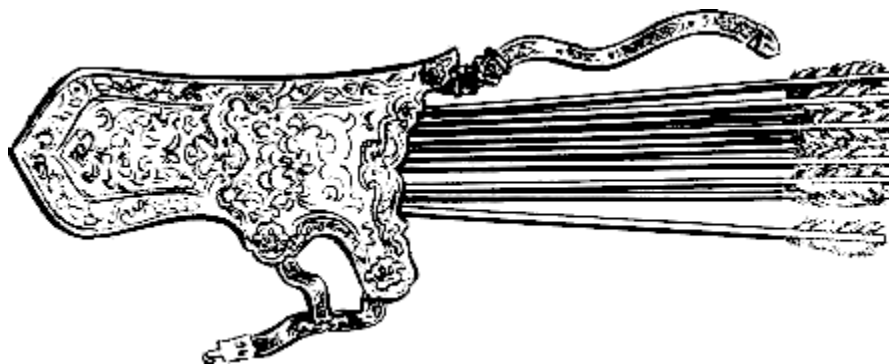
Разглеждаш ги мълчаливо. Труден избор ти предстои и все пак решавай.

ОГНЕНА СТРЕЛА. — Подпалва целта.

ПРОНИЗВАЩА СТРЕЛА. — Огромна пробивна сила и възпираща мощ.

СТРЕЛА — МЪЛНИЯ. — Силно разрушителна и много опасна.

Избра ли вече, не забравяй от кой вид и по колко стрели имаш. Премини на [25](#).



25

Прибираш трите вълшебни стрели, които си избрал в тясна, облицована с тъмно кадифе кутия и недоволен поглеждаш Пазителя.

— Изпращате ме в такова опасно приключение само с три стрели.

— Аз бих ти дал всичките, но това е решението, което взехме. Господарят на животните смята, че ако се провалиш и някой вземе вълшебните оръжия, може да стане много опасен — обяснява ти старецът. — Но далече сме от мисълта да те изпращаме беззащитен. Ето вземи! — и той ти подава снопче от още десетина стрели, поставени в кожен калъф с дълга презрамка. — Това са стрели с обикновени поразяващи възможности, които се връщат сами, след като бъдат изстреляни и достигнат целта. Давам ти десет, защото повредените или счупените не се възстановяват.

Премини на [26](#).

26

26

— Така, а сега ела навън, за да си избереш кон. Чака те дълъг път и ще трябва да яздиш. За съжаление не можем да ти дадем вълшебен кон или друго средство за предвижване. Не ни го позволява блокиращата магия на Господаря на мрака.

— Но аз никога не съм се качвал на кон и нищо не разбирам от коне — дърпаш се уплашен ти. — Няма ли друг начин?

— Много съжалявам, но няма. Как така не можеш да яздиш? — учудва се Пазителят.

Отваряш уста, за да обясниш, но си прекъснат от появилата се изведнъж Фея на ветровете.

— Пазителю, бързо, проходът се затваря! Трябва да тръгва! — вика уплашено тя. — Веднага, иначе всичко е загубено.

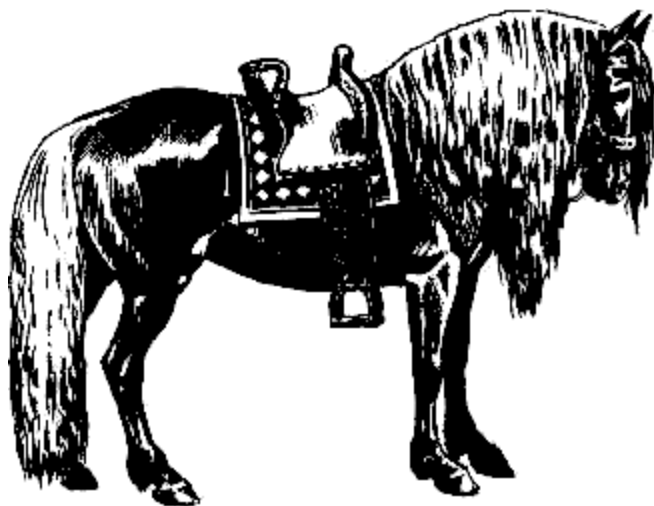
— Бързо, нали чуваш, няма никакво време! — Пазителят ти подава юздите на голям боен кон, целия с цвят на тъмно орехово дърво, дълги стройни крака и широки гърди. На гърба му има красиво бродирано седло, което не можеш да разгледаш, защото Пазителят настойчиво те дърпа към портата.

— Хайде де! Ако проходът се затвори, докато си в замъка, всичко ще бъде напразно.

— Не му дадохме никакви пари — изведнъж се сеца Феята.

— Нищо, вземи този камък — подава ти едър великолепно полиран рубин старецът. — И се размърдай най-сетне — нетърпеливо те избутва навън.

Премини на част II, епизод [27](#).



## ЧАСТ II

### ПЪТЯ ДО ПРОХОДА

27

Тежките железни врати на Замъка се затварят безшумно. За миг през изчезващия процеп на големите крила се мярва фигурата на Пазителя и тихият му глас прошепва няколко загадъчни думи. Пред изумения ти поглед замъкът затрептява и се разсейва като пустинен мираж. Високите каменни стени избледняват и изчезват, огромните назъбени кули бързо се стопяват във въздуха. Последно остава да се вижда дългото многоцветно знаме, но и то се разтваря като капка боя в синия цвят на небето.

Застанал си неподвижно и не можеш да откъснеш поглед от мястото пред теб. Там, където се издигаха стени и кули на огромен замък, където ти беше само преди минута и разговаряше с Властелините на Вълшебната страна, сега се простира съвсем обикновено поле. Недоверчиво пристъпваш напред и протягаш ръка към малко зелено храстче — истински листа, истинско дърво. Всичко започва да ти се струва нереално и сън. Но ето, на кръста ти осезаемо тежи меч, а няколко крачки по-назад е раницата с багажа ти. Връщаш се замислен, явно всичко е било истина и трябва да се впуснеш в опасното и приказно приключение.

Премини на **28**.

28

Конят ти е използвал възможността да похапне от свежата трева наоколо, но сега е застанал до тебе и очаква да го възседнеш. Никога не си се качвал на боен кон и се колебаеш дали да не тръгнеш пеш. Оглеждаш се за пътя. Знаеш, че трябва да вървиш на изток, където зад ниските хълмове са Дългите Мъгливи планини. Къде ли е изток в този

28

свят? Никой не се сети да ти покаже. Отчаян се отпускаш на земята, веднага ли ще се провалиш!

Изведнъж полъхва вятър и чуваш тихия глас на Фейта на ветровете: „Картата, не забравяй за картата. И не се плаши от коня.“ Развиваш листчето и виждаш тънка криволичеца линия, очертана с червено мастило, да показва пътя ти.

Смело са качваш на коня и те очаква още една приятна изненада. Веднага щом си се настанил на гърба му, той сам тръгва в необходимата посока. Стъпките му са толкова леки и седлото е така удобно, че те унася в сън.

Сега си в безопасност и ако искаш, можеш да си починеш:

Ако си решил да подремнеш, мини на **29**.

Ако можеш да преодолееш леката дрямка и предпочиташ да следиш пътя — на **36**.

## 29

Събуждаш се от усещането, че конят ти е спрял. Намираш се в малка горичка и на пътя пред тебе стоят няколко дребни човечета. Облечени са в избелели наметки с качулки, под които се вият дългите им бради. Готов си да им се усмихнеш, но погледите, които ти отправят, не са много дружелюбни.

— Какво се мотаеш из нашата гора — се развиква веднага едно от тях, вероятно предводителят им. — Тука е забранено за скитници.

На дребосъците явно не им липсва кураж. Един от тях е насочил късо копие към тебе, а другите са въоръжени с дебели тояги. Ако не беше дребният им ръст и смешните наметки, щяха да приличат на разбойници. Но сега...

Какво мислиш за тях. Какво смяташ да правиш?



Такива нахални дребосъци! Можеш да пришпориш коня и да ги разпръснеш. Премини на **30**.

Може да има добре подготвена засада. Внезапен скок на коня и можеш да избягаш на **31**.

Приличат ти на сърдити малчугани. По-добре е да поговорите. Може да се разберете и да ти помогнат.

Премини на **32**.

## 30

„По дяволите тези джуджета! Имам по-важна работа от разговорите с тях — мислиш си ядосан. — Не съм длъжен да давам обяснения на някакви дрипльовци.“

— Пазете се дребосъци! — крещиш насреща им и пришпорваш коня.

Понасяш се право срещу брадаткото, застанал насред пътя и това е голямата грешка, която правиш. Джуджето пъргаво отскача и в този

момент виждаш подготвената ти клопка. Напряко на пътеката е опънато тънко въже, скрито досега зад гърба му. Отчаяно дърпаш юздите, конят прескача капана и за миг си помисляш, че си се отървал.

Забравил си обаче колко лош ездач си. Скокът те подхвърля във въздуха и тежко падаш на земята. Последното, което виждаш, е мрежата, спускаща се над тебе и ядосано джудже, размахало над главата ти голям дървен чук.

Събуждаш се от силна болка в главата. Вече е късно и бързо продължава да се мръква. Конят ти го няма, липсва ти меча, раницата, целият багаж. Не знаеш къде си, нито на къде да вървиш. Провалил си се още в началото. Горчиво съжаляваш за прибързаната си постъпка и проваленото приключение.

А сега затвори книгата. Ако искаш започни отначало. И не бъди толкова агресивен!

КРАЙ

31

Оглеждаш внимателно бандата. Само петима са и не ти се струват много опасни. Все пак трябва да си предпазлив, сигурно има някаква клопка. Решаваш да се измъкнеш, без да се биеш.

— Добре, нека да се разберем — обръщаш се към тях. — Аз съм мирен пътник, бях задрямал и ако без да искам съм нарушил границите ви, мога и да се върна.

— Слизай веднага от коня и казвай какво търсиш тука — джуджето е сърдито и не е настроено за разговори, но отпуска копието и подканя приятелите си да се дръпнат настрани.

Сега е удобният момент. Рязко обръщаш коня и препускаш обратно по пътеката. Зад гърба ти джуджетата крещят ядосано и някой, скрит в храстите, стреля с лък, без да те засегне. Вече си извън гората. Достигаш до кръстопът. Направо води прав и широк път, по който си дошъл. Назад е пътеката към гората. Остава ти пътя на ляво, на картата ти той минава през обширни ниви и прави голямо отклонение, но нямаш друг избор.

31

Насочваш коня по него и се примиряваш с дългия скучен път, който те очаква.

Премини на **40**.

## 32

Въпреки сърдития им вид ти се струва, че брадатите дребосъци не са замислили нищо лошо. Решаваш да ги успокоиш и ако можеш да ги предразположиш. Слизаш от коня, размахваш шапката си и с дълбок поклон произнасяш учтиво:

— Поздравявам ви, достойни господари на гората. Моля да ме извините, че без да зная, съм навлязъл във владенията ви. Готов съм да заплатя за безпокойството, което ви причинявам.

Джуджетата изглеждат много доволни от учтивите ти маниери. Обръщението „господари на гората“ явно ги ласкае и предразполага. Предводителят им освобождава пътя и като захвърля настрани копие, се разполага на тревата, като с приятелски жест те кани до себе си.

Мислено се поздравяваш за решението да изчакаш. Вече си видял въжето, препречило пътеката и мрежата, надвиснала от дърветата. От гората се изсипва голяма група брадати дребосъци, които се настаняват около тебе и един през друг започват да задават въпроси.

След като ги успокоява, вождът им ти поднася дълго и объркано извинение, от което става ясно, че „от известно време из пътищата бродят въоръжени банди“, които „нямат работа тук“, защото това е „Централното кралство“ и че „властелините трябва по-добре да си гледат работата“, ако не искат да настане „световен хаос“.

Съжаляваш за бедите на джуджетата и им разправяш цялата история за откраднатия Жезъл.

Премини на **33**.

## 33



Всички са силно обезпокоени от чутото. След кратък размисъл най-старото от тях предлага да ти помогнат. Разгорява се бурен спор какво да правят, като накрая се очертава предложението да гостуваш тази нощ в тяхната пещера и да обмислите как да те подкрепят.

Предложението изглежда примамливо, но и времето ти е малко. Пък и какво могат да ти предложат джуджетата, което самите Властелини на света не са ти дали. И все пак.

Можеш учтиво да откажеш и да продължиш на [34](#).

Може и да е полезно да поговорите. Все пак не познаваш този свят и може да получиш полезен съвет. Премини на [35](#).

## 34

— Прости ми, достойни Господарю на гората — извиняваш се ти, — но нямам възможност да остана. Много ти благодаря за предложението, нуждая се само от съвет къде да продам този камък. — Изваждаш рубина и им го показваш.

— Така значи, искаш да продадеш този рубин — малкият главатар е разочарован, но държи да ти помогне. — Можем да ти дадем 35 златни монети за него.

Не знаеш дали това е цената на камъка, но решаваш да приемеш. Джуджето ти подава тежка кесия и казва.

— Ето тука са 35 жълтици. И внимавай, край прохода се навъртат разбойници! Чухме, че се събират в странноприемницата на селото, по-добре преспи на открито.

Сбогувате се и ти продължаваш през гората към Дългите планини.

Премини на [38](#).

## 35

— Ще дойда с вас — казваш им след кратък размисъл.

Решението ти е посрещнато с възторг от джуджетата и веднага се отправяте навътре в гората. Пещерата им е издълбана в подножието на заоблен хълм в страни от пътя. Оформена е като голяма зала с

радиално излизащи от нея коридори. От двете им страни са разположени складовете и спалните на джуджетата.

Посрещат те с много шум и дълги натруфени приветствени речи, точно в стила на горските джуджета. Трябва да знаеш, че домакините ти са точно от тях и са само далечни роднини на джуджетата-майстори от Западните хълмове. Тези са по-дребни, по-гостоприемни и не толкова привързани към богатствата си, каквито впрочем и рядко имат. Обикновено живеят на малки роднински групи в горите за разлика от западните джуджета, които предпочитат да се събират на големи общества от по няколко хиляди и да строят истински дворци-крепости в недрата на някоя планина.

Вечерта преминава в приятно забавление. Дребосъците са те харесали много и се стараят с всички сили да те развеселят. След богатата гощавка най-после се оттегляте със старейшината и предводителя им, за да обсъдите възможността да ти помогнат.

Премини на [42](#).

## 36

Постепенно пътуването те ободрява. С интерес се оглеждаш наоколо под яркото слънце. Вълшебната страна изглежда съвсем обикновена. Докъдето ти стига погледът се простират равнини и ниски хълмове. Земята около пътя е обработена грижливо. Тук-там се виждат малки селца.

След кратката почивка по обяд продължаваш да яздиш още няколко часа, докато достигаш до кръстопът. Според картата ти и двата пътя водят до Прохода.

Единият продължава направо през малка гора и е доста по-кратък.

Вторият заобикаля гората в широка дъга и пресича обширна равнина. Двойно по-дълъг е и не минава през никакво удобно за преспиване място.

Гледаш картата и си силно разколебан. По кой от двата пътя да тръгнеш?

Сега се налага да избереш от къде да минеш:

Пътят през горичката е по-кратък..., но е през гората. Вече е късен следобед. Ако не те е страх да замръкнеш там, премини на **37**.

Ако смяташ, че по-дългият път води по-бързо до целта, премини на **40**.

## 37

Пътят ти се вие между ниските дървета на малка горичка. Изведнъж от крайпътните храсти изскачат няколко дребни човечета. Облечени са с избелели наметки с качулки, под които се вият дългите им бради. Готов си да им се усмихнеш, но погледите, които ти отправят, не са много дружелюбни.

— Какво се мотаеш из нашата гора — се развиква веднага едно от тях, вероятно предводителят им. — Тука е забранено за скитници.

На дребосъците явно не им липсва кураж. Един от тях е насочил късо копие към тебе, а другите държат дебели тояги. Ако не бяха дребният им ръст и смешните наметки, щяха да приличат на разбойници. Но сега...

Какво мислиш за тях. Какво смяташ да правиш?

Такива нахални дребосъци! Можеш да пришпориш коня и да ги разпръснеш. Премини на **30**.

Може да има добре подготвена засада. Внезапен скок на коня и можеш да избягаш на **31**.

Приличат ти на сърдити малчугани. По-добре е да поговорите. Може да се разберете и да ти помогнат.

Премини на **32**.

## 38

Привечер на хоризонта изплува мрачният силует на ДЪЛГИТЕ МЪГЛИВИ ПЛАНИНИ. Вече се чувстваш смъртно уморен, когато късно през нощта достигаш до двуетажна постройка. Това е странноприемницата, за която те предупредиха джуджетата. Вътре свети ярка светлина, мирише приятно на топло ядене и сигурно има меки легла.

През отворените прозорци се чува говор, който не звучи сравнително спокойно. От време на време избухва силен смях. Известно време стоиш силно разколебан и не можеш да решиш дали е безопасно да влезеш. Джуджетата те предупреждаваха за разбойници, които се събирали тук. Но кой знае...

Колебаеш се как да постъпиш.

Можеш да послушаш съвета на джуджетата и да преспиш навън въпреки неудобствата. Ако това е решението ти, премини на **58**.

Чувстваш се много изморен да спиш на твърдата земя. Може вътре да няма нищо опасно, а и нали носиш вълшебните оръжия. Ако решаваеш да влезеш вътре, премини на **41**.

## 39

Тихо ставаш и излизаш навън. Свежият утринен въздух те ободрява и разсънва напълно. Конят те чака до входа, багажът ти е готов и бързо потегляш в леката мъгла на настъпващия ден. Джуджетата са весели и гостоприемни, но много безгрижни и ти без съжаление се разделяш с удобната им пещера.

Целия ден пътуваш спокойно и без да срещнеш никого. Денят е ясен и слънцето напича силно. Безсънната нощ също си казва думата. Правиш няколко почивки, но топлината и твърдата земя не ти позволяват да се отпуснеш.

Привечер на хоризонта изплува мрачният силует на **ДЪЛГИТЕ МЪГЛИВИ ПЛАНИНИ**. Вече се чувстваш смъртно уморен, когато вече по тъмно достигаш до двуетажна постройка. Това е странноприемницата, за която те предупредиха джуджетата. Вътре свети ярка светлина, мирише приятно на топло ядене и сигурно има меки легла.

Колебаеш се как да постъпиш.

Можеш да послушаш съвета на джуджетата и да преспиш навън въпреки неудобствата. Ако това е решението ти, премини на **58**.

Чувстваш се много изморен да спиш на твърдата земя. Може вътре да няма нищо опасно, а и нали носиш вълшебните оръжия. Ако решаваеш да влезеш вътре, премини на **41**.

Вече трети ден яздиш по прашния път, заобикалящ гората. Минаваш през безкрайни ниви, повечето вече с прибрана реколта. Небето е ясно и слънцето припича силно. По обяд горещината е толкова силна, че съжаляваш за прохладните горски пътеки, от които си се отказал. Нощем не можеш да спиш добре на твърдата земя.

Все пак пътуваш спокойно, макар и скучно. Много рядко виждаш хора, заети с работата си по полето. Още по-рядко срещаш някой по пътя. Всички са забързани и никой не показва желание да разговаря. Вероятно ги плашат оръжията ти.

Вече се чувстваш напълно разбит от умора и много прашен. Мечтаеш за удобно легло и топла храна, затова си радостно изненадан, когато късно вечерта стигаш до ярко осветена дървена странноприемница.

Без много да се колебаеш, оставяш коня навън и влизаш.

Премини на [41](#).

Отваряш обкованата с желязо врата и се озоваваш в голяма, силно задимена зала. Около масивни дървени маси са насядали десетина мъже с груби маниери и гласове. Когато влизаш, те са заети да следят с интерес ожесточения спор между висок и рошав тип и някой скрит от погледа ти зад широките им гърбове. Почти не разбираш езика, на който спорят, защото непрекъснато вмъкват непознати думи от някакъв груб жаргон.

Сядаш на една отдалечена маса и повикваш с жест собственика. Иззад залятия с бира тезгях, който замества бара, се приближава дебел мъж с много голямо шкембе, покрито с мръсна престилка. Застава пред масата ти и те поглежда със зачервените си малки очички. Поръчваш му нещо за вечеря и кана с бира. Без да продума, шишкото отива някъде и след малко се връща с поднос, в който е наредил дълбока тенекиена паница с печено месо, плетено панерче с приличащ на глина хляб и голяма кана с бира.

Поставил всичко на масата, той обляга дебелите си ръце пред тебе и грубо ти поисква две сребърни монети.

— Толкова струва — изръмжава на учудения ти поглед. — И се плаща веднага.

Решаваш да не се захващаш с някакъв кръчмарски кождер. Уморено отваряш кесията си и тогава усещаш тежката тишина, легнала в залата. Очите на всички са вперени в ръцете ти. Не трябваше да показваш какво носиш, но вече е късно. Мъчиш се да не забелязваш алчните погледи и посягаш да платиш.

Премини на [43](#).

## 42

Нощта бавно преваля. През кръглото прозорче на стаята се вижда небето, което вече сивее. Разсъмва се, а ти още не можеш да заспиш. Мислиш си за отминалия ден и за милите си домакини.

След дълги разговори съветът на старейшините реши, че няма смисъл да изпраща с тебе придружител — решение, което не ти се нрави много. Вече си започнал да харесваш брадатите дребосъци, въпреки непрестанното им бърборене. Все пак купиха рубина ти за 50 златни монети и с тайнствен вид ти връчиха стар кинжал със сребърно острие. По думите им това е най-доброто оръжие срещу ВАМПИРИ И ВЪРКОЛАЦИ.

Все още не можеш да заспиш. Изваждаш кинжала от калъфа му и го разглеждаш на колебливата светлина на утрото. Източеното триъгълно острие леко проблясва в ръцете ти. Вглеждаш се в издълбаните по него знаци и непознати букви. Джуджетата не можеха да ги разчетат, а и от обърканите им разкази личеше, че оръжието е много старо и не е изработено от тях. Все пак в едно всички бяха категорични — само едно одраскване може да погуби и най-силния вампир.

Прибираш кинжала обратно и изведнъж решаваш да тръгваш. Не можеш да заспиш, а домакините ти след нощното празненство не дават признаци, че скоро ще се събудят.

Премини на [39](#).

— Я чакай малко — една тежка длан хваща ръката ти. — От къде имаш ти толкова пари?

— Гледай си работата — отблъскваш натрапника и прибираш кесията.

Веднага под носа ти проблясва острието на широк нож. Всички скачат и те наобикалят.

— Я го гле'йте к'ъв е бил нервен.

— К'во си мисли, като е закачил толкова оръжия!

— И ние не сме с голи ръце.

— Като го овисим надолу с главата, ша ми пропее!

Положението става опасно. В ръцете на бандитите се появяват оръжия. Скачаш назад и се заграждаш с масата. Действията ти предизвикват гневен рев и бандата се втурва напред.

Сега ще трябва да се биеш за живота си. Бързо избери оръжие.

Можеш да извадиш меча си. Ако е така, премини на [44](#).

В торбата си имаш вълшебни оръжия, за да ги използваш, премини на [49](#).



44

Разгневен си силно и не чувстваш страх от напиралците разбойници.

— Сега ще ви покажа, дрипльовци такива — изреваваш срещу тях и изтегляш меча си.

За миг всички се спират и предпазливо те доближават с насочени оръжия. Размахваш меча си и...

Сега е важно какъв меч имаш?

Обикновен меч. Премини на [45](#).

Вълшебен меч РАЗРУШИТЕЛ. На [46](#).

40



Меч — СВЕТКАВИЦА. Отиваш на **47**.  
С меча — ЖИЛО си на **48**.

## 45

Биеш се ожесточено и успяваш да повалиш двама от най-яростните нападатели, но постепенно голямото числено надмощие на бандата те изтласква до стената. Отвсякъде към тебе налитат разярените разбойници. Още миг и ще паднеш под ударите им. Напрягаш последни сили и като ги отхвърляш назад, изскачаш през прозореца.

С един скок се мяташ на коня и се понасяш в нощта. Измъкнал си се невредим, но раницата с вълшебните предмети е останала вътре. Сега имаш само меча си и кесията с пари.

Занапред ще ти е много трудно да оцелееш. Трябва да решиш.

Може да се върнеш. И без това нямаш големи шансове да успееш. Просто затвори книгата и ако искаш, започни отначало.

Ако въпреки това смяташ да продължиш... Е, пожелавам ти успех! Премини на **58**.

## 46

Тежкият РАЗРУШИТЕЛ се стоварва върху скупчената банда и като разсича двама от разбойниците ги разпръсква надалече. Вдигаш меча отново, но виждаш, че желанието им за бой се е изпарило.

Взимаш раницата и си тръгваш необезпокояван от никого.

— Благодаря за гостоприемството — казваш на треперещия собственик.

Навън яхваш коня, като държиш меча си готов. Никой не се опитва да те спре. Отдалечаваш се и си мислиш, че ще трябва да спиш навън.

Премини на **58**.

## 47

Тънкото и дълго острие на СВЕТКАВИЦАТА проблясва в ръцете ти. Ударите ти са поразително бързи. Сякаш времето послушно се забавя. Секундите се разтеглят и ти позволяват да се вмъкнеш между тях. Свистящият меч се движи с неуловима за окото скорост, като описва блестящи дъги около тебе.

Задъхан спиращ и се оглеждаш. Повечето бандити лежат посечени на пода, дебелият кръчмар се е свил до една обърната маса. Оцелелите бандити са се отдръпнали настрани и са отпуснали оръжията си. Вдигаш меча отново, но виждаш, че желанието им за бой се е изпарило.

Взимаш раницата и си тръгваш необезпокояван от никого.

— Благодаря за гостоприемството — казваш на треперещия собственик.

Навън яхваш коня, като държиш меча си готов.

Никой не се опитва да те спре. Отдалечаваш се като си мислиш, че ще трябва да спиш навън.

Премини на **58**.

## 48

Късото ЖИЛО не впечатлява бандата и те те наобикалят с кръсъци. Тогава малкият меч сякаш оживява в ръката ти. Ударите им се сипят като град, но винаги са посрещани от здравето острие на ЖИЛОТО. После един пада пронизан, веднага го последва друг, трети се отдръпва с раздрана ръка и вие от болка. Когато падат още двама, разбойниците се оттеглят и свалят оръжията. Гледат те мрачно и злобно, но не се приближават. Вдигаш меча отново, но виждаш, че желанието им за бой се е изпарило.

Взимаш раницата и си тръгваш необезпокояван от никого.

— Благодаря за гостоприемството — казваш на треперещия собственик.

Навън яхваш коня, като държиш меча си готов. Никой не се опитва да те спре. Отдалечаваш се, като си мислиш, че ще трябва да спиш навън.

Премини на **58**.

Бързо отваряш раницата и пред погледа ти са Вълшебните оръжия от Замъка. За миг се замисляш кое ли би било най-подходящо за разпръсване на шайката. Не ти се иска още в началото да хабиш полезен предмет, от който по-късно може да зависи успеха на приключението, а и живота ти.

Един от разбойниците замахва със секирата си и прекъсва колебанието ти. Ядосан посяга към **ВЪЛШЕБНИТЕ ПРЕДМЕТИ**. Бандата е вече до тебе и ти бързо трябва да избереш един от тях.

Кое ли да вземеш? Можеш да избираш между...

**ТРЪСТИКОВАТА ПРЪЧКА** — огнехвъргачка **50**.

**МЪРТВАТА ВОДА** на Повелителя на сенките **51**.

**Невидимото ВЪЗДУШНО ПОКРИВАЛО** **52**.

**ГРЪМОТЕВИЧНАТА ТОПКА** **53**.

## 50

Насочваш напред безобидната на вид пръчка. Действието ти предизвиква бурен смях сред бандата и в този миг с гръм огромен огнен език помита всичко пред теб. С един удар си се отървал от разбойниците, но си подценил силата на вълшебството. Цялата къща е обхваната от пожара и трябва бързо да се спасяваш.

Грабваш раницата и скачаш на коня. Отдалечаваш се от горящата странноприемница, като си мислиш, че ще трябва да пренощуваш на открито.

Премини на **58**.

## 51

Отпушваш внимателно колбата и я запрящаш сред разбойниците. Секундите минават, а няма никакъв ефект. Стреснатата от действията ти банда с подигравателни крясъци те наобикаля. Разбираш, че си

измамен от Повелителя на сенките и за да се спасиш трябва да извадиш меча си.

Премини на **44**.

## 52

Намяташ се с Невидимото Покривало и се стопяваш във въздуха точно преди един от разбойниците да те удари с меча си. Той е толкова смаян от изчезването ти, че изпуска оръжието си в краката си. Точно навреме, защото вече си разбрал грешката си. Покривалото те прави невидим, но не може да те предпази от удари. Измъкваш се предпазливо настрани и докато разярената банда те търси трябва веднага да решиш какво да правиш с багажа си.

Можеш да зарежеш цялата си екипировка и да се измъкнеш. Премини на **54**.

Може да опиташ внимателно да грабнеш раницата си и да избягаш на **57**.

Ако си решил да се биеш с бандата, отметни покривалото, извади меча си и премини на **44**.

## 53

Грабваш тежката ГРЪМОТЕВИЧНА ТОПКА и без много да мислиш я отпращаш към приближаващите разбойници. А трябваше да помислиш!

Неумело хвърленото метално кълбо с трясък, напълно оправдаващ името му, се забива в средата на втрещената банда и с грохот на каменна лавина изчезва навън. Под дъжд от камъни и град от срутващата се сграда правиш отчаян опит да се спасиш.

Ще успееш ли? Зависи само от шанса ти.

Избери едно от следните числа и премини на този епизод. — **54**\_\_ ; \_\_ **55**\_\_ ; \_\_ **56**.



## 54

Бързо се приближаваш до вратата, издебваш подходящ момент и излизаш.

С един скок се мяташ на коня и се понасяш в нощта. Измъкнал си се невредим, но раницата с вълшебните предмети е останала вътре. Сега имаш само меча си и кесията с пари.

Занапред ще ти е много трудно да оцелееш. Трябва да решиш.

Може да се върнеш. И без това нямаш големи шансове да успееш. Просто затвори книгата и ако искаш, започни отначало.

Ако въпреки това смяташ да продължиш... Е, пожелавам ти успех! Премини на **58**.

## 55

Бързаш с всички сили към вратата. Стените около тебе те засипват с откъртени камъни. Прахът те заслепява. Вече си почти до вратата. Още едно последно усилие и ще си свободен. Късметът ти те изоставя в последния момент. Тежка опушена греда от подпорите на тавана пада върху тебе и те приковава към пода. Замъгленото ти съзнание с безразличие реагира на този последен удар и след това завинаги те напуска.

**КРАЙ**

## 56

Бързаш с всички сили към вратата. Стените около тебе те засипват с откъртени камъни. Прахът те заслепява. Вече си почти до

вратата. Още едно последно усилие и ще си свободен. Късметът ти те изоставя в последния момент. Тежка опушена греда от подпорите на тавана пада върху тебе и те приковава към пода. Замъгленото ти съзнание с безразличие реагира на този последен удар и след това завинаги те напуска.

КРАЙ

57

Започваш дълга и опасна игра на криеница с разярената банда.

Разбойниците са сигурни, че се криеш някъде вътре. С ругатни започват да претърсват залата. Принуден си да се движиш непрекъснато, като много внимаваш да не те блъсне някой или да не пострадаш от размахваните безразборно оръжия.

Най-сетне тази игра на „сляпа баба“ ти омръзва, решително скачаш и грабваш раницата си, преди някой да разбере какво става, събаряш пазача на вратата и си на свобода.

С един скок се мяташ на коня и се понасяш в нощта.

Премини на [58](#).



58

46

По-добре е да останеш навън. Стигат ти вече тревоги. Много си изморен, за да се разправяш с разбойници, кръчмари или джуджета. Намираш си плитка закътана падина и доволен се отпусках на земята.

Скоро на малък огън закъснялата ти вечеря започва да изпуска вкусно миришеща пара. Вече се радваш на почивката, когато...

Пляскане на криле и тънки писъци те карат да подскочиш стреснато. На земята пред тебе се е приземило малко като врабец бухалче, което без да ти обръща внимание, започва да рови в тревата и ядосано да пици.

С интерес наблюдаваш малкото създание и подскачаш от изненада, когато то без никакъв преход се превръща в малко гномче и пискливо почва да крещи.

— Мишката! Къде ми е мишката!

— Каква мишка — викаш ядосан — кой си ти и какво си се разпищял!

— Кой съм бил? Я го виж ти него! — не ти остава дължен дребосъкът.

— Мисли си, че като е толкова голям, всичко му е позволено — сърдито продължава да мърмори гномчето. — Настанил се тука, плаши ми вечерята, че и въпроси задава. Тия големите вече нищо не ги интересува бе!

Премини на **59**.

## 59

Малкото човече изглежда много разстроено. Става ти жал за него и се чувстваш засрамен от избухването си.

— Виж сега, извинявай — започваш смутено да се оправдаваш. — Не знаех, че това място е твое. — Тогава ти хрумва спасителна идея.

— Искаш ли да похапнеш с мене. Нямам мишки, но там в котлето има храна, която може да ти хареса. Става ли така?

— Става, става — мърмори гномчето. Щраква с пръсти и в ръката му се появява малка лъжица. Малка за тебе, иначе то изглежда, че е взело черпак.



Развеселен наблюдаваш лапация дребосък и накрая не се сдържаш.

— Изглежда е по-вкусно от мишка. По-полека де, ще паднеш вътре.

— Няма, не се безпокой — най-последе лакомникът се отдръпва настрана.

— Впрочем, приятел, аз не ям мишки — с достойнство казва гномът и отскача пъргаво настрана. Най-последе схващаш номера и избухваш в смях. Малкият хитрец просто си е изпросил вечеря. Всъщност е изял по-малко от една твоя хапка и чудесно те е развеселил.

Премини на **60**.

## 60

— Накъде си се запътил — престашава се отново гномчето.

— Няма значение — продължава като вижда, че не смяташ да отговаряш — мога да ти бъда много полезен. Пък и готвиш толкова добре. Аз се казвам Знайко. Наричат ме така, защото си пъхам носа навсякъде и знам всички ключове. Не съм голям вълшебник, мога да се превръщам на бухалче и да крия малки предмети, като ги правя невидими. Имам и ето това — ново щракване с пръсти и лъжицата е прибрана, а дребосъкът гордо ти показва дълга и дебела сребърна игла, която е хванал като сабя. Войнственият му вид те кара да избухнеш в неудържим смях.

— Не се сърди — казваш му, когато успяваш да проговориш.



— Смей се, но с това мога да убивам вампири и разни чудовища — хвали се гномчето. — Хайде, вземи ме с теб, мога да ти помогна много.

— Можеш и да си хапваш добре и да бърбориш — добавяш ти. Не знаеш как да се отървеш от него, а и май не ти се иска.

— Слушай. Много съм изморен. Утре ще решим.

— Добре. Ти спи, а аз ще пазя — уверява те то.

Съмняваш се дали наистина ще пази, но толкова си изморен, че лягаш на тревата и моментално заспиваш.

Премини на част III, епизод **61**.

## ЧАСТ III ПРЕЗ ПРОХОДА

61

Събуждаш се от лъчите на слънцето, светещи в лицето ти. Чувстваш се отпочинал и готов да продължиш приключението.

След лека закуска и кратка препирня със Знайко си принуден да го вземеш със себе си. Отстъпил си пред аргумента, че „и без това ще те следвам“.

Потегляте към издигащите се на хоризонта Дълги Мъгливи планини. През цялата сутрин малкият бърборко не млъква. След като с настойчивостта на криминален инспектор успява да измъкне „кой си и къде си тръгнал“, сам се обявява за екскурзовод и те засипва с описания, новини и съвети. Оказва се, че дори бил виждал КРИСТАЛА, който бил „прекрасен прозрачен диамант“ и било „много жалко да се загуби“.

Към средата на деня се приближавате към Прохода. Пред тебе се издигат мрачни скали, обрасли на места с жилави храсти и кичури трева с неприятни остри листа. Неусетно небето се е покрило със сиви облаци. Ясният до скоро ден е помръкнал. Излязъл е неприятен студен вятър. Знайко е престанал да бърбори и се е свил на топло в един от джобовете ти.

В подножието на Прохода правите кратка почивка и се опитваш да разпиташ гномчето за пътя.

— Нищо няма там. Само камънаци и студ — неохотно отговаря то.

— Защо трябва да се отбиваш при Змиите... — подхваща отново гномчето.

Премини на [62](#).

62

50

Цялата сутрин се е опитвал да те склони да заобиколиш Крепостите на Прохода. Не му отговаряш. Как можеш да му обясниш за втренчените жълти очи на Господаря на животните и ръмжащия му глас „Отбий се в КРЕПОСТИТЕ НА ПАЗИТЕЛИТЕ НА ПРОХОДА“.

Отначало пътят се изкачва нагоре и се вие, притиснат от студени надвиснали скали. Вече се смрачава, когато достигаш до две огромни каменни колони, изправени от страни на пътя. Небето зад тях е странно ниско и тъмно.

— ВРАТАТА на Прохода. — Знайко леко потреперва и се сгушва дълбоко в джоба ти. Бързаш да напуснеш мрачното място и повеждаш коня през зловещата врата. Преминавате и веднага с рязко дръпване на юздите спиращ изумен. Пред погледа ти е потънала в мрак долина, обрасла с ниски храстовидни дървета. Пътеката се стеснява и се спуска стръмно надолу като се губи в гъста трева със странен тъмен цвят. Но не това те е накарало да се заковеш на място. Долу, обхванала с многобройни извивки мрачната долина, се е разпростряла крепостта „Храма на змията“. В центъра ѝ се издига тънка кула със страшна змийска глава на върха и две рубинени очи са приковали в тебе ужасяващия си поглед.

Премини на **63**.

## 63

— Няма ли да се раздвижиш, храбрецо — съскащ глас те кара да подскочиш стреснато. От хрусталака се измъкват две гъвкави фигури, покрити с прилепнали черни облекла.

— Идваш ли? Няма да те чакаме цяла нощ — проговаря едната.

— Той се страхува! — съска презрително другата.

Идваш на себе си и...

Трябва да избереш:

Ако смяташ, че трябва да ги накажеш за презрителното им отношение, премини на **64**.

Ако решиш да тръгнеш с тях, премини на **65**.

А ако мислиш, че не е разумно да им се довериш, откажи им любезно и премини на **66**.

Усетил си неприкрития присмех в гласовете им. Пламваш от яд и посягаш към оръжията си

— Сега ще ви... — леко свистене прорязва въздуха и ръцете ти са приковани от гъвкаво въже. Неуловимо бързо до тебе изниква една от черните сенки и усецаш здраво острие да се притиска към тялото ти.

Тих смях достига до ушите ти. С плавни гъвкави движения Змията-воин те освобождава от бича, с който те е овързала.

— Хайде, не се сърди. Изпратени сме да те посрещнем.

— Следвай ни! — втората Змия е прибрала вече кинжала си и тръгва напред.

Засрамен се влачиш след тях. Още един урок, който не бива да забравяш.

Никога не подценявай непознат противник!

Премини на [67](#).

Изведнъж решаваш да им се довериш. Отпускаш се и тихо произнасяш.

— Тръгнал съм към вашата крепост и ще ви последвам с удоволствие. И няма да позволя да ми се присмиват — завършваш решително.

— Хайде, не се сърди. Изпратени сме да те посрещнем — гласът на Змията е спокоен и без присмех.

С гъвкави и бързи движения тръгват напред. Последваш ги доволен, че имаш водачи, но и малко засрамен от страха си.

— Добре се справи — шепне от джоба ти гномчето. — Сега сигурно ще ни помогнат без повече неприятности.

След час ще разбереш, че греши. Най-голямата опасност те чака в Храма-Крепост.

Премини на [67](#).

Черните сенки от двете ти страни те изпълват с ужас. Не, в никакъв случай не би ги последвал в злоещата мрачна долина. Вероятно е засада.

— Не се страхувам, уважаеми — произнасяш, като се стараеш гласа ти да звучи решително. — Предпочитам да нощувам горе на чист въздух. Малко задушна ми се вижда вашата долина. Лека нощ и извинете за безпокойството.

Бавно започваш да се отдръпваш, когато... леко свистене прорязва въздуха и ръцете ти са приковани от гъвкаво въже.

Неуловимо бързо до тебе изниква една от черните сенки и усещаш здраво острие да се притиска към тялото ти.

Тих смях достига до ушите ти. С плавни гъвкави движения Змията-воин те освобождава от бича, с който те е овързала.

— Хайде, не се плаши. Изпратени сме да те посрещнем.

— Следвай ни! — втората Змия е прибрала вече кинжала си и тръгва напред.

Засрамен се влачиш след тях. Страхувам се, че си загубил уважението им и трудно ще получиш помощ.

Премини на **67**.

Нощта е покрила долината с почти непрогледна тъмнина. Водачите ти се придвижват бързо и без да поглеждат назад. Сигурен си, че виждат в тъмното. Конят ти започва да се спъва и положително би пострадал, когато Знайко преодолява страха си и превърнат на бухалче го повежда вместо тебе.

Ненадейно пред вас се отваря врата и влизате в осветен от червения пламък на многобройни пушещи факли коридор.

— Остави коня си в тази ниша — посочва единият от воините.

Смъкваш се от коня и отново застиваш смутен, влезли сте в обширна кръгла зала без никакви мебели в нея. По голите стени са

закрепени факли, които едва разпръскват мрака и хвърлят зловещи отблясъци по каменния под.

Пристъпваш внимателно напред, стиснал здраво дръжката на меча си. Придружителите ти са изчезнали неусетно. Изтръпнал наблюдаваш как от сенките се приближават три ужасяващи фигури, покрити с черни наметала. Качулките скриват лицата им и горящите червени очи приковават погледа ти.

Когато те приближават, средната прошепва няколко съскащи думи и изведнъж факлите заблестяват с ярка жълта светлина. Качулките са отметнати и промяната е толкова неочаквана, че само въздъхваш леко, без да можеш да кажеш нещо.

Под наметалата се оказват три обикновени на пръв поглед жени с тъмна, почти черна кожа на лицата. Средната се представя като Главната Жрица на Змията.

Премини на **68**.

## 68

— Пристигна най-сетне — гласът ѝ е тих и съскащ. — Нашият господар иска да ти помогнем. Той се съмнява дали си достоен за важната задача и държи да изпитаме смелостта ти.

— Ще трябва да се пребориш със силата на Царицата на змиите и покровителката на нашия Храм!

Пръстът ѝ повелително сочи надолу и едва сега виждаш, че в пода е издълбана кръгла яма с ширина няколко метра. От една скрита врата се появява тънка и гъвкава Жрица, понесла на главата си голяма почти колкото нея делва. Внимателно я оставя на пода и пъргаво се притиска до стената. Разнася се силно съскане, от тесния отвор на делвата изпъзлява огромна и явно разярена змия.

— Хайде скачай долу и действай — просъсква не по-малко яростно Жрицата. — И бъди сигурен, тука са безсилни магиите на Господарите.

Гледаш опасното чудовище и бързо съобразяваш.

Можеш да откажеш да влизаш в тясната и тъмна дупка. Това може би е най-благоразумно, но дали е най-доброто... Премини на **69**.

Срамуваш се да покажеш страх. Изваждаш меча си и... си на **70**.

Нещо в гласа на Жрицата ти показва да бъдеш предпазлив. Внимателно пристъпваш напред и поглеждаш в ямата. Премини на [71](#).



69

Изтръпнал от страх се вираш в пълната със сенки яма. Навила покритото си с бледи зеленикави люспи тяло и изправила високо острата си глава, ужасната Покровителка на Храма те следи със студените си очи. Раздвоеният ѝ език се стрелка напред и яростното и

55

съскане предизвиква студени тръпки по гърба ти. Немигачият поглед на черните жрици до теб, те подсеща, че трябва да направиш нещо.

За нищо на света няма да се спуснеш долу. С треперещи пръсти взимаш големия си лък и поставяш стрела. Трудно се прицелваш на подвижната светлина и разбира се пропускаш. Презрителен смях се слива с непрестанното съскане на змията. Ядосан изпращаш втора, а след това и трета стрела, която най-сетне пронизва отвратителната шия на змията и я приковава към пода.

— Добре, можеш да останеш тази нощ в храма, но не чакай повече от нас. Ти си страхлив и жесток. По такъв начин да убиеш змията ни. — И разгневените жрици напускат залата. След малко влиза един от Воините и хвърля в краката ти навит бич от черна кожа.

— В дръжката има отровен кинжал — процежда, без да те погледне. — По заповед на Господаря, страхливецо.

Решаваш да си вървиш още сега. Това място не ти харесва и предпочиташ да пренощуваш на открито. Премини на **73**.

## 70

Решително скачаш долу. Очакваш яростна атака от змията, но тя остава навита на многобройни дебели пръстени. Главата ѝ бавно се изтегля за удар и открива бледата си издута шия. Моментално забелязваш дадения ти шанс и замахваш с меча си. Без магическата сила, която да ти помага, ударът ти е неочаквано слаб и непохватен. Острието попада косо на покрития с твърди люспи гръб и се хлъзва, без да нарани влечугото.

Това сякаш е сигнал за светкавично нападение. Дългите цяла педя отровни зъби минават на косъм от единия ти крак, а змията вече е готова за нов удар. Уплахата влива в тебе неподозирани сили, вместо да се отдръпнеш, хващаш с две ръце дръжката на меча и с един замах отсичаш ужасната змийска глава. За миг оставаш неподвижен и си поемаш дъх. Обръщаш се горд към жриците и си като попарен от бликащото от тях недоволство.

— Не беше нужно да убиваш покровителката на храма ни — просъсква Главната Жрица. Ти си смел, но и жесток. Ще изпълним



молбата на Великия Господар ще ти дадем оръжие. — И разгневените жрици напускат залата.

Дълго време не се появява никой и вече си решил да си ходиш, когато към тебе се приближава един от Змиите-воини и ти подава навит на широки пръстени бич от странна черна кожа.

— Вземи, това е оръжието на Змиите. В дръжката има кинжал — проговаря, без да те погледне той. — Кинжалът е отровен — добавя като си тръгва.

Премини на [73](#).

## 71

Изтръпнал от страх се взираш в пълната със сенки яма. Навила покритото си с бледи зеленикави люспи тяло и изправила високо острата си глава, ужасната Покровителка на Храма те следи със студените си очи. Раздвоеният ѝ език се стрелка напред и яростното и съскане предизвиква студени тръпки по гърба ти. Немигащият поглед на черните жрици до теб те подсеща, че трябва да направиш нещо.

Решително скачаш долу. Очакваш яростна атака от змията, но тя остава навита на многобройни дебели пръстени. Главата ѝ бавно се изтегля за удар и открива бледата си издута шия. Моментално забелязваш дадения ти шанс... Вместо да замахнеш с меча, ненадейно се навеждаш и впиваш поглед в очите на огромното влечуго. Учуден шепот достига до слуха ти през ядното съскане. Без да отклоняваш погледа си, бавно, милиметър по милиметър протягаш ръка към готовата за нападение глава. Устата на змията се отваря, дългите ѝ цяла педя зъби всеки миг могат да се забият в тебе. Пръстите ти докосват студените люспи и за момент уплашен си мислиш, че си сгрешил.

Бавно и колебливо съскането заглъхва, страшната Покровителка на Храма се отпуска на пода и с лениви движения се прибира в делвата си.

Облекчено си поемаш дъх и се изправяш. Гърбът ти се е схванал от страшното напрежение и си облян в пот, но гордо поглеждаш към застаналите на ръба жрици. Студеният им поглед е смекчен и те гледат с явно уважение.

Премини на [72](#).

— Ти си смел и добър — замислено произнася величествената Главна Жрица. — Виждам, че Великите Господари не са се излъгали в избора си.

— Почакай ме тука. Аз ще ти дам Оръжието на Змиите-воини.

След няколко минути трите жрици се връщат, придружени от група облечени в черно воини. С почитителен поклон Главната Жрица ти подава дълъг бич, изплетен от черна кожа.

— Това е оръжието на Змиите. Изплетено е от кожата на огнените змии от пустините. В дръжката има скрит кинжал. Извади го!

Изтегляш дълго леко закривено острие от много тъмен бронз и с възхищение разглеждаш красиво изработената дръжка. Формата на кинжала е много необичайна, острието е закръглено без режещи ръбове и със силно източен връх остър, като жило. Или като зъб на змия.



— Не докосвай върха — предупреждава те жрицата — напоен е с много силна отрова.

— Кинжалът е много здрав и може да пробие дори тройно закалена стоманена броня. Отровата може да убие много могъщ магьосник или дракон.

— Ако искаш може да останеш тази нощ в храма — добавя накрая.

Мълчаливо се покланяш, поразен от държанието им. Нищо не е останало от високомерното им преди час поведение. Все пак мрачния Храм порядъчно ти е омръзнал.

Премини на [73](#).

— Ох, най-последно се измъкнахме — облекчено се измъква от джоба ти Знайко. Почти цяла нощ, си яздил, но си се отдалечил от зловещия Храм на змията и доволен се разполагаш на почивка.

— Кой ще поеме първото дежурство — питаш дребосъка и учуден виждаш, че се е заел да събира съчки за огън.

— Какво си се втренчил! Никой няма да ни напада тук. Долу пазят Змиите, а на върха е „Гнездото на орела“. Нали не си решил да ходиш там. Ако разберат, че си бил при Змиите, жив ще те изядат.

— Няма, успокой се. И на мене ми стигат ужаси. Ще ги заобиколим, доколкото можем.

Доволен се изтягаш на тревата и докато слушаш суетнята на Знайко, неусетно си заспал. По-късно ще разбереш, че напразно си се надявал да не срещаш Орлите, но сега е време добре да си починеш.

Премени на [74](#).

## 74

Рано на другата сутрин се събуждаш от студ. Малката полянка, на която си се установил е потънала в гъста мъгла. Влажният й допир те кара енергично да се заловиш за работа и не след дълго буен огън озарява околността. Топлата закуска ти се отразява добре и вече си готов да продължиш опасното си приключение.

— Хайде, мързеливецо — измъкваш малкото гномче от гънките на завивката си. — Тръгваме, до вечерта трябва да преминем билото на Прохода.

— А-у-у, какъв студ — протяга се Знайко. — Охо, закуска. Добре се справяш. — Малкият има дразнещия навик да дава оценки по всяко време.

Когато първите лъчи на слънцето започват да разпръскват мъглата, вие вече сте на път. По-точно ти яздиш на коня, а гномчето си доспива в джоба ти след ситата закуска. Пътеката се вие все по-стръмно нагоре и постепенно буковите дървета около тебе се сменят с високи борове. Към средата на деня сте вече високо в планината и лекият отначало ветреца се е превърнал в доста силен студен вятър. Небето е мрачно и надвиснало ниско.

След един от многобройните завой на пътя, високо горе, прилепнал за отвесните скали, съзираш непристъпен замък. Над главата ти пада сянка на рееща се във висините птица.

— Виждаш ли го? Там горе. Това е един от Орлите-воини — както винаги Знайко забелязва всичко. — Моли се да не ни обърнат внимание.

Премини на [75](#).

## 75

Продължаваш напред и след всеки завой „ГНЕЗДОТО НА ОРЕЛА“ се извисява все по-огромен. Изведнъж конят ти рязко спира и се дръпва уплашен назад. Като изпод земята е изникнал облечен в сиво воин с изпито лице и втренчен поглед.

— Накъде! — въпросът е зададен с такъв категоричен тон, че автоматично отговаряш.

— Последвай ме! — и намръщеният воин се обръща и тръгва бързо, без да погледне дали го следваш. Ти и не си помислил да се възпротивиш. Вече познаваш силата на Воините-пазители на Прохода. Тонът му е рязък, но не звучи предизвикателно като на Змиите.

Вечерта достигате до подножието на замъка, но ти се струва, че са те отклонили от пътя ти. Пред дебелия дънер на огромен бор те чакат петима величествени старейшини на Орлите. Дрехите им са също така сиви като на водача ти, но с редица от бели ромбове по края.

— Поздравяваме те, чужденецо. Знаем за твоята мисия и ще се опитаме да ти бъдем от полза. Преди да влезеш в замъка, трябва да знаеш, че не пускаме никой, който е бил при змиите. По окачения на колана ти бич виждам, че си се срещал с тях и си бил подлаган на жестоките им изпитания.



Воинът-орел е произнесъл необичайно дълга за неговите навици реч. Острият му поглед е огледал внимателно екипировката ти.

— Имаме нещо, което ще ти бъде полезно — доволен забелязва той. — Ето вземи тези стрели.

Премини на **76**.

76

С възхищение поемаш дебелия сноп дълги, красиво изработени стрели. Всички те са напълно еднакво дълги. Оцветени са в светлосиво, като дрехите на орлите. Стабилизиращите пера са черни, а върховете им светят като сребърни.

— Това са дългобойни самонасочващи се стрели — обяснява ти старият Орел. — Достатъчно е да се вгледаш в целта и да стреляш. Върховете им са посребрени и могат да убият вампир или върколак.

— Внимавай, пробивната им сила не е така голяма и зависи колко силно опъваш лъка. Съжалявам, че не можем да те подслоним, но правилата ни са много строги.

Премини на [77](#).



77

Вече отминава третият ден, откакто си преминал билото на Прохода и се спускаш към долината отвъд планините. В ниското отново е по-топло и мрачните скали се покриват с трева. Все по-често срещате големи самотни дървета.

Вечерта спирате на открита поляна с толкова мека трева, че с удоволствие се настаняваш там. Още е рано и би могъл да продължиш, но си оставил планината зад гърба си и решаваш да си дадеш по-дълга почивка.

Оставил си малкото гномче да наглежда вечерята и отиваш да се огледаш наоколо. Намирате се в самия край на Прохода на продълговатата поляна, оградена от двете страни с ниски възвишения, покрити със сочна трева и малки дръвчета. Напред отвесна канара с тесен проход е отклонила пътеката и почти е препречила изхода. Проверяваш дали може да се мине и мислено се поздравяваш за сполучливия избор на място за почивка. След канарата пътят е осеян с едри камъни и се промушва между остри скали. Утре ви чака труден преход.

Връщаш се в лагера и намръщен оглеждаш небето. Събралите се черни облаци предвещават буря, а наблизно няма сигурно убежище. По предложение на Знайко премествате лагера под стар, силно разклонен дъб близо до надвисналата канара в края на поляната. Надяваш се короната му да е достатъчно гъста, за да не се измокрите. Премини на **78**.

## 78

Вече по тъмно бурята се развихря с всичка сила. Изглежда Дългите планини са решили да ви изпратят с незабравим спомен.

Дъждът се излива непрестанно, вятърът го завива на студени водни вихри, които засипват огъня ви и ви оставят на тъмно. Скоро сте мокри до кости, независимо от гъстите листа на дъба. По-късно светкавиците стават толкова чести, че гърмът им се носи като непрестанен грохот. По върховете наоколо се забиват разклонените езици на мълнии. Конят ти се е свил уплашен до тебе, а Знайко отдавна се е скрил дълбоко в багажа.

Падащите наоколо мълнии стават опасни и трябва да вземеш решение.

Ако решиш да разчиташ на късмета си и да останеш под дървото, премини на **80**.

Ако смяташ, че е по-разумно да излезеш на открито, премини на **81**.

Ако рискуваш да потърсиш друго убежище, премини на **82**.

## 80

Опасно е да стоиш под дървото, докато вилнее гръмотевична буря. Всеки момент дъбът може да бъде ударен и да пострадаш. И все пак не можеш да се решиш да напуснеш несигурното си убежище и да се изложиш на яростта на бурята. Прислонил си се плътно до дебелото стебло и треперещ от студените пръски, които носи вятърът, ужасен наблюдаваш развихрилата се стихия.

Бурята се е превърнала в истински бой на гръмотевици. Непрестанно сипеците се мълнии озаряват околността с ослепително сияние, оглушителният им гръм разтърсва планината и се забива безмилостно в мозъка ти.

Оглушен и объркан затискаш с ръце ушите си, затваряш очи и безсилен се смъкваш до дъба. От мощния напор на вятъра старото дърво скърца и стене зловещо, дъждът се лее почти хоризонтално и те облива с ледени струи.

— Това е краят! — шепнеш безпомощно.

— Да, краят е! — вие безмилостно вятърът.

И краят идва! Разклонена назъбена мълния се забива във върха на дървото. Ужасен гръм и ослепителен блясък се стоварват с невиджана сила върху тебе и те потопяват в черна тишина.

Бавно идваш на себе си и си припомняш къде си и какво се е случило. Оглеждаш се замаян. Всичко е разпиляно и погубено. До разцепеното и обгорено дърво лежи вярното ти конче, раницата ти е изгоряла и разпръснатите вълшебни предмети са стопени и разбити напълно. Мечът ти е изкривен и усукан. Знайко е изчезнал някъде. Освен тебе нищо не се е запазило здраво.

Оцелял си, но с мисията ти е свършено. Затвори книгата и ако искаш, можеш да опиташ отново.

**КРАЙ**

**81**

Опасно е да стоиш под дървото, докато вилнее гръмотевична буря. Всеки момент дъбът може да бъде ударен и да пострадаш. И все пак трудно е да се решиш да напуснеш несигурното си убежище и да се изложиш на яростта на бурята. Събираш набързо багажа си, увиваш се плътно в плаща и изскачаш на открито. Вятърът те посреща с отвратителен вой и те засипва с ледените струи на дъжда. За миг си подгизнал и премръзнал. Смъкваш се безпомощен на залятата със студена вода земя и треперещ наблюдаваш развихрилата се стихия.

Бурята се е превърнала в истински бой на гръмотевици. Непрестанно сипеците се мълнии озаряват околността с ослепително



сияние, оглушителният им гръм разтърсва планината и се забива безмилостно в мозъка ти.

Оглушен и объркан затискаш с ръце ушите си, затваряш очи и безсилен очакваш края. И краят идва ненадейно!

Разклонена назъбена мълния се забива във върха на стенещото дърво. Ужасен гръм и ослепителен блясък се стоварват с невиждана сила върху тебе и те потопяват в черна тишина.

Бавно идваш на себе си и не можеш да повярваш на очите си. Огромният вековен дъб е разцепен и почти напълно изгорял. Страхотният удар на мълнията те е достигнал и е разпилял багажа и оръжието ти по цялата поляна. Конят ти е изчезнал някъде, няма го и Знайко. Опитваш да се надигнеш, но с ужас разбираш, че нощта под ледения дъжд е сковала всичките ти мускули. Пулсиращо главоболие жестоко е притиснало челото ти и раздвоява предметите. Отпускаш се безсилен и вълните на болестта те понасят към края на приключението ти.

КРАЙ

82

Опасно е да стоиш под дървото, докато вилнее гръмотевична буря. Всеки момент дъбът може да бъде ударен и да пострадаш. И все пак трудно е да се решиш да напуснеш несигурното си убежище и да се изложиш на яростта на бурята. Събираш набързо багажа си, увиваш се плътно в плаща и изскачаш на открито. Вятърът те посреща с отвратителен вой и те засипва с ледените струи на дъжда. За миг си подгизнал и премръзнал. Без да се колебаеш, хукваш към пещерата, която си забелязал през деня.

Ето я! Тясната цепнатина-вход се вижда на светлината на честите мълнии. Втурваш се към нея и след секунда си на сухо. За миг си уплашен, че конят ще се заклеци в тесния отвор, но със силно дръпване на юздите го вмъкваш.

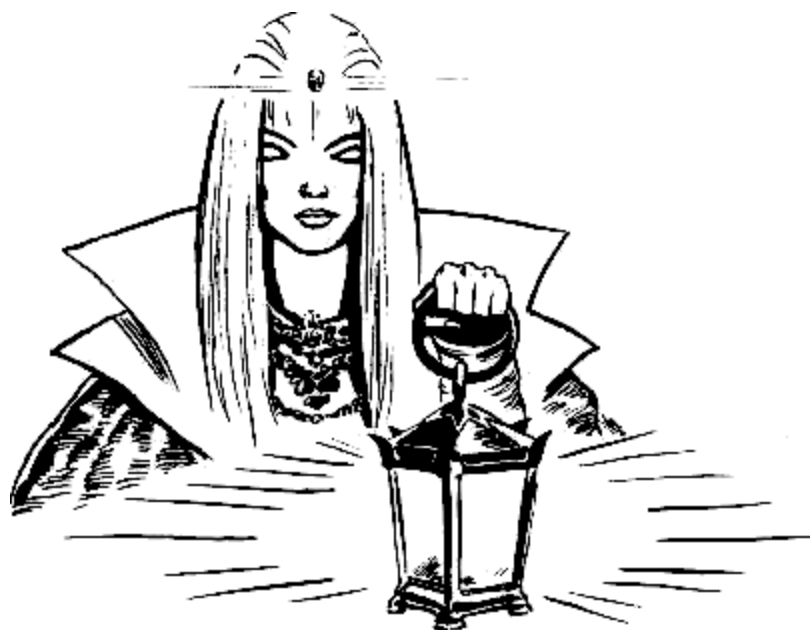
Вътре е тъмно като в рог. Призрачните проблясъци на светкавиците само очертават входа, без да могат да разпръснат гъстия мрак. Отпускаш се уморен на пода. Събличаш мокрите си дрехи и

65

докато с опипване ровиш в раницата си, мечтаеш за малко светлина. Светлина! Чудно как си могъл да забравиш за ВЪЛШЕБНИЯ ФЕНЕР на Господарката на светлината. От леките докосвания на пръстите ти се запалва ярка бяла светлина и ласкава топлина се разлива по измръзналото ти тяло.

Сега вече може да се каже, че си спасен. Поставяш фенера на един плосък камък и доволен се оглеждаш наоколо.

Премини на част IV, епизод **83**.



## ЧАСТ IV

### ПЕЩЕРАТА НА ТРОЛА

83

Пещерата се оказва по-голяма, отколкото си предполагал. На светлината на вълшебния фенер можеш добре да я разгледаш и да се увериш, че вътре не се е спотаил някой опасен звяр. По пода се виждат останки от дрехи и предмети, което те навежда на мисълта, че не много отдавна тук са спирали хора. Надяваш се все пак през нощта да не ви безпокоят. Вътре няма никакви удобства и предполагаш няма и стопанин.

Подът е сух и покрит със ситен пясък. Няма с какво да запалиш огън, затова простираш мокрия багаж по камъните и се увиваш в одеялото.

Заспал си неусетно, когато настойчивият шепот на гномчето те събужда. Както ти се струва, още по-тъмно е. Готов си да му се скараш, но застиваш скован от ужас. На входа е застанал огромен скален трол и подозрително се взира в още тъмната вътрешност на пещерата. Направил си ужасна грешка, която може да сложи край на приключението ти. Без да знаеш, си се разположил в пещера, заета от това злобно създание.



Внимателно се измъкваш от завивките и се промъкваш към оръжията си. Колкото и да си предпазлив, тролът е забелязал движенията ти и решително се приближава, готов да нанесе удар с каменния си юмрук.

Премини на **84**.

**84**

Имаш само няколко секунди да решиш как ще се спасяваш.

Можеш да опиташ да го застреляш с една от вълшебните стрели

— **85**.

Можеш да извадиш меча си — **89**.

Ако искаш, опитай да го спреш с някой от вълшебните предмети — **99**.

На колана ти е змийският бич. Ако ще го използваш, премини на **86**.

Въпреки гигантските си крачки, тролът е бавен и тромав. Ако искаш, можеш да се опиташ да избягаш, но ще трябва да зарежеш всичко — **105**.

## 85

Трескаво се хвърляш към лъка и снопа стрели. С треперещи пръсти го изваждаш и обтягаш. Сега пък стрелите се разпиляват по пода. Опипваш в паника около себе си и най-последно в ръката ти е една от тях. Жалко, но не успяваш, дори да погледнеш каква е. Тролът е до теб, привежда се тежко и замахва.

Пъргаво се претъркулваш настрани, а ето той отново надвисва над главата ти с вдигнат юмрук.

Лъкът е изпаднал и ръцете ти стискат само безполезната стрела.

Скачаш на крака и... имаш само две възможности.

На кръста ти е змийският бич. Но може ли преплетената кожа да спре разярения трол. Ако искаш да опиташ, премини на **86**.

Ако мислиш, че е глупаво да се биеш с бич срещу каменен великан, остава ти само да опиташ да се измъкнеш на **105**.

## 86

Мисълта да се предадеш е непоносима. Нима си стигнал до тук, за да избягаш от това каменно плашило. Развиваш решително бича и замахваш към отвратителната му каменна глава. Разнася се силен плясък и веднага проехтява ревът на ранения трол. Не е за вярване, но кожените жила са оставили плитка, но явно болезнена следа по каменната глава. Великанът реве ужасно и трие с ръка удареното си лице, но няма намерение да се отказва.

Стиснал огромните си юмруци, разярен се хвърля напред. Посрещаш го с градушка от удари, които оставят бразди по тялото му и изтръгват ужасни проклетия от устата му. Осъзнаваш, че макар и болезнени, ударите на бича не могат да го спрат. Рано или късно тролът ще те притисне до скалите и тогава е достатъчен само един замах на тежките му лапи.

Все пак си получил възможност да си отдъхнеш и да вземеш ново оръжие.

Можеш да извадиш меча си — **89**.

Ако искаш, опитай да го спреш с някой от вълшебните предмети, премини на **99**.

В дръжката на змийския бич има отровен кинжал. Ако ще го използваш, премини на **87**.

Ако искаш, можеш да се опиташ да избягаш, но ще трябва да зарежеш всичко — **105**.

## 87

Решително изтегляш острия кинжал от бича. Тъмната гравирана дръжка ляга удобно в ръката ти и сякаш ти влива сила и решителност.

Стискаш здраво кинжала и започваш опасна игра на криеница с разярения каменен великан. Тролът е много по-тромав и бавен от тебе, но дългите му ръце са достатъчно силни да те погубят само с едно докосване. Разбираш, че имаш възможност само за един удар. Трябва да внимаваш да не счупиш кинжала или да се оставиш да бъдеш притиснат до някоя скала.

Тролът е вбесен и започва да нанася хаотични удари и да руши стените на пещерата. Огромният юмрук с трясък се забива в скалата, зад която си отскачил и каменен водопад се изсипва върху него. За момент той замира зашеметен и оглушен.



Веднага се възползваш от дадения ти шанс. Хвърляш се напред и острието на кинжала потъва в каменното тяло със скърцане, от което настръхваш.

Тролът изревава ужасяващо и забравил за тебе се опитва да стигне пронизалото го оръжие. Кинжалът се е заклецил в тялото му и отмалелите ти пръсти изпускат дръжката. Останал си напълно беззащитен.

За момент изтръпнал очакваш тролът да се нахвърли върху тебе, но отровата го сковаваше все по-бързо. Ревът му заглъхва и преминава в стенание, от което те полазват студени тръпки. Изведнъж каменният великан замлъква и с ужасен трясък се стоварва на земята, като се разбива на няколко парчета.

Премини на **88**.

Отдъхваш си с голямо облекчение. Наблюдаваш разпиляния на парчета трол и постепенно се изпълваш с гордост. Справил си се чудесно с толкова опасен противник.

Само едно нещо помрачава радостта ти. В агонията си тролът е счупил забития в тялото му кинжал. Ще трябва да се разделиш с едно чудесно оръжие. Посягаш да прибереш бича, но и той се разпада в ръцете ти. Ядосан риташ разпилените останки и нарамил раницата си излизаш от пещерата.

Премини на част V, епизод **106**.

## 89

„Меча, бързо меча“ — трескаво мислиш, докато изваждаш затиснатото под разхвърляния багаж оръжие. След миг бляскавото острие е в ръцете ти. Размахваш го над главата си и преминаваш в атака.

За момент тролът се стъписва...

Сега имаш време да помислиш какъв беше мечът ти?

Ако не е вълшебен, по-добре го прибери и бързай за някой от вълшебните предмети на **99**.

Ако на времето си избрал РАЗРУШИТЕЛЯ... е, това е чудесен избор. Пристъпи смело напред и удрай — **90**.

Имаш МЕЧ-СВЕТКАВИЦА? Много добре, тролът и така е бавен, а сега... на **92**.

В ръката ти е късото ЖИЛО, не се колебай, достатъчно е само да издебнеш трола и да се приближиш, един удар и готово. Премини на **95**.

## 90

Тежкият разрушител в ръцете ти и решителният ти вид разколебават трола. Усецаш как в тялото ти се влива неподозирана сила и смелост. Дългото широко острие засиява с ярка синкава светлина и потрепва от нетърпение.



Пристъпваш решително напред и замахваш срещу слисания великан. Тежък удар се стоварва върху широките му каменни гърди. Силният сблъсък изтръгва меч от изтръпналите ти ръце и за миг се оказваш обезоръжен. Чудовището е тежко пострадало, но все още е опасно. Тромавите му ръце опипват дълбоките рани и яростният му рев разтърсва пещерата.

Всеки момент тролът ще се хвърли към тебе, за да те смаже с тежките си юмруци.

Време е да решаващ:

Можеш да използваш объркването му и да избягаш на **105**.

Ако си бърз и решителен, можеш да опитаеш да грабнеш падналия в краката му меч — **91**.

В дръжката на змийския бич има отровен кинжал. Ако ще го използваш, премини на **87**.

## 91

Използващ объркването на трола и със светкавичен скок грабваш меч. Разяреният каменен великан свива огромните си юмруци и тежко се заклаща към тебе. Раната му е смъртоносна, но яростта му го движи напред.

Размахваш отново дългия меч и го стоварваш със страничен удар върху приближаващия трол. Този път си по-предпазлив и не изпускаш меч, а ръката на трола пада разбита на парчета. Силен рев разлюлява стените на пещерата, здравият му юмрук описва свистяща дъга и само бърз скок те спасява от моментално премазване.

Положението ти е критично. Без да видиш, си отскочил до назъбената стена на пещерата и вече нямаш място за отстъпление. Тролът се приближава с широки крачки и ядно ръмжене.

Удар отгоре по грозната глава, страничен удар в тялото, отбиване на здравата му ръка, леко отстъпване встрани и последен удар с цялата сила на ръцете ти, умножена с вълшебната мощ на **РАЗРУШИТЕЛЯ**.

С грохот на каменна лавина тролът се разсипва на парчета в облак от задушавач прах. Мечът се изплъзва от изтръпналите ти пръсти, а ти се отпускаш отмалял на пода. Победил си страшен противник. Чудесно си се справил! Постепенно шокът от боя отминава

и се изпълваш с гордост. Бавно събираш разпръснатия багаж и извеждаш уплашения кон от пещерата.

Дълго не можеш да намериш Знайко, докато накрая го измъкваш от тясната цепнатина, в която се е скрил. На излизане риташ разпилените останки на трола и нарамил раницата си продължаваш към следващата глава.

Премини на част V, епизод **106**.

## 92

Дългото тясно острие на СВЕТКАВИЦАТА излиза със свистене от ножницата. Красиво гравираната дръжка ляга удобно в ръцете ти и веднага почувстваш смайващия ефект на ускореното време. Секундите послушно се разтеглят и тромавите движения на трола се забавят още повече. С неуловима за очите му бързина се озоваваш до него и го засипваш с градушка силни удари.

Свистящият, проблясващ в мрака меч се впива безжалостно в твърдото тяло на зашеметения великан и откъртва малки парчета, които с вой се понасят из цялата пещера. Тролът реве от болка и размахва ръце на посоки. Победата изглежда близка, когато неточен удар избива меча от ръцете ти.

Блестящото острие отскача от каменното рамо и безсилно издрънчава на земята. Едва удържаш устрема си и на косъм се разминаваш с отправления към главата ти юмрук. Тролът веднага е оценил промяната на ситуацията и с тържествуващ рев стремително се насочва към тебе.

Изпълваш му се пъргаво и...

Веднага трябва да решиш:

Можеш да използваш момента и да избягаш на **105**.

Ако си бърз и решителен, можеш да опиташ да грабнеш падналия недалече от трола меч. Премини на **93**.

В дръжката на змийския бич има отровен кинжал. Ако ще го използваш, премини на **87**.

## 93

Разгневеният великан е побеснял от болка и яростно се нахвърля право срещу тебе като руши и премазва всичко пред себе си. Чудовището е страшно в своя гняв, но в безогледната му атака съзираш шанса си. Ловко се отклоняваш от тежките му удари и го подмамваш далече от мястото, където е мечът. След няколко минути на опасна гоненица планът ти успява и СВЕТКАВИЦАТА отново е в ръцете ти.

Сега си много по-внимателен. Вместо да нанасяш хаотични и безвредни за трола удари, ти се съсредоточаваш върху един от подобните на колони крака. Бързо приближаване, светкавичен удар и отскок назад. Докато бавният трол се обърне, нападаш го от другата страна. И отново, и отново.

Кракът на трола постепенно се покрива с дълбоки пукнатини и големи парчета започват да се ронят от него. Въпреки сериозните рани каменното чудовище остава изправено и не показва намерение да те остави. Ръцете ти изтръпват и вече си мислиш, че нямаш сили за нито един удар, когато тролът с грохот на каменна лавина се сгромолясва на земята и се разбива на няколко части. Още няколко мига големите му ръце потрепват в желание да те хванат, после с пресипнало хъркане тролът се вкаменява завинаги.

Премини на **94**.

## 94

Мечът се изплъзва от изтръпналите ти пръсти, а ти се отпусках отмалял на покрития с прах под. Победил си страшен противник. Чудесно си се справил! Постепенно шокът от боя отминава и се изпълваш с гордост. Бавно събираш разпръснатия багаж и извеждаш уплашения кон от пещерата.

Дълго не можеш да намериш Знайко, докато накрая го измъкваш от тясната цепнатина, в която се е скрил. На излизане риташ разпилените останки на трола и нарамил раницата си продължаваш към следващата глава.

Премини на част V, епизод **106**.

## 95

Острото ЖИЛО проблясва в ръката ти и като живо потрепва от желанието да се впие в тялото на трола. Внимателно обикаляш каменния великан и търсиш удобен момент да го пронижеш, без да попаднеш под тежките му удари. Опасната криеница продължава вече няколко дълги минути и ти започваш да се задъхваш от напрежение и умора. Макар и тромав и непохватен тролът се движи по-бързо от тебе и единственият ти шанс остава много по-голямата ти ловкост.

В един момент се озоваваш отстрани на чудовището. Теглен неударимо от вълшебния меч се спускаш, готов да нанесеш смъртоносен удар, когато камъкът, на който стъпваш, се преобръща. Всичко започва да се развива като в кошмарен сън. Зашеметен наблюдаваш как тролът се приближава с вдигнат юмрук, навежда се, а ръката, която вдигаш за защита, се оказва празна.

Изпуснал си меча и си напълно беззащитен. Затваряш очи, готов да се предадеш, когато забелязваш, че нещо пречи на трола да те достигне. За миг разбираш — тромавият великан не може да се наведе и да те удари. Докато той реве ядосан и замахва с огромния си крак, ти пъргаво се претъркулваш и скачаш на крака. Сега най-после разбираш как си се отървал.

Премини на **96**.

## 96

ЖИЛОТО все пак е достигнало до трола и се е забило в тялото му. За жалост раната, макар и да го сковава, не е опасна и с отворително скърцане мечът е изваден и захвърлен настрани, а раненият и разярен трол те търси из пещерата.

Спотаен зад една голяма скала ти си отдъхваш и бързо мислиш какво да правиш.

Веднага трябва да решиш:

Можеш да използваш момента и да избягаш на **105**.

Ако си бърз и решителен, можеш да опиташ да грабнеш падналия недалече от трола меч. Премини на **97**.

В дръжката на змийския бич има отровен кинжал. Ако ще го използваш, премини на **87**.

Решаваш, че с меча ще се справиш най-добре, изправяш се внимателно, но докато се промъкваш към него, тролът се обръща и те забелязва.

Разгневеният великан е побеснял от болка и яростно се нахвърля право върху тебе, като руши и премазва всичко пред себе си. Чудовището е страшно в гнева си, но в безогледната му атака съзираш своя шанс. Ловко се отклоняваш от тежките му удари и го подмамваш далече от мястото, където е мечът ти. След няколко минути на опасна гоненица планът ти успява и ЖИЛОТО отново е в ръцете ти.

Сега си много по-внимателен, кръжиш около разярения трол и бавно се приближаваш към края на пещерата, където изчезваш между срутените от стените огромни камъни. Когато те загубва от погледа си, тролът побеснява и се нахвърля с яростен рев да преобръща и троши разпилените скални отломъци. Пещерата се тресе от мощните удари на чудовището и кънти от гръмките му проклетия. Въздухът се изпълва с гъст прах и тогава съзираш своя шанс.

Премини на **98**.

Приближаваш се незабелязано, изчакваш трола да се обърне и с всичка сила пронизваш широките му гърди. Острото ЖИЛО с лекота прониква в твърдия камък и се забива до дръжката. Отначало тролът не разбира какво става, спира да реве, застива на едно място и смаян поглежда към тебе. Посяга колебливо към забития в гърдите му меч и с трясък на каменна лавина се сгромолясва на земята, като се разбива на няколко парчета.

Мечът се изпълзва от изтръпналите ти пръсти, а ти се отпускаш отмалял на покрития с прах под. Победил си страшен противник. Чудесно си се справил! Постепенно шокът от боя отминава и се изпълваш с гордост. Бавно събираш разпръснатия багаж и извеждаш уплашения кон от пещерата.

Дълго не можеш да намериш Знайко, докато накрая го измъкваш от тясната цепнатина, в която се е скрил. На излизане риташ разпилените останки на трола и нарамил раницата си продължаваш към следващата глава.

Премини на част V, епизод **106**.

## 99

Хвърляш се към раницата и разпилените около нея вълшебни предмети. Вече съжаляваш, че снощи не си ги подредил. Тролът е по петите ти и веднага трябва да избереш един от тях. Кой ли може да е най-ефикасен срещу каменното чудовище.

Пред очите ти са разпръснати:

**ВЪЛШЕБЕН ФЕНЕР**. Ако това е твоят избор, мини на **100**.

**ВЪЗДУШНО ПОКРИВАЛО** — невидимка. Вземаш го и си на **101**.

**ТРЪСТИКОВА ПРЪЧКА** — огнехвъргачка. Ако ще я използваш премини на **102**. Не забравяй — стреля само веднъж.

**КРАТУНКА С ВОДА** — това едва ли може да ти послужи за оръжие.

Колба с **МЪРТВА ВОДА**. Премини на **103**.

**ГРЪМОТЕВИЧНА ТОПКА**. Грабваш я и отиваш на **104**.

И не забравяй, можеш да ги използваш, само ако не си ги използвал вече или загубил в предишните си приключения!

## 100

**ВЪЛШЕБНИЯ ФЕНЕР!** „Това е най-доброто оръжие“ — мислиш си обнадежден. Нали троловете се вкаменяват на слънчева светлина. Скачаш към фенера и запалваш най-яркия му блясък. Синкава, режеща очите светлина залива пещерата, изненадан зажумяваш и чуваш уплашения рев на трола. Дали е успяла магията.

Рано е да се радваш. Тролът явно също е заслепен, но няма намерение да се вкаменява. Чуваш как сипе ужасни проклетия и те търси слепешком.

Угасяш фенера и се опитваш да се ориентираш в непрогледния за момент мрак. Пред погледа ти плуват разноцветни светлини и когато отново проглеждаш, виждаш трола само на няколко крачки да трие заслепените си очи.

Все пак си получил възможност да си отдъхнеш и да вземеш ново оръжие.

Можеш да извадиш меча си — **89**.

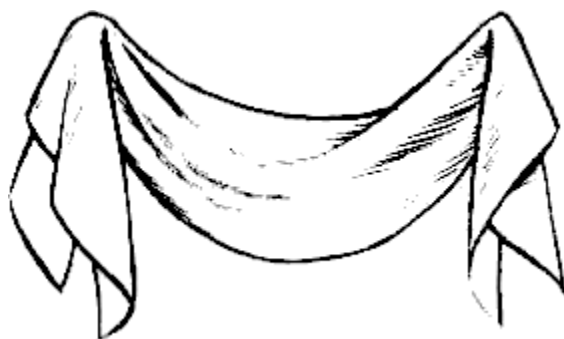
Ако искаш, опитай да го спреш с някой друг от вълшебните предмети — **99**.

В дръжката на змийския бич има отровен кинжал. Ако ще го използваш **87**.

Сега, когато тролът е заслепен и объркан може да се измъкнеш. Можеш да се опиташ да избягаш, но ще трябва да зарежеш всичко — **105**.

## 101

Важно е да се скриеш на всяка цена и да спечелиш време за размисъл. С тази мисъл в главата грабваш **ВЪЗДУШНОТО ПОКРИВАЛО** и го намяташ.



За секунда сякаш се стопяваш във въздуха и това страшно много обърква и ядосва трола. Прокрадваш се настрани и следиш как разяреният каменен великан те търси наоколо и в яда си руши стените и разбива камъните в пещерата. Щом се уверяваш, че те е загубил се опитваш да събереш разпиляния си багаж, но тролът те усеща и се спуска към раздвижилите се предмети. Изплъзваш се, но бавният му мозък е разбрал какво става и с ужас виждаш как прибира раницата ти.

Докато го наблюдаваш усещаш, че отново си видим. Силата на магията ненадейно се е изчерпала и отново си в опасност.

Все пак си получил възможност да си отдъхнеш и да вземеш ново оръжие.

Можеш да извадиш меча си — **89**.

Ако искаш, опитай да го спреш с някой друг от вълшебните предмети — **99**.

В дръжката на змийския бич има отровен кинжал. Ако ще го използваш, прехвърли се на **87**.

Сега, когато тролът се е заплеснал да рови в ратницата ти, можеш да се опиташ да избягаш, но ще трябва да зарежеш всичко — **105**.

## 102

Насочваш безобидната наглед пръчка към устременото напред чудовище. Реакцията на трола те изненадва. Великанът явно познава какво държиш, бързо закрива с ръце очите си и страхливо отстъпва назад. Докато се колебаеш дали да стреляш в него, той се прикрива зад една откъртена от стената канара и те замерва с голям ръбест камък.

Преместваш се настрани и получил добра позиция, задействаш магията. От върха на пръчката излиза огнен език и обгръща трола. Чудовището се мята безпомощно и се покрива с пукнатини и разтопени капки. Смъртта му е близка, когато ненадейно магията спира. За момент оставаш пред ранения великан и очакваш да се разпадне, но той изненадващо бързо се съвзема и се изправя на крака — обгорен и заслепен, но все още силен и опасен.

Все пак си получил възможност да си отдъхнеш и да вземеш ново оръжие.

Можеш да извадиш меча си — **89**.

Ако искаш, опитай да го спреш с някой друг от вълшебните предмети — **99**.

В дръжката на змийския бич има отровен кинжал. Ако ще го използваш, премини на **87**.

Сега, когато тролът е заслепен, обгорен и объркан можеш да се опиташ да избягаш, но ще трябва да зарежеш всичко. Прехвърли се на



105.

103

Грабваш колбата с мътна течност и я разбиваш в широките гърди на трола. За момент той се спира учуден и със страх наблюдава стичащите се капки. Когато нищо не се случва, гръмкият му подигравателен смях процепва въздуха и увереният в своята неуязвимост каменен великан, решително се насочва към теб.



Разбираш, че Повелителят на сенките просто те е излъгал. Все пак си получил възможност да си отдъхнеш и да вземеш ново оръжие.

Можеш да извадиш меча си — **89**.

Ако искаш, опитай да го спреш с някой друг от вълшебните предмети — **99**.

В дръжката на змийския бич има отровен кинжал. Ако ще го използваш, премини на **87**.

Можеш да се опиташ да избягаш, но ще трябва да зарежеш всичко — **105**.

104

Грабваш тежкото метално кълбо и огромната му мощ сякаш се влива в ръката ти. Замахваш силно и го забиваш право в широките каменни гърди на трола. Ефектът е моментален и... катастрофален.



ГРЪМОТЕВИЧНАТА ТОПКА с трясък, напълно потвърждаващ името ѝ, разбива на дребни късчета огромния великан и сякаш без да е срещнала преграда, се забива в стената на пещерата. Мощният удар разтърсва всичко като земетресение. Стените се напукват и разместват, от тавана се сипят огромни камъни. Хвърляш се в паника към изхода и едва успял да се претърколиш навън, голямата пещера рухва и погребва под купища камъни коня и цялата ти екипировка.

Превърнат на бухалче Знайко с уплашено писукане отлита нанякъде, а ти, потънал в прах, седиш на земята и натъжен си мислиш за безславния край на приключението си.

КРАЙ

105

Издебваш трола и забравил всякаква предпазливост се понасяш към изхода на пещерата. Зад тебе се чуват тежките стъпки на разярения великан и с ужас си мислиш какво ще стане, ако се спънеш. Изскачаш от пещерата, без да обръщаш внимание, че бичът се е развил и се заплита в храстите. Дърпаш се, изпаднал в паника и го оставяш да виси пред входа на троловото леговище.

Запъхтян бягаш, без да се сещаш, че тролът не може да те преследва на слънчева светлина. След като си пробягал няколко километра, те настига уплашеният кон. С огромно облекчение го възсядаш и подкарваш в бърз галоп обратно.

Не, това не е работа за теб! Стига змии, магьосници, тролове и други ужаси. Прибираш се у дома и нека тук се оправят сами с чудовищата си!

Е, за това не е нужно да измъчваш коня по неравните планински пътеки, просто затвори книгата и всичко ще свърши.

КРАЙ

## ЧАСТ V ГРАДЪТ

106

Вече пети ден си в Града в Подножието на Планината и спокойното му ежедневие започва да ти дотяга. Затворен зад дебелиите си крепостни стени и сигурен в силната си наемна стража, Градът на Търговците, както го наричат, без да бърза, се подготвя да извлече максимална изгода от положението.

Още първия ден двамата със Знайко, отпочинали и готови за нови подвизи, сте ходили при дебелия кмет за съвет. Важният и пресметлив кмет, който е и предводител на най-голямото търговско съдружие, обаче бързо ви разочарова. След като те разпита подробно за пътя и задачата ти, той с фалшиво съчувствие ви казва, че неговият град не може да помага на „странстващи рицари“ и ви посъветва да не опитвате да се присъедините към конвоя, защото „сигурно няма да се намери място“.

Премини на [107](#).

107

Оттогава цели пет дена обикаляте и безуспешно търсите начин да заминете с керван или охраняван кораб. Отгоре на всичко снощи собственикът на странноприемницата учтиво, но решително ви предупреди, че „цената на стаята е повишена“. На въпроса ти колко ще трябва да плащаш само промърморва, че „повече отколкото имаш“. Очевидно хитрият кмет е решил на всяка цена да се отърве от тебе.

Очертават се само два възможни варианта: Да се качите на някой от малките кораби с независими собственици, занимаващи се отчасти с търговия, отчасти с контрабанда (когато има какво). Ако си избрал тази възможност, премини на [108](#).

Можеш, разбира се, да потеглиш сам през степите и да се опиташ да следваш, доколкото можеш, пътя на керваните. Ако това е решението ти, премини на **113**.

## 108

Отправяш се към речното пристанище. През изминалите дни си идвал много пъти и си получавал едни и същи отговори „няма места“, „не вземаме пътници“. Сега целта ти са крайните докове, където са скупчени малки и неугледни корабчета. Надяваш се парите ти да са достатъчна съблазън да нарушат „съвета“ на кмета.

Недоволен от решението ти да пътувате с кораб, Знайко е потънал в гънките на багажа и решително отказва да ти помогне в избора. Влизаш в мръсната и задимена пристанищна кръчма, решил там да потърсиш информация. Още на прага се спираш стъписан от разкрилата се пред очите ти гледка.

В мрачното и силно задимено помещение са се събрали, както ти се струва, всички моряци и пирати на областта. Насядали на груби дървени маси или скупчени до разкривения бар, страшните наглед мъже гръмогласно разговарят и за твое успокоение не обръщат внимание на нищо. Въздухът е пропит с тежка миризма на моряшки тютюн, евтино вино и кой знае защо, на тиня. Пристъпваш колебливо вътре и побутваш застаналия зад бара огромен кръчмар. Без да продума, той ти подава пълна халба с отвратителна наглед бира и с присвити очи следи колебанието ти.

Премини на **109**.

## 109

— Ха, контетото не харесва бирата — промърморва прегракнало той.

Събираш цялата си смелост и като буташ настрани халбата отговаряш.

— Добра си е бирата, но е пълна с мухи. Трябва ми кораб.

Дебелият кръчмар почервенява и за миг изглежда, че ще се нахвърли върху теб, когато неочаквано започва да се смее прегракнало.

— Ти да не си скитникът, за който ни предупредиха от кметството — пита развеселен той, като те гледа с интерес.

— Какво, ако съм аз? — отговаряш враждебно, като се оглеждаш наоколо.

Разправията ви е привлякла вниманието на някои от моряците и около тебе се събира все по-голяма тълпа.

Положението изглежда става опасно. След миг ще бъдеш притиснат и затова бързо решавай.

Вероятно ще отнесеш боя, ако не действаш веднага. Ако мислиш така, извади меча, разпръсни ги и бягай на **110**.

Въпреки страшния си вид мъжете около тебе са по-скоро любопитни, отколкото ядосани. Ако мислиш така и не те е страх, повтори молбата си на **111**.

## 110

Разблъскваш застаналите най-близо моряци и със замах изваждаш меча си. При вида на блестящото острие тълпата около теб се отдръпва и безмълвно ти прави път. Хвърляш една дребна монета на плота пред кръчмаря и с облекчение напускаш мръсната кръчма. Не ти остава нищо друго, освен да тръгнеш през степта.

Премини на **113**.

## 111

— Спешно ми трябва кораб! — повтаряш бавно. — Или свободните речни моряци се страхуват от дебелия кмет и войниците му.

Както и си очаквал, думите ти предизвикват гневно мърморене и язвителни забележки по адрес на кмета, който явно не е толкова популярен тук.

— Значи наистина си ти — осведомява се отново кръчмарят — мини в капитанската стаичка. Капитанът на „Речната змия“ те очаква.

— Как така ме очаква? — питаш объркан.

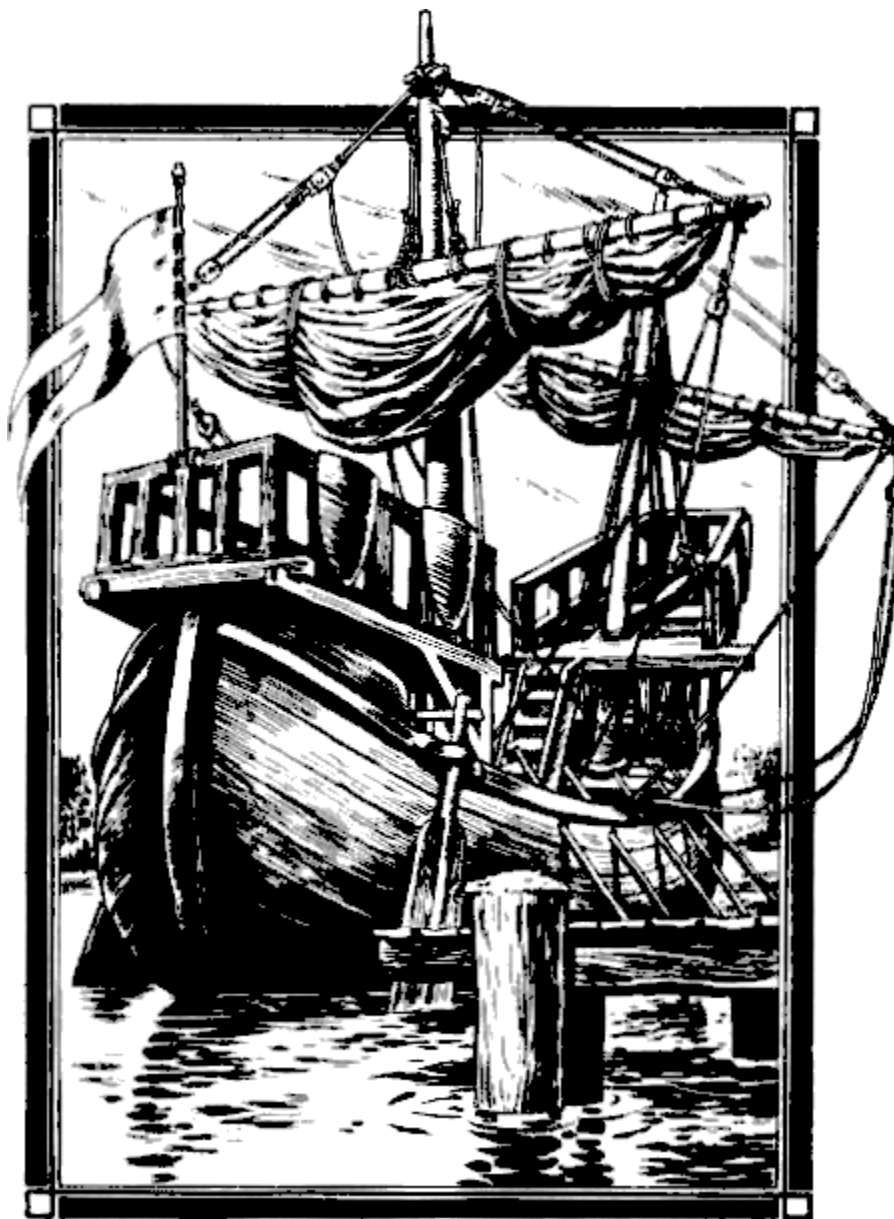
— Така, градските стражи ни донесоха заповед за тебе. Е, а ние избрахме най-бързия кораб, който е тук.

Сподирен от възторжени викове и приятелски потупвания влизаш при очакващите те капитани.

Премини на [112](#).

## 112

След около час заедно с капитана си на палубата на „Речната змия“. Въпреки занемарения си вид, дългия и много слаб капитан ти е харесал, но корабът му напълно те разочарова. На пръв поглед „Змията“ прилича на несполучлив опит да се направи гигантска бъчва, на която после са поставили мачта и дълги весла. Силно издутите бордове са само на около метър над водата и изглежда някога са били боядисани в синьо, което сега е по-скоро зеленикавокафяво. На палубата се издигат груби дървени пристройки, които му придават вид на плаваща купчина бараки, а не на кораб.



Корабът е направо претоварен с някакви обвити с платно бали и както се оказва, освен тебе ще вози и още десетина джуджета.

— Речната змия! — гордо ти го представя капитанът. — Най-бързият кораб по цялата река!

И това бил най-добрият кораб, какви ли са останалите?

Имаш възможност да премислиш пак.

Ако въпреки неудобствата решаваш да останеш, премини на **ЧАСТ VI** епизод **114**.

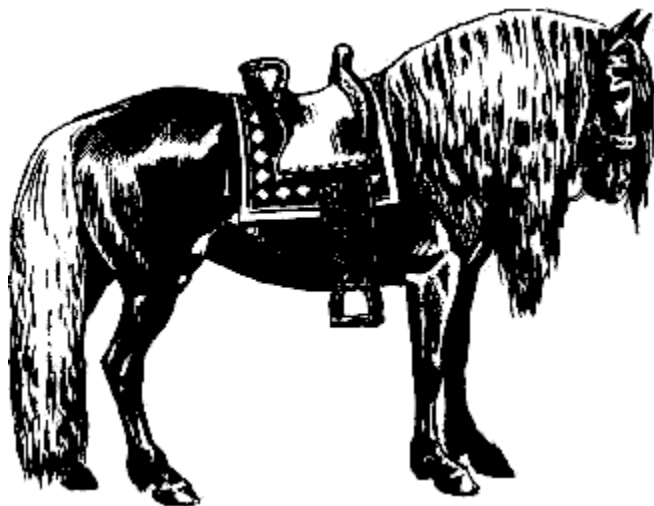
Ако смяташ да се откажеш и да продължиш през степите, премини на **113**.

Разбираш, че трябва да се съ согласиш със Знайко и да минеш през степите. Доволното гномче те уверява, че познава пътя и няма да се загубите.

Преди да предприемете тежкото и опасно пътуване, се налага да се екипирате допълнително от едно претърпкано със стоки магазинче. Продавачът, уж приятел на Знайко, използва възможността добре да те оскубе. Ако рублинът е още в тебе, продаваш му го за 30 златни монети и за част от получените пари се снабдяваш с всичко необходимо за пътя.

Натоварвате коня и в прохладата на спускащия се мрак напускате негостоприемния град и навлизате в необятните простори на Изсушените Източни Степи.

Премини на ЧАСТ VII епизод [150](#).





## ЧАСТ VI ПО РЕКАТА

114

Настаняваш се, доколкото е възможно, на палубата. В пристъп на гостоприемство капитанът ти е предложил каютата си, но един поглед вътре те кара учтиво да откажеш. Вечерта по тъмно отплувате и не след дълго омръзналият ти град бавно се стопява в сгъстяващия се мрак.

Още в началото джуджетата дават ясно да се разбере, че не желаят компанията ти. Моряците са заети с управлението на кораба, а Знайко и капитанът са се заели с някаква сложна и неразбираема игра. Изведнъж се оказваш сам и без работа, което те навежда на мисълта да провериш и подредиш багажа си.

Изваждаш списъка на предметите, които си взел от Замъка на Властелините или си придобил по пътя и внимателно зачертаваш всичко, което си загубил.

1. Меч — вълшебен или не. Без него не можеш да разчиташ на успех.

2. Лък и стрели — имаш три вълшебни стрели, както и 30 самонасочващи се стрели.

3. Змийския бич и отровния му кинжал — ако не си го загубил при трола.

4. Сребърния кинжал на горските джуджета — ако са ти го дали.  
Премини на [115](#).

115

5. Раницата с вълшебни предмети — ако все още е в тебе.

Вълшебен фенер.

Невидимо въздушно покривало.

Тръстикова пръчка — огнехвъргачка.

Глинена кратунка с вода.

Колба с мъртва вода.

Гръмотевична топка.

Внимателно си отбележи, ако някой от тях се е повредил или загубил.

6. Досега си похарчил 20 жълтици.

Вече е късно през нощта, когато си приключил и уморен се излягаш на твърдата палуба. Корабът бързо се движи по течението на широката река. От двете страни се простират ниски брегове, обрасли с ниски храсти и редки криви дръвчета. Нощта е ясна и топла и неусетно заспиваш.

На носа на кораба високият капитан мрачно се вглежда към бавно изплуващите на хоризонта назъбени черни сенки и се прибира в каютата си.

Недалече от тебе странните джуджета са насядали мълчаливо и сякаш дремят, но всъщност зорко те следят.

Превърнат на бухалче, Знайко е кацнал на върха на мачтата и неспокойно се оглежда наоколо.

Рано сутринта, когато чернотата на нощта започва да посивява, корабът навлиза между високите скали на огромен каньон.

Премини на **116**.

## 116

Събуждаш се от студ с усещането, че нещо става. Скачаш на крака и сънено се оглеждаш наоколо. Всичко е спокойно, но във въздуха витае напрежение и заплаха.

Най-после забелязваш промяната наоколо. Вместо просторните степи около кораба се виждат високи скали с пясъчножълт цвят, надвиснали зловещо над водата. Бавната и широка река е притисната от отвесните им стени и се е покрила с бързеи и малки водовъртежи. Тук-там огромни каменни блокове са се отронили и стесняват още повече леглото на реката. Широки завои стесняват гледката отпред и отзад. Въздухът е студен и влажен и над водата се стелят разкъсани парцали мъгла, сгъстяваща се при малките, обрасли с тръстика

заливчета. Странна тишина е легнала над реката и даже плясъкът на бързеите звучи приглушено като в памук.

Треперещ от студ, на ръката ти каца Знайко и без да става на гномче бърза да се скрие в джоба ти. Обезпокоен се приближаваш до капитана, но не успяваш да попиташ нищо. Уплашени викове раздират тишината.

— Пиратите, идват пиратите! — крещи едно надвесено от борда джудже.

Всички се спускате към кърмата на корабчето и се взирате назад. Премини на [117](#).

## 117

От разсейващите се валма мъгла зад един завой се е появил голям кораб с два реда гребла и бързо се носи подире ви. Целият е боядисан в ярък червен цвят и обточен със златна лента борд. На високата му мачта се развява дълго раздвоено знаме в червено и златно. Палубата му е отрупана с кресящи и бурно ръкомахащи войници.

Докато си стоял втрещен от гледката, капитанът е събрал всички моряци и е извадил дълги весла. По двама на тях застава целият екипаж и джуджетата. „Речната змия“ сякаш подскача и се понася напред с неочаквано голяма скорост. Малко по малко набирате преднина, когато нови крясъци, този път отпред, ви подсказват, че сте влезли в грижливо подготвен капан.

Право срещу вас се носят две ниски и дълги галери, пълни с ужасно кряскащи пирати. Веднага джуджетата оставят греблата, вьоръжават се с къси мечове и малки кръгли щитове и се подреждат по бордовете, готови за бой.

Положението е критично и ти трябва да решиш...

В багажа ти е дългобойният лък. Ако ще го използваш, мини на [118](#).

Ако предпочиташ да се довериш на тактиката на капитана с пълна скорост да просечете пътя на галерите, мини на [131](#).

## 118

Знаеш, че ненапрасно си носил досега тежкия лък. Изваждаш го и с усилие го затягаш. Посягаш към стрелите и трябва да избереш:

Разстоянието е голямо за обикновена стрела и решаващ да изчакаш — **130**.

Избираш една от вълшебните стрели. Мини на **119**.

Ще стреляш със самонасочващите се дългобойни стрели на Орлите — **120**.

## 119

Отваряш внимателно кутията с вълшебни стрели и поглеждаш вътре. Сега само от тебе зависи коя от тях ще избереш.

Пронизваща стрела — премини на **121**.

Огнената стрела — премини на **124**.

Стрела — мълния — премини на **127**.

Стреляй смело и помни, че имаш само три от тях, а приключението е далече от края си.

## 120

Поставяш една от дългите сиви стрели, обтягаш силно лъка и... болезнен кръсък и гневен рев бележат успеха ти. Една след друга летят стрелите и със свистене покосяват пиратите. Едната от галерите рязко свива в опит да се измъкне от смъртоносния обстрел и с трясък се врязва в скалите с ужасени резове останалите живи пирати скачат от потъващия кораб.

С гръмки победни викове джуджетата посрещат победата ти. Но рано е да се радвате. Втората галера се приближава стремително, всички на борда ѝ са се скрили зад широки щитове, а отзад отново ви настига големият кораб.

Сега всички погледи са вперени в тебе и самият капитан ти предлага да поемеш командването на боя.

Можеш да използваш някоя от вълшебните стрели. Ако е така, мини на **119**.

Може да опитате да се промъкнете покрай останалата галера, тогава следва [131](#).

## 121

Изваждаш масивната стрела със златист коничен връх и усещаш как силата ѝ се влива в ръцете ти. Обтягаш лъка и...

Трябва да избереш по кого ще стреляш.

Отпред препречила пътя ви и съвсем близо до вас е бързата и пълна с пирати галера. Ако това е целта ти, премини на [122](#).

Отзад бързо ви приближава големият кораб, на който е самият Воден дух с войниците си. Избираш него? Премини на [123](#).

## 122

Галерата е по-близо и ти изглежда все по-опасна. Насочваш лъка и забиваш тежката стрела в корпуса ѝ. Ефектът надминава и най-смелите ти очаквания. С трясък, който заглушава крясъците на пиратите, пронизаният кораб се разцепва на две и потъва като камък. За миг още гледаш изплуващите останки, когато уплашени викове привличат вниманието ти.

Изненадващо бързо големият кораб зад вас ви е настигнал и от високия му борд се посипват десетки пирати. Не ти остава нищо друго, освен да се обърнеш и с меч в ръка да се биеш. Премини на [132](#).

## 123

Бързо настигащият ви кораб е явно по-страшен, затова решително забиваш тежката Пронизваща стрела във високия му борд. Големият кораб се завърта безпомощно на една страна и се накланя опасно, но не потъва. С гневни крясъци от него спускат лодки и се насочват към вас. Докато посягаш за нова стрела, силни викове те карат да погледнеш назад и едва успяваш да отскочиш от размахалия брадва пират. Галерата е привързана към борда ви и палубата гъмжи от

пирати. Не ти остава нищо друго, освен да се обърнеш и с меч в ръка да се биеш.

Премини на [132](#).

## 124

Поставяш в лъка червената Огнена стрела и се оглеждаш наоколо.

Трябва да избереш по кого ще стреляш.

Отпред, препречила пътя ви, е бързата и пълна с пирати галера. Ако това е целта ти, премини на [125](#).

Отзад приближава големият кораб, на който е самият Воден дух. Избираш него? Премини на [126](#).

## 125

Галерата е по-близо и ти изглежда по-опасна. Насочваш лъка и забиваш нажежаващата се стрела в корпуса ѝ. Ефектът надминава и най-смелите ти очаквания. С трясък, който заглушава крясъците на пиратите, пронизаният кораб се обвива в пламъци. До вас достига страшна горещина и галерата, като се разцепва на две, потъва като камък. За миг още гледаш изплуващите останки, когато уплашени викове привличат вниманието ти. Изненадващо бързо големият кораб зад вас ви е настигнал и от високия му борд се посипват десетки пирати. Трябва да се обърнеш и с меч в ръка да се биеш.

Премини на [132](#).

## 126

По-добре е да порaziш големия кораб и Водния дух, затова запращаш стрелата право във високия му борд. Ефектът на изстрела се оказва слаб. Избухналият пламък веднага е потушен от огромен облак пара и от кораба се разнасят подигравателни крясъци. Не можеш да се бориш срещу воден дух с огнени стрели.

Докато посягаш за нова стрела, силни викове те карат да погледнеш назад и с бърз скок едва успяваш да отстъпиш от размахалия брадва пират. Галерата е привързана към борда ви и палубата гъмжи от пирати. Не ти остава нищо друго, освен да се обърнеш и с меч в ръка да се биеш. Скоро ви достига и корабът, което прави положението ви още по-тежко.

Премини на [132](#).

## 127

Вземаш в ръце синкавопроблясващата стрела Мълния и с внимателни движения я поставяш на лъка.

Трябва да избереш по кого ще стреляш.

Отпред, препречила пътя ви и съвсем близо до вас, е бързата и пълна с пирати галера. Ако това е целта ти, премини на [128](#).

Отзад бързо ви приближава големият кораб, на който е самият Воден дух с войниците си. Избираш него? Премини на [129](#).

## 128

Бързо приближаващата се галера ти изглежда по-опасна. Обтягаш силно лъка и пускаш стрелата. Ефекта ѝ е направо смайващ. След като отпускаш тетивата и стрелата излита от пръстите ти, устремената галера потъва в ослепително сияние, проехтява гръм и... край. Застрашително приближаващият ви кораб просто изчезва, сякаш никога не го е имало. Само обгорели отломки остават да плуват по течението. За миг още гледаш изплуващите останки, когато уплашени викове привличат вниманието ти. Изненадващо бързо големият кораб зад вас ви е настигнал и от високия му борд се посипват десетки пирати.

Премини на [132](#).

## 129

Разбира се, че големият кораб с Водния дух на борда е по-опасен. Решително се прицелваш и пускаш мълнията. Ефектът ѝ е направо смайващ. Големият кораб потъва в ослепително синкаво сияние и с проточено скърцане и пращане бавно започва да потъва. Радостните викове на джуджетата се понасят из каньона, но веднага са заглушени от гневните крясъци на нахлулите от галерата пирати. Завързва се страшна битка и никой не забелязва как от потъващия кораб скача Водния дух и бърз като риба заплува към вас.

Премини на [132](#).

## 130

Докато се колебаеш, пиратите разбират какво си намислил и се прикриват зад големи дървени щитове. Пропуснал си шанса да стреляш по тях.

Остава ти възможността да опиташ силата на някоя от вълшебните стрели или да се опитате да си пробиете път покрай тях. Ако всички седнете на греблата и подкарате с всички сили, може и да успеете да се промъкнете.

Трябва бързо да решаваш.

Можеш да използваш някоя от вълшебните стрели. Ако е така, мини на [119](#).

Може да опитате да се промъкнете покрай галерите, тогава следва [131](#).

## 131

Решаваш, че единственият ви шанс е да се промъкнете покрай идващата право срещу вас галера. После ще наблегнете здраво на веслата и може да се измъкнете.

С няколко думи обясняваш на капитана какво си решил. Оставяш оръжието и заедно с джуджетата сядате зад веслата. От силните ритмични загребвания корабчето ви подскача като живо и се понася напред.



Действията ви са напълно изненадващи за пиратите. Вече се изравнявате с ниския борд на галерата. Още миг и ще я подминете, а след това, докато те обърнат и наберат скорост, вече ще сте далече. В последния момент щастието ви изневерява. Разяреният пиратски капитан дава бърза команда и корабът му се връзва странично в борда ви. Ударът му е отчаян и несполучлив. Здравият нос на кораба ви буквално разпаря борда на галерата. Трясъкът на сблъскващите се кораби се примесва с воя на ранените пирати. Галерата се накланя силно и бързо започва да се пълни с вода.

Самоубийственият таран все пак е постигнал целта си. Греблата на единия ви борд са изпотрошени, има няколко ранени моряци и най-важното — почти сте спрели. Оцелелите пирати с крясъци и проклетия нахлуват на кораба, а отзад отново ви настига Водния дух с войниците си.

Не ви остава нищо друго, освен да грабнете оръжието и да се биете за живота си.

Премини на [132](#).

## 132

От този момент събитията се развиват с главоломна скорост. Десетки пирати наводняват палубата на кораба и ви заобикалят от всички страни.

Дребни и мургави, с бързина и ловкост на маймуни, те плъзват навсякъде и скоро се озовават разделени на две групи. Моряците с капитана са изтикани в задната част на кораба и там се води ожесточен бой. Ти си притиснат до мачтата и кой знае как се оказваш заобиколен от джуджетата. Малките брадати пътници изведнъж са се превърнали в страшни воители. Дрипавите наметки са захвърлени, на слънцето блестят плетени метални ризници, къси широки мечове и кръгли щитове. Толкова си смаян от преобразяването им, че за момент отпускахт безсилно ръце.

— Хайде, стига си зяпал — подвиква ти едно от джуджетата. Позлатеният му колан явно го определя като водача им. — Казаха ни, че си вълшебник, така че направи нещо.

Оглеждаш се стреснато наоколо. Раницата с вълшебните предмети е в каютата на капитана и е толкова недостижима, все едно че е на луната.

Прави ти впечатление, че пиратите около вас само крещят, тропат с крака и размахват оръжие, но се държат настрана. Изтегляш меча си и се готвиш да поведеш джуджетата в атака, когато кръгът пред вас се разтваря и се появява самият Воден дух. Страшният речен пират е направо отвратително грозен.

Премини на [133](#).



133

Дребен и кривокрак, но с широки рамене и дълги като на маймуна ръце с изпъкнали мускули. Главата му е продълговата, с широки жабешки уста и ниско чело, под което гледат малки зловни очички. Най-неприятна от всичко е бледната му синкава кожа и задушавачата воня на тиня, носеща се от тялото му.

— А-а, ето го великият воин — с подигравателна усмивка те сочи той.

— Прав беше моят приятел кмета, който знае какви ценности носиш, щом ги пазиш така.

Изведнъж всичко се подрежда в главата ти. Пред очите ти се появява задимената пристанищна кръчма, гръмогласните мъже и сладникавата воня на тиня, проникваща през миризмата на тютюн и бира. Излиза, че кметът се е спазарил за твоя сметка. Вероятно е

излъгал, че носиш нещо много скъпо и е пуснал Водния дух в града, за да те проследи.

Неочаквано едно от джуджетата с боен вик подскача напред и замахва към Духа, който дори не прави опит да се предпази. Мечът на джуджетото преминава като през вода, без да го засегне. Със злорада гримаса Водния дух го хваща и с един замах на силните си ръце го просва мъртво на палубата.

— Кажи на наемниците да се пръждосват, трябваш ми само ти — злобно съска разяреният пират.

Премини на **134**.

## 134

Сега е моментът да спасяваш положението. Срещу магьосника са безсилни обикновените оръжия. Със съжаление си мислиш за вълшебните предмети в раницата. Сега ти остават само две спасителни възможности.

Ако имаш вълшебен меч, извади го и... разчитай на късмета си и силата на магията. **135**.

Ако змийския бич е все още в тебе, можеш да опиташ силата му срещу пирата. Премини на **144**.

Ако нямаш нито едно от тези оръжия, всичко е загубено. Ще трябва да прекараш остатъка от живота си като роб на отвратителния Воден дух. А това е и краят на приключението.

## 135

Преднамерено бавно изтегляш вълшебния меч от ножницата му. Видът на лъскавото острие стъписва Водния дух. Явно не е очаквал, че ще се осмелиш да му се съпротивляваш. Скоро гневът му го кара да забрави страха си и в ръцете му се появява опасното му оръжие — стоманена топка с шипове, закачена на дълга верига. Това наистина е ужасно оръжие и трябва да си много внимателен.

А сега отново трябва да си припомниш какъв е мечът ти.

Ако в ръката ти е тежкият РАЗРУШИТЕЛ, трябва да си двойно по-предпазлив. Дългото острие не е много удобно на тясната палуба, но има съкрушителен удар и с един замах може да реши двубоя. Премини на **136**.

Ако си въоръжен със СВЕТКАВИЦАТА, можеш да бъдеш уверен в победата си. Тромавият кривокрак Воден дух ще бъде почти беззащитен. И все пак не се отпуская, имаш работа с много коварен магьосник. Премини на **138**.

В ръката си стискаш късото ЖИЛО. Трудно ще ти бъде да достигнеш въоръжения с дълга верига Воден дух. Трябва да си много предпазлив и съобразителен и не забравяй — мечът се насочва сам! Премини на **140**.

## 136

Здраво стискаш с две ръце дръжката на дългия меч и го издигаш готов за смъртоносен удар. С радост усещаш познатия прилив на сила. Хитрият Воден дух се държи настрана и бясно върти над главата си опасното оръжие. Стоманената топка с писък разсича въздуха в проблясащ кръг. Изведнъж с рязко движение Духът отпуска ръката си и остриите шипове профучават на косъм от главата ти. Изненадан се дръпваш и за малко не попадаш в подготвения ти капан. Спасява те само големият размер на меча ти, който се оказва по-дълъг от веригата на Водния дух.

Грозният пират изпада в бяс от неуспеха си. Без да го е грижа за колебливия ти замах, той с изпъната ръка развъртява бясно гъвкавото си оръжие и като разбива всичко по пътя си, те изтиква към края на палубата.

Отдръпваш се пъргаво и имаш време да решиш.

Ако искаш, можеш да оставиш меча и да изпробваш змийския бич. Премини на **144**.

Разбира се, ако смяташ, че мечът е достатъчно добър... премини на **137**.

## 137

Отбиваш бесните атаки на Водния дух и внимателно се отдръпваш от опасната близост на борда. Когато вижда, че няма да може да те изтика във водата, коварният ти противник отново сменя тактиката си. Сега, вместо да напада яростно, той започва да прави къси лъжливи движения напред, като се стреми да те удари по пръстите на ръцете. Такава рана няма да е смъртоносна, но ще ти пречи да държиш здраво тежкия меч. Подлостта на Водния дух така те ядосва, че забравяш всяка предпазливост. Стисваш по-здраво меча и го засипваш с град от силни удари. Гневът ти е толкова силен, че въртиш дългия тежък РАЗРУШИТЕЛ като направен от леко дърво. Стреснат от устремната ти атака Водния дух изведнъж загубва желание да се бие и като захвърля оръжието си скача през борда и изчезва във водата. Победата ти е толкова ненадейна и пълна, че отначало всички стоят като заковани. После един след друг пиратите пускат оръжието си и се предават. Сваляте ги на каменистия бряг и необезпокоявани продължавате пътя си.

Премини на [148](#).

## 138

Дългото тясно острие на СВЕТКАВИЦАТА проблясва в ръцете ти и с радост усещаш познатото разтегляне и забавяне на времето. Все пак ефектът не е така пълен, както досега. Макар и всички хора на кораба да се движат като потопени в смола, изглежда Водния дух ти противодейства с някаква магия и също се промъква между забавените секунди. Покритата с остри шипове стоманена топка разцепва въздуха и за малко не се влива в тялото ти. Ускорените ти от магията реакции те спасяват, но трябва да си много внимателен.

Забелязваш, че Водния дух упорито не мърда от мястото си и в това е твоят шанс. Светкавично се нахвърляш и със зашеметяващо бързи удари се опитваш да пробиеш защитата му. По тялото на пиратския главатар се появяват рани, от които тече синкава зловонна течност, но явно не си в състояние да го засегнеш сериозно. Разярен налиташ все по-устремено, един след друг нанасяш все по-бързи удари. Вече се задъхваш, а пред теб непрекъснато се изпречва свистящото метално кълбо. Трябва бързо да измислиш нещо.

Премини на **139**.

## 139

Ненадейно спираш, отпускаш меча си, грабваш една захвърлена бойна брадва и замеряш с нея Водния дух. Както си и предполагал, такъв слаб магьосник като него не успява да се справи едновременно с две заплахи. За миг той се обърква и се отдръпва от летящата брадва. Веднага обаче загубва ритъма и блестящата плетеница описвана от гъвкавото му оръжие се накъсва. Тежката топка се забива в една греда на борда и се заклинва. В този момент се хвърляш напред и тънкото острие на СВЕТКАВИЦАТА потъва в тялото му. Замахваш за нов удар, но отпускаш меча, без да го нанесеш. Със задавено хъркане и бълбукане грозният Воден дух се свлича на палубата и се разлива в отвратително воняща локва.

Потресени от страшния край на предводителя си, пиратите смирено се оставят да ги обезоръжите и свалите на скалистия бряг.

Необезпокоявани от никого почистват кораба и продължават по течението на реката.

Премини на **148**.

## 140

Стиснал здраво в ръка ЖИЛОТО, внимателно следиш движенията на Водния дух. Късото острие забележимо свети и потрепва в ръцете ти. Малкият меч явно притеснява грозния пиратски главатар. Вместо да се впусне в стремителна атака и да използва предимствата на дългото си гъвкаво оръжие, той развъртява веригата със сложно движение и така прикрит бавно и предпазливо те приближава. Закачената на веригата стоманена топка описва гъста, непреодолима плетеница. Острите и шипове разсичат с опасно свистене въздуха и ти объркан, крачка по крачка отстъпваш към носа на кораба.

Колебанието ти вдъхва смелост на Водния дух и с рязко отмятане на ръката той стрелва оръжието си към главата ти. Ударът е толкова

рязък и ненадеен, че не успяваш да реагираш. Щеше да си загубен, но ЖИЛОТО само подскача и отбива насочения към лицето ти шип. Водния дух реве разгневен и нанася тежки безогледни удари, на които ти отвърщаш не по-малко яростно. Няколко минути си разменяте бързи и безрезултатни удари. Постепенно се задъхваш и ръцете ти отмаляват. Късото острие не може да достигне до духа, а непрекъснатото отбиване на тежкото му оръжие те изморява.

Ако змийският бич е в тебе, опитай да се справиш с него, премини на **144**.

Ако си го изгубил или не желаеш да го използваш, остава ти само да опиташ да хвърлиш меча срещу противника си. Шансът ти е 50 на 50. Премини на **141**.

## 141

Решаваш да опиташ удара с меча. Това е рискован ход, защото макар и самонасочващ, мечът може да бъде отклонен с насредна магия и тогава оставаш обезоръжен. Внимателно изчакваш удобен момент, замахваш и силно пращаш ЖИЛОТО срещу Водния дух. Със свистене мечът се насочва към разбеснелия се Воден дух. Той мърмори заклинание. Още миг и...

Сега избери едно число **142** или **143**.

## 142

Заклинанието подежда в последния момент и мечът ти безсилно издрънчава на палубата. Духът с тържествуващ крясък се нахвърля върху тебе.

Ако имаш змийски бич, мини на **144**.

Ако нямаш... следва силен удар с топката с шипове и край на приключението.

## 143

Късото блестящо острие разсича стремително въздуха и с грозен жвакащ звук се забива в широките гърди на пирата. Моментално Водния дух спира да реве и изпуска опасното си оръжие. Безсилно се опитва да извади дълбоко пронизалия го меч, но без да успее, пада на палубата и се разлива в отвратително воняща локва.

Потресени от страшния край на предводителя си пиратите смирено се оставят да ги обезоръжите и свалите на скалистия бряг.

Необезпокоявани от никого почистват кораба и продължават по течението на реката.

Премини на [148](#).

## 144

Откачваш гъвкавото оръжие от колана си и неуверено го развиваш. Никога не си се сражавал с подобно нещо и не си сигурен какво да правиш.

Ефектът от действието ти обаче е изненадващо силен. С ужасени крясъци пиратите хукват настрани, някои дори скачат във водата. Водния дух е стъписан и уплашен. Забелязваш и смелите джуджета около тебе да те гледат стреснато. Разбираш, че притежаваш страшно оръжие.



Пристъпваш смело към зяпналия страхливо Воден дух и замахваш с бича. Силен плясък и болезнен рев се понасят над притихналия кораб. По грозното лице плъзва крив белег с назъбени краища. Отвратителният пират реве грозно и силно замахва с оръжието си. Болката го заслепява и ударът му е неточен, а ти успяваш да го шибнеш още веднъж. Известно време обикаляте по кораба. Духът се мъчи да те достигне, но удря почти на посоки, а ти му отвърщаш с все по-точни и силни удари. Черният дълъг бич се вие като змия и с грозно плющение потъва в тялото на Водния дух. Ужасни рани покриват



тялото на чудовището и синкава отвратително миришеща слюз се стича по палубата.

Премини на [145](#).

## 145

След няколко минути пиратът губи сили, ревът му е спаднал в пресипнало грачене и той се свлича на колене.

— Предаваш ли се, разбойнико — задъхан крещиш и заканително поклащаш бича.

— А-ъх, убиец такъв — грачи Водния дух — да се предам, така ли?

Изведнъж грозният пират скача и без да обръща внимание на раните си, започва да разбива палубата и борда на кораба. Ситуацията става изключително опасна. От силните му удари гредите на стария кораб пращят и се цепят. Навсякъде хвърчат трески и отломъци. Всички — и пирати, и моряци, и джуджета страхливо са се отдръпнали настрана.

Съдбата на кораба и на приключението е в твои ръце.

Веднага трябва да спреш разбиването на кораба!

В дръжката на бича има отровен кинжал. Ако ще го използваш, премини на [146](#).

Ако не смееш да се доближиш до разбеснелия се Воден дух, опитай пак с бича и премини на [147](#).

## 146

Изваждаш бързо кинжала и смело пристъпваш към вилнеещия Воден дух. Ужасно израненото страшилище не ти обръща внимание, заето с разрушителното си дело. Заставаш до него и със замах забиваш тънкото острие.



Веднага щом го пронизваш, Водния дух замира за момент, след това прегракнало въздъхва и пада на палубата. Още миг големите му ръце потреперват, след което се отпуска и ненадейно се разлива в отвратително миришеща локва.

Потресени от страшния край на предводителя си пиратите смирено се оставят да ги обезоръжите и свалите на скалистия бряг.

Необезпокоявани от никого почистват кораба и продължават по течението на реката.

Премини на [148](#).

## 147

Развилнялото се чудовище е смъртоносно наранено, но въпреки това ти вдъхва непреодолим ужас. Смяташ, че е прекалено опасно да се приближиш и да го поразис с отровния кинжал. Вдигаш отново бича и нанасяш няколко силни удара по разбеснелия се Воден дух. Жестоко нараненият пиратски главатар се олюлява от болка и с ужасен вой, от който настръхваш целият, се свлича на колене. С последни сили забива още веднъж тежката топка в натрошения борд и умира, като се разлива в голяма, отвратително воняща локва.

Уплашени крясъци привличат вниманието ти. Последният удар на Духа все пак е разбил непоправимо борда на кораба ви и сега той бързо потъва, като се накланя силно на една страна. Пиратите крещят уплашено и скачат безредно във водата. Капитанът заедно с оцелелите моряци се опитва да спусне лодката, когато корабът се накланя още по-силно и изведнъж се обръща.

Озоваваш се в ужасна ситуация, реката е пълна с пляскащи и крещящи хора и изплуващи отломки. Течението е мощно и бързо те носи към остриите скали край брега. С голяма мъка и не без помощта на две от джуджетата се спасяваш, но си загубил цялата си екипировка.

Постепенно и деветте оцелели джуджета се събират и придружен от тях се връщаш безславно назад.

КРАЙ

## 148

Няколко дена пътувате спокойно по широките извивки на реката и приключението отново започва да ти харесва. След страшната битка, която преживявате заедно и в която ти си главният герой, джуджетата видимо се отпускат и накрая се сприятеляват с тебе. Излиза, че те не са обикновени пътници, а са от „Клана на Речната Стража“. Сдружението на моряците ги е наело да те пазят от пиратите. Въпреки дребния си ръст те са скъпо платени телохранители, които си заслужават парите. Опитваш се да ги склониш да те придружат, но те решително отказват. Обясняват ти, че на територията на ОМАГЪОСАНАТА ГОРА ще те чакат войните на „Горското братство“, които ще те заведат до Железните мини.

Рано сутринта спирате на кея пред „ГРАДА ПРИ ОМАГЪОСАНАТА ГОРА“ и сте поразени от гледката на разруха и пълно опустошение. Разбираш, че градът е бил нападен и разрушен от неизвестен противник.

По съвет на капитана и джуджетата-воини решаваш да го заобиколиш през степта. Яхнал коня и взел на рамо умърлушеното гномче бързо потегляш към нови приключения.

Премини на [149](#).

## 149

След няколко часа намирате проснат на земята човек. Внимателно се приближаваш и го оглеждаш, но явно няма никаква клопка. Странникът е припаднал и изглежда почти мъртъв от жажда. Оставяш Знайко с вълшебната кратунка при него и бързо се заемаш да издигнеш сенника. Изведнъж силните писъци на гномчето те карат да се върнеш с изваден меч. Приближаваш се и успокоен се размиваш от интересната гледка. Странникът се е съвзел дотолкова, че се опитва да вземе кратунката от Знайко. Толкова е слаб, че не може да се прибори с ядосания дребосък, който не му я дава и писка с всички сили. Водата се лее около бореците се и гледката е изключително смешна. Сецаш се, че могат да я счупят и бързаш да се приближиш.

Няколко минути след като си го пренесъл на сянка и си му дал вода странникът се е съвзел дотолкова, че може да разговаряте.

Премини на част VII, епизод [189](#).



## ЧАСТ VII ПРЕЗ СТЕПИТЕ

150

Първата нощ в степите прекарвате без никакви произшествия. Въпреки настояването на Знайко да пътувате по тъмно, за да избегнете дневните горещини, малко преди полунощ спирате и правите първия си лагер. Тревогите през изминалия ден са изцедили силите ти и след като набързо отпращаш протестиращия бърборко, доволно се изтягаш на меката трева. Нощта е ясна и топла, а ти си толкова уморен, че не усещаш нищо, когато наблизко преминава голяма група конници. Имал си късмет, че огънят ти отдавна е угаснал и те също не те забелязват.

Сутринта се събуждаш от ярките лъчи на изгряващото слънце, блестящи в лицето ти. Чувстваш се бодър и готов за нови подвизи. Изненадан си от настояването на гномчето да тръгвате веднага, без да губите време за закуска. Щели сте „да хапнете в движение“. Малко си разтревожен от държанието му — малкият лакомник никога до сега не е пренебрегвал възможността да похапне. Накрая приемаш обяснението му, че е по-добре да пътувате по хладно, но съмненията ти за нещо нередно остават.

Премини на [151](#).

151

Следващата голяма изненада ти се поднася веднага, щом потегляте. Вместо да потеглите право на изток или да се придвижвате покрай реката Знайко упорито настоява да тръгнете на югоизток. Според картата на югоизток са намира „Изгорената долина“ — местност напълно лишена от вода и отбелязана като много опасна. Малкият ти водач изненадващо твърдо държи на своето, но и също

толкова упорито отказва да обясни защо. Разгорява се бурен спор, който скоро ти омръзва и накрая решението взимаш ти.

От къде ще минете?

Решаваш да послушаш Знайко и да продължите през „Изгорената долина“. Ако е така премини на **183**.

Ако смяташ да продължите направо, премини на **153**.

## 153

Мисълта да се влачиш дни наред през горещата „Изушена долина“ не ти допада, а и Знайко не може да обясни защо е решил да мине оттам. Прекратяваш спора, като подкарваш коня на изток и отказваш повече да разговаряш. Цялата сутрин Знайко се сърди и също си мълчи — нещо много необичайно за него. Държанието на гномчето е сигурен признак, че крие нещо, но цялата разправия така ти е развалила настроението, че яздиш, без да продумаш.

По средата на деня слънцето се издига високо и припича ужасно. Вече сте навлезли навътре в „Изушените степи“ и околността постепенно се е променила. Свежата и гъста зеленина покрай реката е изчезнала. По песъчливата почва расте на редки туфи посърнала трева с остри и тънки листа. Ниски заоблени хълмове покриват степта и ви карат непрекъснато да заобикаляте. Тук-там се срещат ниски хилави дръвчета със странни бледи листа и дребни червеникави плодове, които Знайко те предупреждава да не опитваш. Горещият вятър вместо прохлада носи облаци прах и скоро си покрит от главата до петите. Прахът прониква навсякъде и дори неприятно скърца в устата ти.

Не издържаш и спираш в подножието на един от хълмовете. Правиш си навес, доколкото е възможно, и решаваш да изчакаш вечерната прохлада, за да продължиш. Все още сърдит Знайко мълчаливо взема обяда си и като промърморва „трябва стража“, отлита на върха на хълма. Умората те побеждава и неусетно заспиваш.

Премини на **154**.

## 154

Събуждаш се ненадейно от тихото пискане на Знайко. Целият си плувнал в пот и с натежала от съня глава. Дълго не можеш да се разсъниш и да разбереш какво иска гномчето. Клепачите ти тежат и лепнат, главата ти е замаяна и когато се готвиш да се предадеш и отново да заспиш, скачаш като ужилен от студената струйка вода, разливаща се по лицето ти. Малкият хитрец е взел от раницата вълшебната ГЛИНЕНА КРАГУНКА с вода и с героични усилия те залива.

Разсънен и освежен от неочакваната баня внимателно изслушваш обърканото обяснение на Знайко, че „докато някои мързеливци спят като слънчасали“, това явно се отнася за тебе, „други са достатъчно умни да пазят“.

— Стига си се оплаквал, а казвай защо ме събуди — не издържаш накрая.

— Ох, защо, защо! Нали ти казвам. Лешоядите са тука — не мисли и да се обижда Знайко.

— Ама че работа! Защо не каза веднага! — скачаш уплашен и вадиш меч.

— Ей, ей! Чакай де! По-полека, не са точно тука — странно, но паниката ти е поуспокоила Знайко. — Какво скочи такъв. Искан да кажа, че минаха наблизко.

Сядаш отново с облекчение, но и малко ядосан на гномчето. Първо те плаши, а след това ти се присмива.

— Казвай сега ясно и разбрано какво си видял и къде.

Премини на [155](#).

## 155

— Пазих горе на хълма, докато ти се излежаваше като... Добре де! На около триста крачки от тук мина група от 15–20 конника.

— Откъде си сигурен, че са Лешоядите — прекъсваш го ти.

— Сигурен съм. Ходих, по-скоро прелетях и ги огледах.

— И какво, ако са били те. Нали са отминали? — промърморваш.  
— Ами ако са замислили нещо лошо? Трябва да ги проследим! — скачаш изведнъж.

— По-добре недей, нека да ги заобиколим — моли те Знайко.

— Какво ти става! Да не се уплаши от петнадесетина бандита?  
При моите вълшебни оръжия.

— Може и да не са „петнадесетина“. Какво те засяга? Ще ги заобиколим и готово — гномчето е подозрително сдържано.

— Хайде, казвай всичко. Иначе тръгвам!

— Добре де, повече са. Снощи мина още една група и навсякъде има стари следи. Нещо лошо става. Нека да заобиколим!

Сега ти трябва да вземеш решение:

Можеш да послушаш Знайко и да се измъкнете незабелязано.  
Премени на **156**.

Може би трябва да ги проследиш и да им попречиш, ако можеш,  
премини на **157**.

## 156

След кратка препирня се съгласяваш със Знайко, че е безопасно да заобиколите. Бързо прибираш багажа си и подкарваш коня на север.

След като правиш голяма дъга отново се насочваш на изток и яздиш бързо, докато слънцето се скрива зад хълмовете. Тогава в червеникавата светлина на залеза пред погледа ти се разкрива обширна и равна падина и заградено с висока ограда село. Сигурно това е целта на събиращите се банди Лешояди.

Отново започвате спор със Знайко. Според него по-разумно е да преспите на хълма и да изчакате. Ти смяташ, че трябва да предупредите хората за вероятното нападение.

Отново трябва да решаваш.

Ако ще послушаш Знайко, премини на **160**.

Ако ще влезеш в селото, премини на **158**.

## 157

Въпреки протестите на гномчето яхваш коня и се понасяш на юг. Сега яздиш само в подножието на хълмовете, като внимаваш да не налетиш случайно на някоя почиваща банда. Примирен, Знайко се е



заел с ролята на преден разузнавач и естествено първи намира сборището на бандите.

След минута лежиш скрит в оскъдната трева на един нисък хълм и гледаш към тясна и дълбока падина. В нея са се събрали почти сто Лешояда, защото това наистина са те и разделени на малки групи лежат или седят по земята. Държат се необичайно тихо и не палят огънове, от което може да се досетиш, че замислят нападение някъде наблизо.

Тихо като мишка Знайко пропълзва да подслушва и след половин час, който ти се струва цяла вечност, изниква до тебе и запъхтян шепти.

— Бързо на север. Намислили са да разграбят някакво голямо село.

След още няколко минути на опасно промъкване си при коня и политаш с най-голяма бързина.

За по-малко от час достигате до нова падина, този път значително по-голяма и там намирате селото.

Премини на **158**.

## 158

Вече сте в степното село. Пуснали са ви без много формалности и веднага са ви предложили чай и кръгли питки. Докато вечеряте разказвате на старейшините за събиращите се лешояди. Новината явно ги развълнува, но не ги плаши особено. По думите на един от тях „нападения винаги е имало, оградата е здрава, а мъжете са храбри“. Оглеждаш със съмнение оградата им, по-скоро може да се нарече плет от тръни и тънки пръти. Според тебе в селото няма повече от тридесет мъже и оградата едва ли е здрава, но какво пък, те по-добре си знаят. Ти беше длъжен да ги предупредиш и си го сторил.

Все пак спокойното държание на всички те възхищава. Подготовката за евентуалното нощно нападение се води без паника и явно всеки си знае работата. Късно през нощта всичко е готово. Големите стада овце са прибрани, глутницата кучета е пусната навън, а постовеите са подсилени.

Любезните домакини ти предлагат да поспиш, но напрежението не ти позволява да се отпуснеш. Въпреки всичко изглежда на разсъмване си задрямал, когато уплашен вик те стряска и скачаш на крака. Грабваш оръжието, излизаш от шатрата и тогава диви крясъци и тропот на стотици копита разцепва нощната тишина. Когато разбират, че са забелязани, бандитите се понасят вихрено в стремеж да преодолеят с един скок оградата и да смажат с големия си брой шепата защитници.

Премини на [159](#).

## 159

Без да се суетят, овчарите са се въоръжили със силно извити лъкове или по няколко тънки и дълги копия. Някои имат мечове. Смаян си от големия брой Лешояди — поне двеста конника, сигурно са се събрали още банди. Но няма време за размишления.

В ръцете ти е големият лък и вълшебните стрели. Остава ти само да избереш.

Ако изборът ти е самонасочващи се стрели, премини на [165](#).

Ако е Огнена стрела, премини на [167](#).

Ако е стрела — Мълния, премини на [169](#).

Пронизващата стрела едва ли е подходящо оръжие срещу яздещата безредно банда, по-добре си избери друга.



160

След кратък, но бурен спор, най-после се предаваш и оставате на хълма. Оглеждаш отгоре селото и започваш да си мислиш, че все пак овчарите не са толкова безпомощни. Цялото село е оградено от висок плет от тръни и клони, а двете врати са затворени с преграда от дебели пръти. Овцете са прибрани в големи кошари и когато започва да се мръква, навън пускат голяма и свирепа на вид глутница кучета. Зад портите и тук-там зад оградата се настаняват нощните пазачи и явно са

115

готови да поддържат цяла нощ стражевите огънове. Решаваш също малко да поспиш и както всяка нощ, оставяш Знайко да пази.

Напрежението не ти позволява да се отпуснеш. Едва успяваш да задремеш, когато уплашен вик те стряска и скачаш на крака. Грабваш оръжието и поглеждаш към селото и тогава диви крясъци и тропот на стотици копита разцепва нощната тишина. Когато разбират, че са забелязани, бандитите се понасят вихрено в стремеж да преодолеят с един скок оградата и да смажат с големия си брой шепата защитници.

Премини на [161](#).

## 161

Без да се суетят, овчарите са се въоръжили със силно извити лъкове или по няколко тънки и дълги копия, някои имат мечове. Смаян си от големия брой Лешояди — поне двеста конника, сигурно са се събрали още банди. Но няма време за размишления.

Трябва веднага да решиш, ще помогнеш ли на селото?

Ако смяташ да им помогнеш, премини на [164](#).

Ако предпочиташ да се спотаиш, премини на [162](#).

## 162

Уплашен от големия брой на нападащите Лешояди, залягаш още по-ниско в рядката трева и треперещ наблюдаваш боя. Всичко се развива бързо и трагично, но за селото. Смелите защитници изстрелват по няколко стрели, мятат няколко копия и ето — оградата е разпиляна от дивия напор на бандата и селото е превзето. Още няколко минути продължава отчаяната защита, след което победните крясъци на Лешоядите се смесват с писъците на победените.

Потресен наблюдаваш ужасния грабеж, когато до врата ти се притиска върха на остро копие.

— Я, виж к'во сме имали тука! Шпионираш, а? — се разнася хрипкав глас.

— Забоди го и да си ходим — отвърща му друг — долу вече делят плячката.

— Не, ще го вземем с нас. Виж к'ви работи има — не се съгласява първият.

— Забоди го ти казвам. Можем да го оберем и умрял. Що ти е да го влачиш?

Докато те се разправят, леко се извиваш и поглеждаш нагоре. Над теб са се изправили двама брадати бандити, целите накичени с оръжия. Единият висок, облечен с кожени дрехи и кожен шлем е притиснал в тила ти върха на копието си. Вторият — дребен и кривокрак с метален нагръдник и омотан с чалма нетърпеливо престъпва и явно няма търпение да ти види сметката.

Премини на **163**.

## 163

Лекото ти помръдване привлича вниманието на високия и той те побутва захилен.

— Айде ставай! При вождовете ще видим кой си. Може и награда да падне.

— Награда! Ама че си глупак! Долу всичко ще се разграби, докато влачиш тоя — мърмори кривокракият.

— Слушай, паяк такъв, няма да ми държиш сметка.

— Кой е паяк бе, искаш ли да те тропна — настъпва сърдито малкият.

— Ей, ей, стига де, не се пали, чакай сега... Дръж го, след него! Избяга! Ама че заплес!

Използвал си кавгата и си плюл на петите си. За миг помисляш, че лесно ще те настигнат с конете си, но те явно се задоволяват с багажа ти.

Измъкнал си се на косъм, но с приключението е свършено.

**КРАЙ**

## 164

Разбира се, че ще помогнеш с вълшебните оръжия.

В ръцете ти е големият лък и вълшебните стрели. Остава ти само да избереш.

Ако изборът ти е самонасочващи се стрели, премини на **166**.

Ако е Огнена стрела премини на **168**.

Ако е стрела — Мълния премини на **170**.

Пронизващата стрела едва ли е подходящо оръжие, но ако държиш да я изпробваш премини на **171**.

## 165

Бандата налита вихрено и изглежда, че няма сила, която да ги спре. Без повече колебание опъваш силно лъка и една след друга забиваш Орловите стрели. Със свистене на орлови крила дългите проблясващи остриета потъват в скупчените Лешояди и болезнени крясъци бележат точните им попадения. Вдъхновени от неочакваната подкрепа овчарите също ги засипват със стрели. Обстрелът е толкова ефикасен, че уплашената банда се разпилява и отдръпва, като оставя десетките повалени в праха.

Атаката е отблъсната, но бандата едва ли ще се откаже толкова лесно. Все пак имате време за кратка почивка.

Премини на **173**.



166

Бандата налита вихрено и изглежда, че няма сила, която да ги спре. Без повече колебание опъваш силно лъка и една след друга забиваш Орловите стрели. Със свистене на орлови крила дългите проблясващи остриета потъват в скупчените Лешояди и болезнени крясъци бележат точните им попадения. Вдъхновени от неочакваната подкрепа овচারите също ги засипват със стрели. Обстрелът е толкова ефикасен, че уплашената банда се разпилява и отдръпва, като оставя десетките повалени в праха. Използваш оттеглянето на бандата и се присъединяваш към овচারите.

Премини на [173](#).

167

Докато зареждаш червената стрела и се прицелваш, ти идва на ум, че не е безопасно да палиш огън в изсъхналата степ, но време за

119

колебание няма.

Бандата налита вихрено и изглежда, че няма сила, която да ги спре. Опъваш силно лъка и забиваш започналата да се нагрива стрела право в средата на бясно галопиращата банда. Гърмящ огнен вихър се извива сред смаяните Лешояди. Разбойниците се мятат ужасени и известно време се въртят в кръг, което дава възможност на хората зад оградата да ги обсипят със стрели. Обстрелът е толкова ефикасен, че уплашената банда се разпилява и отдръпва, като оставя десетките повалени в праха.

Атаката е отблъсната, но бандата едва ли ще се откаже толкова лесно. Все пак имате време за кратка почивка.

Премини на [173](#).

## 168

Докато зареждаш червената стрела и се прицелваш, ти идва на ум, че не е безопасно да палиш огън в изсъхналата степ, но време за колебание няма.

Бандата налита вихрено и изглежда, че няма сила, която да ги спре. Опъваш силно лъка и забиваш започналата да се нагрива стрела право в средата на бясно галопиращата банда. Гърмящ огнен вихър се извива сред смаяните Лешояди. Разбойниците се мятат ужасени и известно време се въртят в кръг, което дава възможност на хората зад оградата да ги обсипят със стрели. Обстрелът е толкова ефикасен, че уплашената банда се разпилява и отдръпва, като оставя десетките повалени в праха.

Атаката е отблъсната, но бандата едва ли ще се откаже толкова лесно. Вече си направил своя избор и като използваш оттеглянето на Лешоядите, бързаш да се присъединиш към овчарите.

Премини на [173](#).

## 169

Изваждаш внимателно синкавата стрела с искрящо острие и докато се прицелваш, ти идва на ум, че Мълнията може да запали



изсъхналата степ, но време за колебания няма.

Бандата налита вихрено и изглежда, че няма сила, която да ги спре. Опъваш силно лъка и забиваш започналата да се нагрива стрела право в средата на бясно галопиращата банда. Ослепителна мълния се забива сред смаяните Лешояди. Разбойниците се мятат ужасени и известно време се въртят в кръг, което дава възможност на хората зад оградата да ги обсипят със стрели. Обстрелът е толкова ефикасен, че уплашената банда се разпилява и отдръпва, като оставя десетките повалени в праха.

Атаката е отблъсната, но бандата едва ли ще се откаже толкова лесно. Все пак имате време за кратка почивка.

Премини на [173](#).

## 170

Изваждаш внимателно синкавата стрела с искрящо острие и докато се прицелваш, ти идва на ум, че Мълнията може да запали изсъхналата степ, но време за колебания няма.

Бандата налита вихрено и изглежда, че няма сила, която да ги спре. Опъваш силно лъка и забиваш започналата да се нагрива стрела право в средата на бясно галопиращата банда. Ослепителна мълния се забива сред смаяните Лешояди. Разбойниците се мятат ужасени и известно време се въртят в кръг, което дава възможност на хората зад оградата да ги обсипят със стрели. Обстрелът е толкова ефикасен, че уплашената банда се разпилява и отдръпва, като оставя десетките повалени в праха.

Атаката е отблъсната, но бандата едва ли ще се откаже толкова лесно. Вече си направил своя избор и като използваш оттеглянето на Лешоядите, бързаш да се присъединиш към овчарите.

Премини на [173](#).

## 171

Забиваш тежката Пронизваща стрела във връхлитащата банда, но ефектът е нищожен. Няколко Лешояда се премятат поразени и толкова.

Уплашен и разочарован от магията си, ти само залягаш още пониско в рядката трева и треперещ наблюдаваш боя. Всичко се развива бързо и трагично, но за селото. Смелите защитници изстрелват по няколко стрели, мятат няколко копия и ето, оградата е разпиляна от дивия напор на бандата и селото е превзето. Още няколко минути продължава отчаяната защита, след което победните крясъци на Лешоядите се смесват с писъците на победените.

Потресен наблюдаваш ужасния грабеж, когато до врата ти се притиска върха на остро копие.

— Я, виж к'во сме имали тука! Шпионираш, а? — се разнася хрипкав глас.

— Забоди го и да си ходим — отвърща му друг — долу вече делят плячката.

— Не, ще го вземем с нас. Виж к'ви работи има — не се съгласява първият.

— Забоди го ти казвам. Можем да го оберем и умрял. Що ти е да го влачиш?

Премини на [172](#).

## 172

Докато те се разправят, леко се извиваш и поглеждаш нагоре. Над теб са се изправили двама брадати бандити, целите накичени с оръжия. Единият висок, облечен с кожени дрехи и кожен шлем е притиснал в тила ти върха на копието си. Вторият — дребен и кривокрак с метален нагръдник и омотан с чалма нетърпеливо престъпва и явно няма търпение да ти види сметката.

Лекото ти помръдване привлича вниманието на високия и той те побутва захилен.

— Айде ставай! При вождовете ще видим кой си. Може и награда да падне.

— Награда! Ама че си глупак! Долу всичко ще се разграби, докато влачиш тоя — мърмори кривокракият.

— Слушай, паяк такъв, няма да ми държиш сметка.

— Кой е паяк бе, искаш ли да те тропна — настъпва сърдито малкият.

— Ей, ей, стига де, не се пали, чакай сега... Дръж го, след него! Избяга! Ама че заплес!

Използвал си кавгата и си плюл на петите си. За миг помисляш, че лесно ще те настигнат с конете си, но те явно се задоволяват с багажа ти.

Измъкнал си се на косъм, но с приключението е свършено.

Ако искаш, винаги можеш да опиташ отново.

**КРАЙ**

## 173

Докато, горд и леко смутен, слушаш поздравленията и похвалите на овчарите, силен гръм и тържествуващ крясък ви показва, че е рано да се радвате. Използвали суматохата на първото нападение, разбойниците са се промъкнали тихо отзад и са подпалили и разрушили част от оградата. Веднага през процепа нахлува кряскаща и размахваща оръжие тълпа. За миг защитниците са така стъписани, че трябва да прибегнеш до един от вълшебните си предмети.

Премини на [174](#).

## 174

Грабваш раницата и кой да избереш...

**ВЪЗДУШНОТО ПОКРИВАЛО** — ще скриеш само себе си и то не за дълго.

**ТРЪСТИКОВАТА ПРЪЧКА** — огнехвъргачка. Чудесно, ако все още е в тебе, стреляй и внимавай да не подпалиш всичко. Премини на [175](#).

**МЪРТВАТА ВОДА** на повелителя на сенките. Съмнително оръжие, но ако искаш да го опиташ премини на [176](#).

**ГРЪМОТЕВИЧНА ТОПКА** — това е страшно оръжие, но преди да го използваш, помисли дали не е опасно да предизвикваш земетресение в тясната, затворена падина. Може заедно с бандата да

пострадате и вие. Ако все пак държиш да я използваш, премини на **178**.

Ако нямаш нито едно от тях, извади вълшебния меч и смело се сражай. Премини на **179**.

Ако нямаш и вълшебен меч, остава ти само да опиташ силата на Змийския бич. Премини на **181**.

Ако и той не ти е под ръка, не ти остава нищо друго, освен да се спасяваш с бягство. Бандата е дошла да граби и сигурно ще можеш да се измъкнеш, но и с приключението ще бъде свършено. **КРАЙ**.

## 175

Веднага щом късата пръчка е в ръцете ти, решително задействаш магията. И тъкмо на време. Врълхлитащата тълпа е вече вътре, когато ревящ огнен език се откъсва от пръчката и помита бандитите. Силата на нажежения стълб е толкова голяма, че направо разхвърля налитащите в плътна маса Лешояди. Земята около пробива се покрива с обгорени тела, а малцината оцелели захвърлят оръжието си и панически изчезват в мрака на отминаващата нощ.



Когато лъчите на слънцето огряват степта, пред очите ти се показва грозна гледка. Навсякъде около оградата се виждат повалени бандити. Процепът и всичко наоколо е обгорено и затрупано с телата

на Лешоядите. Дори свикналите на сражения и грабежи овчари, са потресени и объркани.

— Върви си, синко — проговаря застаналият до тебе старейшина. — Винаги ще ти бъдем благодарни за спасението, но хората ми се страхуват от тебе. Ще ти дадем всичко необходимо, но си върви — натъжен повтаря той.

— Добре, аз и без това не мисля да се задържам — отговаряш спокойно. Все пак ти е малко неприятно, че те отпращат така, след като си ги спасил.

Запасяваш се, възсядаш коня и понесъл Знайко на рамо, продължаваш към епизод [177](#).

## 176

Трескаво отпушваш стъклената колба и я запращаш върху връхлитащата банда. Няколко мига очакваш магията да подейства, но не става нищо. Лукавият Повелител на сенките просто те е излъгал. Не ти остава нищо друго, освен да извадиш меча си и да се биеш.

Премини на [179](#).



## 177

След няколко часа намирате проснат на земята човек. Внимателно се приближаваш и го оглеждаш, но явно няма никаква клопка. Странникът е припаднал и изглежда почти мъртъв от жажда. Оставяш Знайко с вълшебната кратунка при него и бързо се заемаш да издигнеш сенника. Изведнъж силните писъци на гномчето те карат да се върнеш с изваден меч. Приближаваш се и успокоен се размиваш от интересната гледка. Странникът се е съвзел дотолкова, че се опитва да

вземе кратунката от Знайко. Толкова е слаб, че не може да се пребори с ядосания дребосък, който не му я дава и писка с всички сили. Водата се лее около борещите се и гледката е изключително смешна, когато се сещаш, че могат да счупят кратунката и бързаш да се приближиш.

Няколко минути, след като си го принесъл на сянка и си му дал вода, странникът се е съвзел дотолкова, че може да разговаряте.

Премини на [189](#).

## 178

С трясък на каменна лавина топката процепва въздуха и просто помита втрещената от ужас тълпа. Само миг и бандата е разпиляна и премазана. Победата ти е пълна, но бедите не свършват до тук. С все по-нарастващ грохот ГРЪМОТЕВИЧНАТА ТОПКА продължава да се търкаля по долината. Земята се тресе все по-силно, шатрите се люлеят и събарят, а ужасените овце събарят кошарите и се мятат заслепени от страх. Трусовете непрекъснато се усилват, вече никой не може да се задържи прав, тесни пукнатини пробягват по земята и когато изглежда, че идва краят на всичко, с последен оглушителен трясък громолящото кълбо се забива в един хълм и спира. Последен помитащ всичко трус ви засипва с прах и всичко се успокоява.

Постепенно прахът се сляга и първите лъчи на изгряващото слънце разкриват пред очите ти картина на всеобщо опустошение и разруха. Цялата падина е като преорана. От Лешоядите, живи или мъртви, няма и следа. Селото е в развалини, овцете са се пръснали, но изглежда от овчарите няма пострадали.

— Върви си, синко — проговаря застаналия до тебе старейшина. — Винаги ще ти бъдем благодарни за спасението, но хората ми се страхуват от тебе. Ще ти дадем всичко необходимо, но си върви — натъжен повтаря той.

— Добре, аз и без това не мисля да се задържам — отговаряш спокойно. Все пак ти е малко неприятно, че те отпращат така, след като си ги спасил.

Запасяваш се, възсядаш коня и понесъл Знайко на рамо, продължаваш към епизод [177](#).

Този път няма значение кой от трите вълшебни меча носиш. Бандата срещу тебе е от обикновени грабители, неподкрепени от магическа сила, а и току-що са претърпели тежко поражение от вълшебните ти стрели.

Вдигаш високо над главата си блестящото от желание за бой вълшебно острие и начело на съвзелите се овчари, връхлиташ върху скупчената в пробива тълпа. В мътната светлина на догарящата ограда се развихря най-ожесточеното сражение, което можеш да си представиш. В началото Лешоядите се стъписват и като застилат земята с тела, се отдръпват от селото. Навън в широката падина големият им брой отново им носи преимущество. Заедно с шепата защитници си притиснат до горящата ограда от налитащите отвсякъде разбойници. Без да разбират с каква непреодолима сила са сблъскали, Лешоядите нападат бясно и падат покосени от вълшебното острие на меча ти. Ръцете ти отмаляват и започват да изтръпват от неимоверните усилия. Без магическата сила на оръжието отдавна да си изтървал меча. Крайно време е да направиш нещо. Стисваш с две ръце дългата дръжка, събираш всички сили и като се надяваш остриите копия на овчарите да запазят гърба ти, връхлиташ право в най-гъстата група. Жестокият сблъсък настила земята с телата на поразените бандити. Блестящият като пламък меч сякаш оживява и почти самичък безмилостно покосява разбойниците. Главата ти бучи от трясъка на боя. Умората замъглява и раздвоява всичко пред очите ти, ръцете ти са безчувствени, краката ти се подкосяват, още миг и ще паднеш, когато оцелелите Лешояди с вой и писъци се разбягват ужасени.

Премини на **180**.

Сутринта лъчите на слънцето огряват степта и пред вас се показва грозна гледка. Навсякъде около оградата се виждат повалени бандити. Процепът и всичко наоколо е обгорено и затрупано с телата

на Лешоядите. Дори свикналите на сражения и грабежи овчари са потресени и объркани

— Върви си, синко — проговаря застаналият до тебе старейшина. — Винаги ще ти бъдем благодарни за спасението, но хората ми се страхуват от тебе. Ще ти дадем всичко необходимо, но си върви — натъжен повтаря той.

— Добре, аз и без това не мисля да се задържам — отговаряш спокойно. Все пак ти е малко неприятно, че те отпращат така, след като си ги спасил.

Запасяваш се, възсядаш коня и понесъл Знайко на рамо продължаваш към епизод [177](#).

## 181

Развиваш от колана си дългия черен бич и със съмнение го разглеждаш. Никога не си виждал дори подобно оръжие и нямаш представа как да си служиш с него. Но време за размишления няма, бандата напада с войнствени крясъци, а изненаданите овчари още не са се съвзели. Само някакво чудо може да ви спаси. Замахваш колебливо и чудото става. Бичът се извива като жив, плясък, и първият Лешояд пада като поразен от гръм. Обнадежден и зарадван замахваш отново и още един разбойник е на земята. Без да разбират какво става, останалите налитат все по-бясно. Гъвкавото оръжие в ръцете ти сякаш оживява. Разсичайки въздуха със злобно змийско съскане и остри плясъци, Змийският бич един след друг поваля развилнелите се бандити. Неочакваната развръзка дава нови сили на овচারите и те налитат с острите си копия. Бандата се стъписва и безредно напуска мястото на пробива. Навън главатарите им се опитват да ги съберат за нова атака. Мисълта да им бъде изтръгната плячката е непоносима.





Разразява се ново вихрено сражение, но силите са прекалено неравни. Черните жила на бича се вият като змии и се впиват безжалостно в телата на обърканите Лешояди. Никакъв меч, ризница или щит не са преграда за ужасното смъртоносно оръжие. С вой и ужасени писъци оцелелите разбойници са разбягват и потъват в тъмнината.

Премини на [182](#).

## 182

Сутринта лъчите на слънцето огряват степта и пред вас се показва грозна гледка. Навсякъде около оградата се виждат повалени бандити. Процепът и всичко наоколо е обгорено и затрупано с телата на Лешоядите. Дори свикналите на сражения и грабежи овчари са потресени и объркани.

— Върви си, синко — проговаря застаналият до тебе старейшина. — Винаги ще ти бъдем благодарни за спасението, но хората ми се страхуват от тебе. Ще ти дадем всичко необходимо, но си върви — натъжен повтаря той.

— Добре, аз и без това не мисля да се задържам — отговаряш спокойно. Все пак ти е малко неприятно, че те отпращат така, след като си ги спасил.

Запасяваш се, възсядаш коня и понесъл Знайко на рамо, продължаваш към епизод [177](#).

## 183

— Съгласен съм — прекратяваш спора ти. — Да тръгваме през долината.

Отстъпил си пред наслояванията на Знайко и решаваш да продължите през „Изгорената долина“. Все пак внимавай! Ако вълшебната ГЛИНЕНА КРАТУНКА не е в тебе, по-добре не се опитвай да минаваш оттам. Върни се на [151](#).

— Добре, че се съгласи — тихо произнася гномчето — за два-три дни ще сме отвъд. Познавам пътя. Жизнерадостният обикновено

Знайко сега изглежда странно потиснат и мълчалив. Цялата работа все по-малко ти харесва, но решаваш да не разпитваш.

След няколко часа езда пътят започва да се спуска все по-стръмно, тревата изчезва напълно и само ситният като пудра прах се носи и върти от поривите на вятъра. Пред вас се е разгоряло странно блестящо сияние, което става все по-ярко и което явно е вашата цел. Вече си силно обезпокоен и решаваш да разпиташ Знайко, когато конят спира като закован. Ти си така поразен от откритата се гледка, че си готов да разтъркаш очи или да се оципеш, за да се убедиш, че не сънуваш.

Премини на [184](#).

## 184

Пред погледа ти се е разпростряла притисната от нацепени отвесни скали, изгорена от слънцето долина. Задушаваша горещина притиска като великанска ръка гърдите ти и буквално опърля лицето ти. Но най-потискащ е ослепителният парализиращ сетивата ти блясък. Конят уплашен се дърпа и ти си готов да го обърнеш и да се махнеш далече от подобната на разпалена пещ долина.

— Ей, какво ти става, бе? — гласът на Знайко отново звучи присмехулно и те отрезвява. — Това са само кварцови кристали. Хайде давай напред, че ще се опечем тука.

Зашеметен и объркан ти си готов да се върнеш. Затова размисли за миг.

Все още можеш да се върнеш и да продължиш през степите. Премини на [153](#).

Можеш въпреки всичко да продължиш. Мини ма [185](#).

## 185

Подкарваш бързо, съпротивляващия се кон и навлизаш в огнения ад на „Изгорената долина“. Ужасна горещина те притиска като с огнена лапа. Ослепителният блясък на многократно отразената светлина се забива в очите ти. Нажеженият въздух изгаря гърдите ти

при всяко вдишване, пред погледа ти плуват цветни петна, пот се лее от всяка пора и моментално изсъхва, като образува солени петна по дрехите ти. Конят започва да се препъва и клати. Вече губиш съзнание, когато всичко свършва.



Изтощен се отпускаш в сянката на огромна скала и с треперещи ръце взимаш ГЛИНЕНАТА КРАГУНКА. Водата е студена и бистра като току-що налята от планински поток. Пиеш ненаситно, поливаш лицето и пламналата си глава. Конят е пресушил две пълни котлета и също се отпуска изтощен на земята. Целият мокър и върнал бодрия си дух Знайко сяда до тебе и доволен отбелязва:

— Уф, преминахме! Ужасно беше, но свърши. Сега сме в долината и далече от Лешоядите. Два-три дена и ще сме в „ГРАДА ПРИ ОМАГЪОСАНАТА ГОРА“.

— Не е ли време да обясниш защо ме доведе тук — подхващаш ти.

Готов си за нов спор, но гномчето с готовност отговаря.

Премини на **186**.

## 186

— Снощи, докато ти спеше, покрай нас премина група Лешояди. Преминаха само на десетина метра и имахме голям късмет, че не ни забелязаха. Веднага полетях след тях и се натъкнах на нещо много опасно. В една падина се бяха събрали вече няколко банди и явно замисляха нещо голямо.

— Ти естествено си ги подслушал — подмяташ.

— От къде знаеш — учудено те поглежда дребосъкът? — Няма значение. Бяха поне стотина човека и като нищо можеше да се натъкнем на тях. Беше много опасно и реших да заобиколим.

— Кажки какво си чул — продължаваш да го разпитваш. Малкият явно не е казал всичко.

— Добре, бяха решили да нападнат някакво село на овчари. Нали ти казах, че бяха няколко банди — с нежелание отговаря Знайко.

— Така... и ти се уплаши да не се намесим, нали страхливецо — сърдито поглеждаш умърлушения дребосък.

— Ами като те знам колко си припрян... — мърмори засрамен Знайко и изведнъж започва да вика сърдито. — Върви, където искаш, ето там е входът на долината, върви, бий се и... и... — Възмутено гномчето се скрива зад един камък.

Поглеждаш със съмнения към блестящия ад зад гърба ти и разбираш, че нямаш сили да го преминеш отново. Примирен повикваш Знайко и вече освежени продължавате през долината.

Премини на **187**.

## 187

Знайко беше обещал да преминете за два-три дена, но дните стават четири, пет, седем, а краят не се вижда. Опитали сте да пътувате нощем, но тогава задушавачата горещина на деня се сменя с ужасен сковаващ студ.

Ограждащите долината скали са силно нацепени от големите температурни разлики. Огромни плочи и блокове са се срутили и почти преградили пътя. Всичко е осеяно с остри каменни отломки, в които конят непрекъснато се спъва. Често без никакво предизвестие се сричат купища камъни и вдигат облаци прах. Въздухът е абсолютно неподвижен, не се чувства и най-лек полъх.

Сега пътувате само рано сутрин след изгрева. Когато слънцето се издигне и започне да напича, правиш лек навес и там чакате да се мръкне. Непрестанните срутвания ви карат да се държите далече от скалите и сенките им. След залеза веднага потегляте и пътувате няколко часа, докато напечените през деня скали изстинат. Тогава студът става толкова силен, че правиш нов лагер и сгущени до Вълшебния фенер се опитвате да поспите.

Премини на **188**.

## 188

На седмия ден от похода през „ИЗГОРЕНАТА ДОЛИНА“, когато вече търсите място за дневния лагер, намираш проснат на земята човек. Внимателно се приближаваш и го оглеждаш, но явно няма никаква клопка. Странникът е припаднал и изглежда почти мъртъв от жажда. Оставяш Знайко с вълшебната кратунка при него и бързо се заемаш да издигнеш сенника. Изведнъж силните писъци на гномчето те карат да се върнеш с изваден меч. Приближаваш се и успокоен се разсмиваш от интересната гледка. Странникът се е съвзел дотолкова, че се опитва да вземе кратунката от Знайко. Толкова е слаб, че не може да се пребори с ядосания дребосък, който не му я дава и писка с всички сили. Водата се лее около борещите се и гледката е изключително смешна, когато се сещаш, че могат да счупят кратунката и бързаш да се приближиш.



Няколко минути след като си го пренесъл на сянка и си му дал вода, странникът се е съвзел дотолкова, че може да разговаряте.

Премини на [189](#).

## 189

Оказва се, че спасеният от тебе непознат, е войник от личната охрана на ВЛАДЕТЕЛЯ НА ОМАГЪОСАНАТА ГОРА и е бил участник в трагични събития, които за малко не са сложили край на приключението ти.

Преди известно време Владетелят на Гората, сам могъщ магьосник, бил посетен от странна личност, която се оказала един от Великите господари. Цели три дена двамата магове останали затворени в личните покои на Владетеля. Срещата била толкова тайна, че било забранено дори да им се носи храна.

След като странният посетител една нощ си заминал, Владетеля издал заповед веднага да бъде събрана цялата му войска. Били свикани всички: армията, вътрешната стража, личната охрана, дори и граничните отряди. Още на другия ден нападнали Железните мини отвъд Омагьосаната гора. Всички генерали и приближени на Владетеля страшно се изненадали — никога до сега подобно нападение не било успявало. Джуджетата от Железните мини били многобройни и добре въоръжени, а в подземните сражения нямали равни.



Когато нападението трябвало да започне, Владетелят докарал отнякъде девет стоманени великана, които неуязвими за оръжията на джуджетата, проправяли път на войските. Била издадена строга заповед да не се пипат никакви скъпоценности, особено камъни и кристали, личната охрана да не участва в сраженията, а да търси голям блестящ кристал в златен обков.

Премини на [190](#).

## 190

Целите мини, складове и жилища били преобърнали, но така и не намерили кристала. Владетелят изпаднал в бяс, стотици пленници били разпитвани и избити, много войници и слуги също пострадали, когато най-сетне се разбрало, че в последния момент джуджетата пренесли кристала В ГРАДА ПРИ ОМАГЪОСАНАТА ГОРА.

Веднага войските потеглили и с помощта на стоманените великани превзели и разорили града. Кристалът бил намерен и като изоставил всичко друго, Владетелят побързал да се прибере в замъка си.

Още същата нощ странният магьосник се появил и този път срещата не била тайна. Двамата магове се карали ужасно пред очите на всички, докато накрая тайнственият гост изгубил търпение и с едно ужасно заклинание повикал банда скални тролове. Каменните великани изниквали направо от земята и като рушали всичко, се опитали да влязат в съкровищницата. Стоманените чудовища на Владетеля обаче се оказали по-силни и ги отблъснали. Докато траела невиджаната битка на великаните, двамата магьосници се сражавали с все по-силни и разрушителни магии.

Премини на [191](#).

## 191

ВЛАДЕТЕЛЯТ НА ГОРАТА бил победен, но победителят му не успял да пробие защитната магия на кулата със съкровищцата и в гнева си вкаменил почти всички. Настъпващият ден го принудил да се махне.

С ужасни проклетия той отлетял като зловеща черна сянка. „Когато третата нощ замени третия ден, аз ще се върна“ — заплашил, преди да отлети той.

Малкото оцелели се разпръснали навсякъде, а войникът, преследван от Лешоядите на степта, се озовал тука и щял да загине без помощта ти.

От разказа си разбрал страшната истина, остават ти само още два дни и една нощ и „КРИСТАЛЪТ НА МЪДРОСТТА“ ще бъде загубен завинаги. Положението е почти безнадеждно и ти трябва да решиш:

Можеш да се откажеш. Ако до настъпване на втората нощ не успееш, ще попаднеш във властта на ГОСПОДАРЯ НА МРАКА. Тогава затвори книгата.

КРАЙ

Можеш да рискуваш и веднага да тръгнеш. Ако е така, премини на част VIII, епизод [192](#).



## ЧАСТ VIII ОМАГЪОСАНАТА ГОРА

192

Цял ден, независимо от голямата горещина, яздиш без почивка. Решил си на всяка цена да успееш да вземеш кристала преди Господаря на Мрака. Вечерта на хоризонта се очертава като тъмна сянка зловецата ОМАГЪОСАНА ГОРА. Все по-често срещаш следи от преминалата неотдавна армия. Покрай пътя се търкалят счупени оръжия и части от непознати за тебе механизми. Тревата е изпотъпкана и на много места личат следи от големи огънове. Местността е странно тиха и сякаш напълно лишена от живот.

Вече по тъмно достигате до покрайнините на гората. Спираш за момент, за да решиш дали да навлезеш през нощта в непрогледния мрак, който цари под дърветата. Необичайно мълчалив и уплашен Знайко неохотно признава, че не познава пътя през гората.

— Нека да продължим — изненадващо предлага гномчето и срещнал учудения ти поглед обяснява. — Сигурно пътят личи ясно. Нали войските на Владетеля са минали неотдавна.

— Нали разправяше, че в ОМАГЪОСАНАТА ГОРА следите и пътеките са лъжливи — подсецаш го ти.

— Вярно е, но сега, когато ВЛАДЕТЕЛЯТ НА ГОРАТА го няма, магията може да се е разсеяла — настоява дребосъкът.

— Да, вероятно е така, пък и нямаме много време. Как мислиш колко далече може да е замъкът.

Премини на [193](#).

193

— На шест часа бърз ход — отговаря веднага Знайко.

— Как може да си толкова сигурен. Нали каза, че не знаеш къде е?

— Казах, че не познавам пътя, а не, че не знам къде е замъкът. Разбери, това е ОМАГЪОСАНАТА ГОРА, през нея няма пътища. Поне до сега.

Все пак ти трябва да решиш:

Ако мислиш, че е по-сигурно да прекарате нощта извън гората, премини на [194](#).

Ако смяташ да не губите време и да пресечете гората още сега, премини на [196](#).

## 194

Независимо от доводите на Знайко предпочиташ да преминете през гората по светло. Намирате закътана сред гъстите храсталаци малка полянка и правите на нея нощния си лагер. Решаваш, че сте достатъчно добре скрити и не след дълго светлината на огъня ви разлива приятна, успокояваща светлина. Неизвестно защо и двамата предпочитате светлината на огъня пред тази на ВЪЛШЕБНИЯ ФЕНЕР. Малко след като изяждате оскъдната си вечеря, Знайко отлита на една от нощните си разходки, а ти решаваш, че е време да си починеш. Късно през нощта все още седиш пред загасващото огнище. Въпреки умората мисълта за утрешния ден не ти дава да заспиш. Идва края на приключението, а пред тебе е все по-голямата неизвестност.

— Може ли да поседна? — стряска те хрипков глас. Унесен в мисли не си усетил кога до тебе се е приближила някаква странна личност. Без да дочака отговор, скитникът се отпуска тежко от другата страна на огъня.

Премини на [195](#).

## 195

На колебливата светлина на пламъците мълчаливо разглеждаш странния си гост. Странникът има едро и явно силно тяло, увито с мръсни, дрипави парцали с неопределена форма. Стойката му е

отпусната и силно прегърбена, но в движенията му се забелязва някаква животинска гъвкавост. Големи ръце със силно окосмени пръсти и остри щръкнали уши завършват необичайния му вид. Главата му е приведена и не позволява да се види лицето му.

— Кой си ти — питаш неканения гост и се оглеждаш за Знайко. Разбира се, когато ти е необходим, малкият всезнайко е изчезнал и ти трябва сам да решаваш.

Среднощният посетител е много подозрителен. Какво смяташ да правиш?

Можеш да го отпратиш. Ако е така, премини на **198**.

Може би по-добре е да го държиш под око. Тогава премини на **199**.

## 196

Изведнъж решаваш да се съ согласиш със Знайко. Не се знае какво ви чака в замъка на Владетеля на Гората и колко време ще търсите кристала. По-добре веднага да потегляте. Запалваш ВЪЛШЕБНИЯ ФЕНЕР и обкръжен от ярка бяла светлина, подкарваш коня навътре в гората.



Дълго време яздиш необезпокояван. Както и сте предполагали, пътят е ясно очертан от следите на преминалата армия. Въпреки многобройните отломки пътят е доста чист и можете да напредвате бързо. Светлината на фенера ви отделя като със стена от околния мрак и постепенно настроението ви се подобрява.

Изведнъж, тъкмо когато Знайко се е впуснал да разсъждава къде може да е скрит кристалът, обстановката се променя ненадейно.

Пътеката е излязла на зловеща поляна, заобиколена от странни превити дървета и гъсти храсти. Наоколо тегне тежка заплашителна тишина и поради някаква магия светлината на ВЪЛШЕБНИЯ ФЕНЕР е помръкнала и мътна. Изглежда тука се е водила страшна битка, защото тревата е разровена и разхвърляна, а околните храсти и дървета са изпокършени. Като връх на всичко Знайко е загубил пътя и се налага да го изчакаш на зловещата поляна, докато се ориентира. Запалваш малък огън и с нежелание се настаняваш до него.

Късно през нощта все още седиш пред загасващото огнище. Въпреки умората мисълта за утрешния ден не ти дава да заспиш. Идва краят на приключението, а пред тебе е все по-голямата неизвестност.

Премини на [197](#).

## 197

— Може ли да поседна — стряска те хрипков глас. Унесен в мисли не си усетил кога до тебе се е приближила някаква странна личност. Без да дочака отговор, скитникът се отпуска тежко от другата страна на огъня.

На колебливата светлина на пламъците мълчливо разглеждаш странния си гост. Странникът има едро и явно силно тяло, увито с мръсни, дрипави парцали с неопределена форма. Стойката му е отпусната и силно прегърбена, но в движенията му се забелязва някаква животинска гъвкавост. Големи ръце със силно окосмени пръсти и остри щръкнали уши завършват необичайния му вид. Главата му е приведена и не позволява да се види лицето му.

— Кой си ти — питаш неканения гост и се оглеждаш за Знайко. Разбира се, когато ти е необходим малкият всезнайко е изчезнал и ти трябва сам да решаваш.

Среднощният посетител е много подозрителен. Какво смяташ да правиш?

Можеш да го отпратиш. Ако е така, премини на [198](#).

Може би по-добре е да го държиш под око. Тогава премини на [199](#).

## 198

Странната личност срещу тебе никак не ти харесва и като преодоляваш последното си колебание, решаващ да го отпратиш.

— Попитах те кой си! — повтаряш високо и когато странникът отново не отговаря, добавяш твърдо. — Върви си по пътя! Гората е достатъчно голяма, за да се настаняваш неканен до моя огън.

— Ами, ако това място е мое? — неочаквано грубо произнася той. — Знаеш ли въобще къде си се пъхнал?

— Негово било! Я се махай от тук, докато си цял — ядосан отвърща ти и моментално застиваш уплашен. Нощният ти гост е вдигнал глава и е впил в лицето ти горящи зелени очи.

— Брей, много ме уплаши! — подигравателно отвърща той. Докато съм цял, а! Ама че глупак!

Косматата глава се привежда и удължава. Със злобно ръмжене страшният посетител се озъбва. Ужасни челюсти се отварят, дългите остри зъби проблясват на светлината на огъня. Зелените очи те фиксират злобно и ненадейно странникът се отпуска на четири крака. Изведнъж отпуснатата му стойка се е стегнала и пред изумения ти поглед той се превръща в огромен вълк, дебнещ и приведен за скок.

Премини на **200**.

## 199

Странната личност срещу тебе никак не ти харесва, но като преодоляваш последното си колебание, решаващ да не го отпращащ.

— Попитах те кой си! — повтаряш високо и когато странникът отново не отговаря, добавяш твърдо. — Както искаш! Гората е достатъчно голяма, за да се настаняваш неканен до моя огън. Е, все пак заповядай.

— Ами ако това място е мое? — неочаквано грубо произнася той. — Знаеш ли въобще къде си се пъхнал, нахалнико?

— Негово било! И какво ако е твое, гониш ли ме? — ядосан отвърща ти и моментално застиваш уплашен. Нощният ти гост е вдигнал глава и е впил в лицето ти горящи зелени очи.

— Брей, много ме уплаши! — подигравателно отвърща той. Дали съм го гонел? Ама че глупак!

Косматата глава се привежда и удължава. Със злобно ръмжене страшният посетител се озъбва. Ужасни челюсти се отварят, дългите остри зъби проблясват на светлината на огъня. Зелените очи те фиксират злобно и ненадейно странникът се отпуска на четири крака.

Изведнъж отпуснатата му стойка се е стегнала и пред изумения ти поглед той се превръща в огромен вълк, дебнещ и приведен за скок.

Премини на [200](#).



200

Веднага познаваш новия си противник — върколак, кошмарно създание, нито човек, нито вълк, силен като трол и пъргав като истински вълк. Страшен с изумителната си способност да се възстановява бързо и от най-тежките рани. Дори разсечен на две, ако бъде оставен на мира, постепенно ще се оправи. Разбира се, върколаците съвсем не са безсмъртни. Проникнало в тялото им среброто моментално ги убива, силните отрови и огънят също могат да се справят с тях.

Отново си принуден да се биеш и то с много опасен противник. За беда раницата с вълшебните предмети не ти е под ръка и изборът ти е ограничен.

Най-доброто оръжие е Сребърният кинжал на горските джуджета. Ако е в тебе, премини на [201](#).

Отровният кинжал в змийския бич също може да ти помогне. Ако избираш него, премини на [202](#).

Ако нямаш нито един от кинжалите или не искаш да ги използваш? Вади меча и се остави в ръцете на съдбата. Премини на [203](#).

## 201

Върколакът е вече във въздуха и протяга лапи в огромен, изумително бърз скок. Сребърният кинжал е в ръката ти и насочен напред, но връхлитащото чудовище вече те е достигнало. Силният сблъсък те събаря на земята и изтръгва оръжието от ръцете ти. Изтръпнал очакваш болката от остриите челюсти, но тежкото тяло безжизнено се търкулва настрани. При сблъсъка с тебе върколакът сам се е промушил на сребърното острие и веднага е издъхнал. Пред очите ти тялото му се разпада и само няколко изсъхнали кости бележат произшествието, когато Знайко се връща.

— Бързо ставай, намерих пътя! — писка гномчето. — Наблизо има върколак, да изчезваме веднага.

— Вече няма! — посочваш костите на Знайко. — Но да вървим, тук никак не ми харесва.

— О-о, ти си го убил — с уважение произнася дребосъкът. Възсядаш коня и в галоп се понасяте към замъка.

Премини на част IX, епизод [215](#).



202

Върколакът е вече във въздуха и протяга лапи в огромен, изумително бърз скок. Отровният кинжал е в ръката ти и насочен напред, но връхлитащото чудовище вече те е достигнало. Силният сблъсък те събаря на земята и изтръгва оръжието от ръцете ти. Изтръпнал очакваш болката от остриите челюсти, но тежкото тяло безжизнено се търкулва настрани. Късметът ти отново те е спасил. При сблъсъка с тебе върколакът сам се е промушил на тъмното острие и отровата веднага е подействала. Огромният звяр вие уплашено и все по-бързо се сковава.

Пред очите ти тялото му се разпада и само няколко изсъхнали, побелели кости бележат произшествието, когато Знайко се връща.

— Бързо ставай, намерих пътя! — писка гномчето — Наблизо има върколак, да изчезваме веднага.

— Вече няма! — посочваш костите на Знайко. — Но да вървим, тук никак не ми харесва.

— О-о, ти си го убил — произнася дребосъкът.

Възсядаш коня и в галоп се понасяте към замъка.

Премини на част IX, епизод [215](#).

203

Върколакът връхлита неудържимо, но мечът вече е в ръцете ти. Сега е важно кой от вълшебните мечове имаш.

Ако мечът ти не е вълшебен, премини на [204](#).

Ако е РАЗРУШИТЕЛЯТ, премини на [209](#).

Ако в ръцете ти е СВЕТКАВИЦАТА, премини на [212](#).



Ако си въоръжен с ЖИЛОТО, премини на [214](#).

**204**

Замахваш силно, но ужасният звяр се отклонява пъргаво, а сблъсъкът избива оръжието от ръката ти и те поваля на земята. Веднага чудовището е над теб и пълната с остри зъби уста се насочва към гърлото ти. Опитваш да се бориш, но силите ти не стигат, дори да помръднеш притисналия те върколак.



Краят е близък, но можеш да опиташ късмета си. Избери едно число и премини на съответния епизод.

[205](#), [207](#) или [208](#).

**205**

Правиш последен отчаян опит да се измъкнеш, но ужасните челюсти се сключват около гърлото ти. Краят — твоят и на приключението е тук.

**КРАЙ**

**206**

145

Правиш отчаян опит и неочаквано успяваш да отхвърлиш чудовището, преди да успее да те ухапе. Жестоко разсеченият върколак се премята на земята и със задавено ръмжене се опитва да изпълзи настрана. Грозната рана отново започва да се затваря, но ти вече си грабнал меча и с няколко удара насичаш чудовището необратимо.

Пред очите ти тялото му се разпада и само няколко изсъхнали, побелели кости бележат произшествието.

— Бързо ставай, намерих пътя! — писка гномчето. — Наблизо има и други, да изчезваме веднага!

— Ох, ти си го убил — с уважение те поглежда дребосъкът, после възсядаш коня и в галоп се понасяш към замъка.

Премини на част IX, епизод [215](#).

## 207

Правиш последен отчаян опит да се измъкнеш, но ужасните челюсти се сключват около гърлото ти и краят — твоят и на приключението е близък, когато неочаквано върколакът те пуска и безсилен се свлича на земята. Неизвестно откъде се е появил Знайко и е пробол чудовището с дългата си сребърна игла.

Пред очите ти тялото му се разпада и само няколко изсъхнали, побелели кости бележат произшествието.

— Бързо ставай, намерих пътя! — писка гномчето. — Наблизо има и други, да изчезваме веднага.

— Ох, ти си го убил — с уважение поглеждаш дребосъка, после възсядаш коня и в галоп се понасяш към замъка.

Премини на част IX, епизод [215](#).

## 208

Правиш последен отчаян опит да се измъкнеш, но ужасните челюсти се сключват около гърлото ти и краят — твоят и на приключението е тук.

КРАЙ

209

Грабваш бързо големия меч и замахваш, но върколакът с огромен скок се е прехвърлил през огъня и те е достигнал. Сблъсъкът с тялото му е толкова силен, че само вълшебната сила на меча те задържа прав. Правиш няколко опита да го разсечеш, но пъргавият звяр отскача и се измъква ловко, като непрекъснато се опитва да мине зад гърба ти. Известно време се дебнете мълчаливо и съсредоточено, чудовището обикаля около тебе дебнещо и готово за скок, а ти се задоволяваш да държиш меча готов за удар и гледаш да си с лице към него.

Опасната криеница започва да те изморява, дългият меч натежава в ръцете ти, огънят почти е изгаснал, а върколакът с животинско упорство и търпение продължава да се върти наоколо, готов за светкавично нападение. Изведнъж се решаваш и преминаваш във вихрена атака. Стиснал с две ръце дългата дръжка на меча се хвърляш напред и с кръгообразни движения изсипваш град от тежки удари срещу противника си. Неочакваното ти нападение за момент ти донася успех. Стреснатият и объркан звяр, вместо да отскочи настрани, също се хвърля в атака. Под бледата светлина на луната се разгорява жестока битка на живот и смърт.

Премини на [210](#).

210

Дългият тежък РАЗРУШИТЕЛ като ураган помита всичко, до което достига. Във въздуха се понасят клони и цели стебла от околните храсти. Върколакът ръмжи страховито и като се извива и премята, ловко се опитва да те достигне с ужасните си зъби. Най-последен един от тежките удари го достига и отхвърля назад. Звярът се премята и остава да лежи неподвижно, облян в тъмна кръв. Вече си готов да повярваш в победата си, когато те стряска писъкът на завърналият се Знайко.

— Внимавай! Внимавай, съвзема се!

147

С невероятна бързина ужасният звяр се оправя, страшната рана се затваря и върколакът отново е на крака здрав и готов за ново нападение.

Получил си кратък отдых и можеш да избереш ново оръжие.

Ако имаш сребърен кинжал, остави меча и премини на [201](#).

Ако искаш да опиташ силата на отровния змийски кинжал, премини на [202](#).

Ако ще продължиш с меча, премини на [211](#).

## 211

Решаваш да се довериш на вълшебния меч. Тъй като директната атака е безполезна срещу бързия и ловък звяр, трябва да опиташ някаква хитрост. Единственото, което можеш да направиш, е да се престориш, че ще бягаш и с бърз удар да разсечеш върколака. Опасен и рискован ход, но ако нямаш друг избор, трябва да го опиташ.

Стисваш здраво меча, поемаш си дъх и изведнъж хукваш да бягаш. Веднага чуваш предупредителните писъци на гномчето и бързаш да се обърнеш. Без да се колебае, върколакът те е последвал с огромен скок.

Замахваш силно, но ужасният звяр се отклонява пъргаво, а сблъсъкът избива оръжието от ръката ти и те поваля на земята. Веднага чудовището е над теб и пълната с остри зъби уста се насочва към гърлото ти. Опитваш да се бориш, но силите ти не стигат дори да помръднеш притисналия те върколак.

Краят е близък, но можеш да опиташ късмета си. Избери едно число и премини на съответния епизод.

[205](#), [207](#) или [206](#).

## 212

В ръцете ти, на мътната светлина на огъня, проблясва тясното острие на СВЕТКАВИЦАТА. Веднага те завладява познатото чувство за разтягане на времето. Върколакът с огромен скок се е прехвърлил през огъня и е вече до теб, но движенията му са забавени, като че е

нагазил във вода. Правиш опит да го разсечеш, но той ловко се извърта и въпреки ускорените си реакции, не успяваш да го достигнеш. Пъргавият звяр отскача и се измъква ловко, като непрекъснато се опитва да мине зад гърба ти. Известно време се дебнете мълчаливо и съсредоточено, чудовището обикаля около тебе дебнешо и готово за скок, а ти се задоволяваш да държиш меча готов за удар и гледаш да си с лице към него.

Опасната криеница започва да те изморява, дългият меч натежава в ръцете ти, огънят почти е изгаснал, а върколакът с животинско упорство и търпение продължава да се върти наоколо, готов за светкавично нападение. Изведнъж се решаваш и преминаваш във вихрена атака. Стиснал с две ръце дългата дръжка на меча се хвърляш напред и с кръгообразни движения изсипваш град от бързи удари срещу противника си. Неочакваното ти нападение за момент ти донася успех. Стреснатият и объркан звяр, вместо да отскочи настрани, също се хвърля в атака. Под бледата светлина на луната се разгорява жестока битка на живот и смърт.

Премини на **213**.

## 213

Дългото тясно острие на СВЕТКАВИЦАТА разсича с пронизващо свистене въздуха и без усилие преминава през околните клони и храсти. Върколакът ръмжи и като се извива и премята се опитва да те достигне с ужасните си зъби. Все пак дори и неговата бързина и ловкост не може да победи магията на меча и не след дълго блестящото острие го достига и поваля на земята.

Жестоко разсеченият върколак задавено ръмжи и се опитва да изпълзи настрани. Грозната рана започва бързо да се затваря, когато ти с няколко удара разсичаш чудовището необратимо.

Пред очите ти тялото му се разпада и само няколко изсъхнали, побелели кости бележат произшествието.

— Бързо ставай, намерих пътя! — писка гномчето. — Наблизо има и други, да изчезваме веднага.

— Ох, ти си го убил — с уважение те поглежда дребосъкът, после възсядаш коня и се понасяш към замъка.

Премини на част IX, епизод [215](#).

## 214

Върколакът е вече във въздуха и протяга лапи в огромен, изумително бърз скок. Късото ЖИЛО е в ръката ти и насочено напред, но връхлитащото чудовище вече те е достигнало. Силният сблъсък те събаря на земята и изтръгва оръжието от ръцете ти. Изтръпнал очакваш болката от острите челюсти, но тежкото тяло безжизнено се търкулва настрани. Магията отново те е спасила. При сблъсъка с тебе мечът сам се е забил в тялото му и все по-бързо се сковава. Огромният звяр вие уплашено и се опитва да го измъкне със зъби. Бързо грабваш една от Орловите стрели и го пронизваш със сребърния ѝ връх.

Пред очите ти тялото му се разпада и само няколко изсъхнали, побелели кости бележат произшествието, когато Знайко се връща.

— Бързо ставай, намерих пътя! — писка гномчето. — Наблизо има върколак, да изчезваме веднага.

— Вече няма! — посочваш костите на Знайко. — Но да вървим, тук никак не ми харесва.

— О-о, ти си го убил — произнася дребосъкът.

Възсядаш коня и в галоп се понасяте към замъка.

Премини на част IX, епизод [215](#).

## ЧАСТ ІХ

### ЗАГАДКАТА НА ЗАМЪКА

215

Рано сутринта достигаш до замъка на ВЛАДЕТЕЛЯ НА ОМАГЪОСАНАТА ГОРА. В леката утринна мъгла огромният замък се откроява като зловеща сянка на фона на светлеещото небе. Разположен на нисък заоблен хълм и ограден с дълбок, пълен със застояла вода ров, той изглежда абсолютно непристъпен. Гората наоколо някога е била изсечена, но сега избуяли дръвчета достигат до самите стени. Внимателно се приближавате до замъка. Все повече личат следите от страшната битка, която се е водила около него. На много места високите стени са напукани, бойниците почти навсякъде са рухнали, а масивната, обкована с желязо порта е откъсната и захвърлена в рова. Подвижният мост е спуснат, но почти напълно затрупан с големи продълговати камъни. Когато достигате до него, разбираш, че това са вкаменените тела на опиталите се да избягат войници. С труд си пробиваш път и влизаш в обширен, постлан с тежки плочи двор. Там опустошението е още по-силно. Някоя от вътрешните постройки не е оцеляла. Дори централната кула е пострадала. Дворът е осеян с вкаменени тела и разбити тролове. Сред една особено голяма купчина отломки са застинали завинаги два огромни железни великана. Плътна зловеща тишина е легнала над разрушения замък. Никъде не се вижда жива душа. Слънцето се е издигнало високо и ярките му лъчи разпръсват малко от тегнещия наоколо ужас, но ви подсещат, че трябва да побързате.

Премини на [216](#).

216

По съвета на Знайко се насочваш направо към централната кула на замъка. Около главната ѝ врата е непроходимо от купищата разбити тролове и плътно скупчените стоманени великани. С мъка си проправяте път и влизате през един от разбитите прозорци. Вътре няма никакви разрушения, само дебелият слой прах напомня за жестоката битка. По широко каменно стълбище се изкачвате до кръгла площадка с три портала, водеща до три къси коридора. Над всеки портал в камъка е издълбан ярко оцветен надпис. По тях ще трябва да се ориентираш къде е скрит кристалът.

Премини на [217](#).

## 217

Докато се оглеждаш и съобразяваш какво да правиш, Знайко ти обяснява, че за да скрие кристала, Владетелят на ОМАГЪОСАНАТА ГОРА е използвал много стар, но сигурен магьоснически трик. Съставил е логическа задача, решението на която, води до кристала. Според древните правила сега никой не може да го отнеме със сила или магия. Единственият начин е честно да се реши загадката. Сигурно е, че лукавият владетел е поставил много уловки и смъртоносни капани, но сигурно е и това, че задачата има решение. Явно тука целта е да се ориентираш по надписите. И не забравяй, времето ти е ограничено, за да търсиш на слуки.

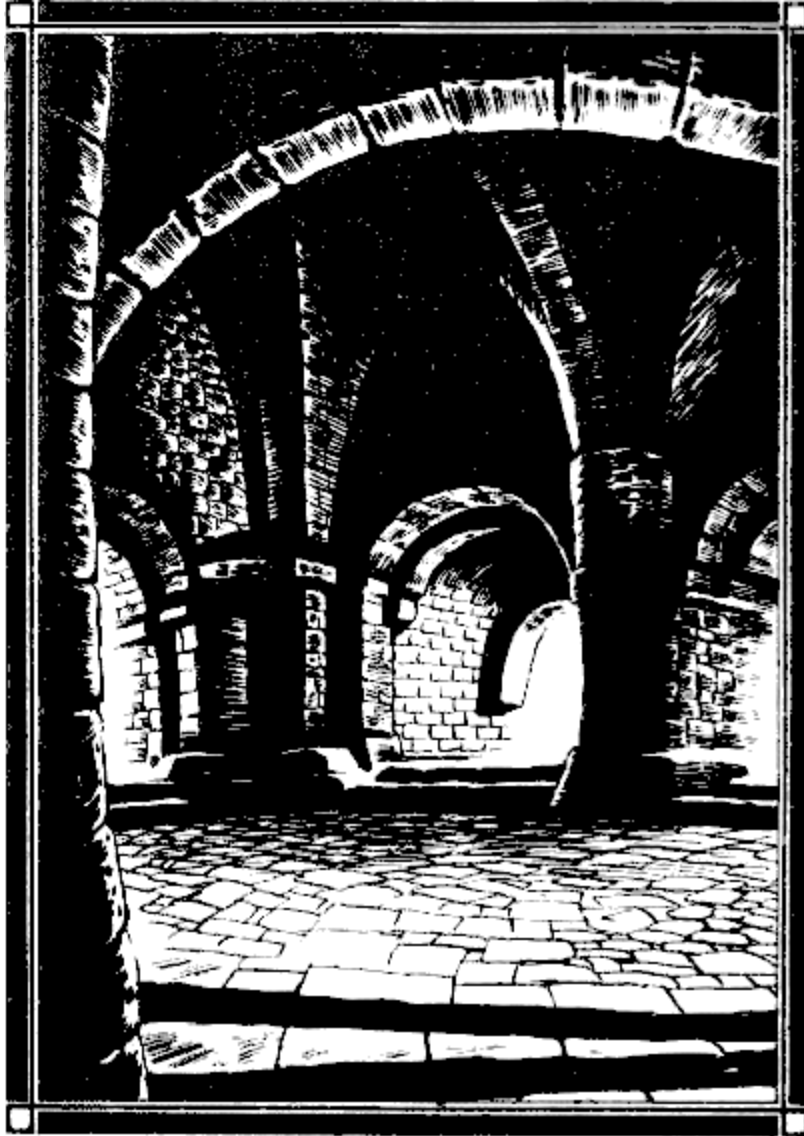
Прочети внимателно надписите, преди да решиш накъде да тръгнеш.

Коридор в ляво „Към оръжейната на ВЛАДЕТЕЛЯ“. Ако ще тръгнеш по него, премини на [218](#).

Централен портал „Към личните покои на ВЛАДЕТЕЛЯ“. За да тръгнеш към тях, премини на [219](#).

Десен коридор „Към съкровищата на ВЛАДЕТЕЛЯ“. Премини на [220](#).





218



153

Минаваш под левия портал и след няколко крачки достигаш до водеща към върха на кулата стълба. Започваш дълго и уморително изкачване по безбройните извивки на стълбата. Вървиш както ти се струва цяла вечност, а стълбата не показва признаци, че ще свърши. Вече си страшно уморен и готов да се върнеш, когато ненадейно прекрчаваш последното стъпало и се озоваваш в тъмен коридор. Мракът е толкова плътен, че не си сигурен дали си с отворени очи. А сега какво да правиш?

Ако **ВЪЛШЕБНИЯТ ФЕНЕР** е в тебе, запали го, разгледай обстановката и премини на **230**.

Ако не е, не ти остава нищо друго, освен да се върнеш и да опиташ по друг коридор. Премини на **228**.

Разбира се, можеш и да опиташ да се ориентираш с опипване и да изпробваш късмета си. Ако е така, премини на **229**.

## 219

Решаваш, че Владетелят на гората ще пази такава ценна вещь близо до себе си и се отправяш към централния портал. След няколко крачки коридорът свършва до три затворени врати. Поставен си пред нова задача. И трите врати изглеждат еднакви. Здрави и масивни крила от тъмно полирано дърво, обковано с метални ленти и украсено с резбовани фигури. Над тях е изписан със светещи магически букви следният надпис: „САМО ЕДНА ОТ ГЛАВИТЕ НЕ ЛЪЖЕ“ За момент не знаеш какво да правиш. Но като оглеждаш още веднъж вратите, забелязваш, че дръжките са изработени като човешки глави и на златни халки, закачени като обици, е гравирани по един нов надпис.

По тези надписи трябва да избереш коя врата да отвориш.

На лявата врата пише „КРИСТАЛЪТ Е В ТАЗИ СТАЯ“. Ако ще я отвориш, премини на **221**.

На средната врата „КРИСТАЛЪТ НЕ Е В ТАЗИ СТАЯ“. Ако ще я отвориш, премини на **222**.

На дясната врата пише „КРИСТАЛЪТ НЕ Е ЗАД ЛЯВАТА ВРАТА“. Ако ще я отвориш, премини на **227**.

## 220

„Какво може да бъде КРИСТАЛЪТ НА ПОЗНАНИЕТО, ако не съкровище“ — Мислиш си ти и тръгваш по десния коридор. Скоро достигаш до тясна, вита стълба, спускаща се в подземията на замъка. Тръгваш надолу по безкрайните извивки на стълбата. Скоро слизаш под равнището на земята и мракът става напълно непрогледен. Разколебан се спиращ. Надолу в неизвестното потъва поредната извивка на стълбите. Нагоре зад гърба ти мъгливо проблясва светлината на входа.

Отново трябва да решаващ:

Можеш да се върнеш и да опитащ друг коридор. Ако е така, мини на [233](#).

Ако имаш ВЪЛШЕБЕН ФЕНЕР, можеш да го запалиш и да продължиш на [231](#).

Ако искаш, разбира се, можеш да продължиш пипнешком и да разчиташ на късмета си. Ако е така, премини на [234](#).

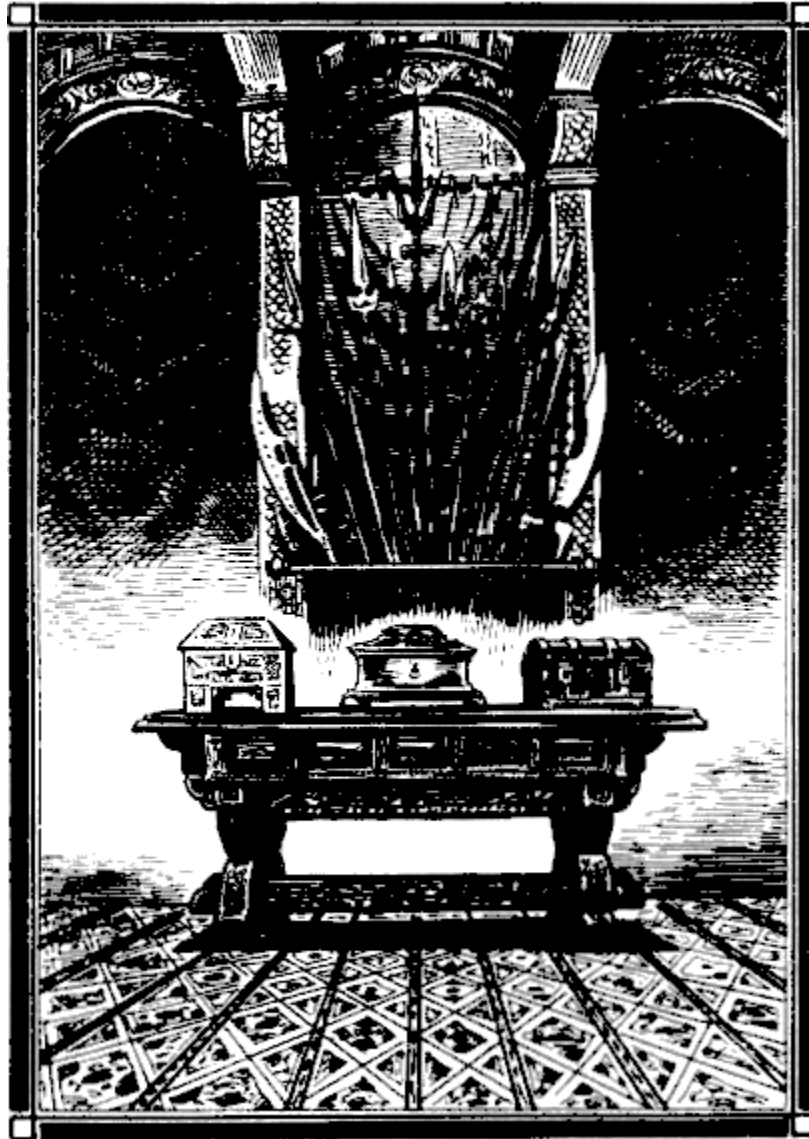
## 221

Отваряш вратата и прекрачваш прага на голяма четириъгълна стая. Подът ѝ е покрит с мек шарен килим, а по стените са накачени богати колекции от красиво изработени оръжия и скъпи предмети. В средата на стаята е поставена широка маса от полирано дърво, а върху нея се намират три ковчезета, изработени изцяло от злато, сребро и желязо. На капците им са гравирани надписи. Явно достигнал си до нова част от загадката. Пристъпваш напред, и тръгваш по дебелия килим. С всяка крачка ти става по-трудно да се движиш. Спиращ се уплашен и веднага усещаш, че затъваш все по-дълбоко. Бориш се отчаяно още известно време, но клопката те поглъща безжалостно. Когато коварните нишки ти стигат до раменете и те сковават, напълно се предаваш и последната мисъл, преминала през главата ти е, че си сбъркал стаята.

КРАЙ

## 222

Отваряш вратата и прекрчваш прага на голяма четириъгълна стая. Подът ѝ е покрит с мек, шарен килим, а по стените са накачени богати колекции от красиво изработени оръжия и скъпи предмети. В средата на стаята е поставена широка маса от полирано дърво, а върху нея се намират три ковчезета, изработени изцяло от злато, сребро и желязо. На капаците им са гравирани надписи. Явно достигнал си до нова част от загадката. Предпазливо оглеждаш стаята и като не забелязваш нищо подозрително, се приближаваш до ковчезетата. Отблизо се вижда, че на масата пред тях е поставена метална плочка, на която отново с магически букви четеш. „ПОНЕ ЕДНО ОТ ТРИТЕ ЩЕ ИЗЛЪЖЕ. ПОНЕ ЕДНО ОТ ТРИТЕ ИСТИНАТА КАЗВА. ЕДИН Е САМО ОПИТ ПОЗВОЛЕН. ЕДНО КЪМ ТРИ Е ШАНСЪТ ТИ СЛУЧАЕН.“ А ето и надписите на трите ковчезета.



Ляво ковчеже, обковано със злато „КРИСТАЛЪТ НЕ Е В СЪСЕДНОТО КОВЧЕЖЕ“. Ако искаш да го отвориш, премини на [224](#).

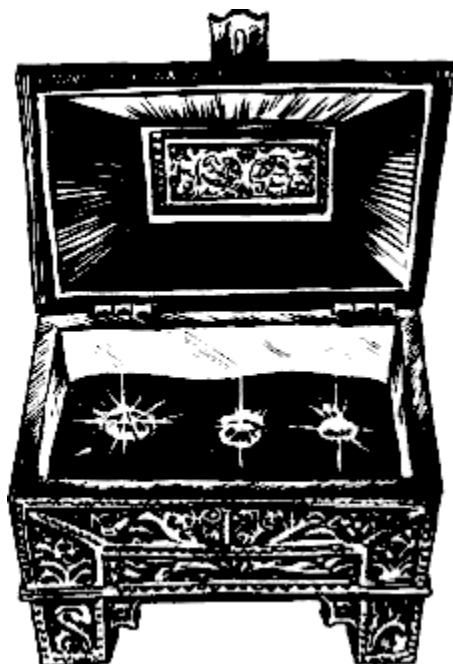
Средно ковчеже, обковано със сребро „ТУКА НЯМА НИЩО“. Ако искаш да го отвориш, премини на [226](#).

Дясно ковчеже, обковано с желязо „КРИСТАЛЪТ Е В МЕНЕ“. Ако искаш да го отвориш, премини на [223](#).

Отваряш предпазливо ковчежето и надникваш любопитен да видиш КРИСТАЛА, заради който си преминал толкова път и си преодолял толкова опасности. За голямо твое разочарование ковчежето е празно. Повдигаш глава тъкмо навреме, за да видиш светещия във въздуха надпис. „ПОГРЕШЕН ИЗБОР! КРАЙ НА ИГРАТА!“ Докато надписът бавно се стопява пред очите ти, трите ковчежета се разсипват на прах и това наистина е краят на приключението ти.

КРАЙ

224



Отваряш предпазливо ковчежето и надникваш любопитен да видиш КРИСТАЛА, заради който си преминал толкова път и си преодолял толкова опасности. За голямо твое разочарование в ковчежето има три различни кристала. Единият е плосък и прозрачен многоъгълен диамант, стегнат в пръстен от масивно злато и монтиран в центъра на многолъчна звезда с гравирани по нея магически символи. Вторият е искрящ като огън рубин, полиран като три къси пирамиди с обща основа. Поставен е в гнездо от черно кадифе, сред което гори като единствен разжарен въглен сред загаснало огнище. Третият,

наситеносин сапфир, блестящ като измито от пролетен дъжд небе. Идеално кръгъл и монтиран върху изящен пръстен от полиран светъл метал, обхванат от изкусно изработените халки на тънка верижка. Възхитен и с притаен дъх гледаш изящните камъни. Кой от тях може да е КРИСТАЛЪТ НА ПОЗНАНИЕТО? Няма никакви надписи или нещо друго, което да ти подсказе. За да направиш верния избор, трябва да си припомниш всичко, което знаеш за този кристал.

Премини на [225](#).

## 225

Изведнъж в стаята притъмнява, чува се уплашеното пискане на Знайко и глух глас произнася:

— Една минута до залеза. Ако се откажеш, ще те пусна да си вървиш. — Поглеждаш навън. Докато си решавал загадката, денят е минал. Само тънка, бързо топяща се ивица осветява западното небе. Пред вратата се е появила зловеща фигура от сгъстена тъмнина, която бавно настъпва към тебе. Две ужасяващи ръце се протягат напред и глухият глас произнася:

— Тридесет секунди! Откажи се!

Няма никакво време за колебание, веднага трябва да решиш. КОЙ КРИСТАЛ Е ИСТИНСКИЯТ?

Ако избираш диаманта, премини на [236](#).

Ако мислиш, че е рубинът, премини на [237](#).

Изборът на сапфира те отвежда на [238](#).

Разбира се, можеш да се подчиниш и да се оттеглиш. След няколко секунди ГОСПОДАРЯТ НА МРАКА ще завладее кристала. Може би ще те освободи. **КРАЙ** на приключението.

## 226

Отваряш предпазливо ковчежето и надникваш любопитен да видиш КРИСТАЛА, заради който си преминал толкова път и си преодолял толкова опасности. За голямо твое разочарование ковчежето е празно. Повдигаш глава тъкмо навреме, за да видиш светещия във

въздуха надпис: „ПОГРЕШЕН ИЗБОР! КРАЙ НА ИГРАТА!“ Докато надписът бавно се стопява пред очите ти, трите ковчезета се разсипват на прах и това наистина е краят на приключението ти.

КРАЙ

227

Отваряш вратата и прекрачваш прага на голяма четириъгълна стая. Подът ѝ е покрит с мек шарен килим, а по стените са накачени богати колекции от красиво изработени оръжия и скъпи предмети. В средата на стаята е поставена широка маса от полирано дърво, а върху нея се намират три ковчезета, изработени изящно от злато, сребро и желязо. На капациите им са гравирани надписи. Явно достигнал си до нова част от загадката. Доволен от себе си пристъпваш бързо напред и се навеждаш да разчетеш надписите. Не можеш да повярваш на очите си. И на трите капака пише: „ОГНЕНАТА КЛОПКА! СБОГОМ, ХРАБРЕЦО!“ Няколко секунди стоиш като закован. Трясъкът на затръшналата се врата те изтръгва от унеса ти. Хвърляш се отчаяно към изхода, но от скрити в стените и тавана отвори избликват огнени струи, които слагат край на приключението ти.

КРАЙ

228

Отново си в обширната входна зала и трите коридора очакват новия ти избор. Помисли добре, защото денят е към своя край и ГОСПОДАРЯТ НА МРАКА ще се появи веднага след залеза. Прочети внимателно надписите, преди да решиш накъде да тръгнеш.

Коридор в ляво „Към оръжейната на ВЛАДЕТЕЛЯ“. Вече го опита.

Централен портал „Към личните покои на ВЛАДЕТЕЛЯ“. За да тръгнеш към тях, премини на [219](#).

Десен коридор „Към съкровищата на ВЛАДЕТЕЛЯ“, [220](#).



Нямаш време да се връщаш, протягаш ръце в тъмното и внимателно правиш няколко крачки. Постепенно свикваш с тъмнината и ти се струва, че далече напред проблясва светлина. Пристъпваш порешително и се спъваш в опъната ниско над пода тел. Залиташ безпомощно и последното нещо, което чуваш, е свистенето на десетки стрели, които те приковават завинаги в тъмния коридор.

**КРАЙ**

Запалваш **ВЪЛШЕБНИЯ ФЕНЕР** и моментално благодариш на съдбата, че си го взел с теб. В дъното на късия коридор са подредени десетина заредени стреломета насочени към всяко кътче на коридора. Ниско над пода е опъната тънка тел, свързана със спусъците им.

Отново си пред труден избор.

Ако смяташ, че защитните мерки са сигурен признак за наличието на кристала, заобиколи и премини на [232](#).

Ако искаш, се върни и опитай друг коридор. Премини на [228](#).

Запалваш **ВЪЛШЕБНИЯ ФЕНЕР** и продължаваш надолу по безкрайното стълбище. Неочаквано след поредния завой то свършва пред дълбока, облицована с каменни плочи яма. Мислено благодариш на съдбата, че фенерът е с тебе и се оглеждаш наоколо. След ямата има тясна площадка и притворена желязна врата, вградена в здрава каменна арка. Отново трябва да избереш.

Можеш да се върнеш. Ако е така, премини на [233](#).

Ако смяташ да продължиш, премини на [235](#).

Бавно и предпазливо започваш да се промъкваш през поставените капани. След няколко часа си преминал едва десетина метра и стоиш пред стоманена врата, въздана в здрава каменна арка. Вратата е леко откряната, но толкова тежка, че с големи усилия успяваш да я отвориш и да влезеш. Вече няма съмнение, че си в оръжейната на замък. Огромната зала се намира на върха на кулата и е пълна с голямо количество всевъзможни оръжия. Посядаш за момент да си починеш и да решиш откъде да започнеш търсенето, когато са разнася зловец приглушен глас.

— Една минута до зала. Кристалът не е тук и ти губиш играта. Ако ти е мил животът, до изгрев-слънце не напускай тази зала.

Скачаш уплашен и поглеждаш навън. Докато си търсил кристала, денят е отминал и замъкът е във властта на ГОСПОДАРЯ НА МРАКА. Съкрушен се отпусках на пода, играта наистина свърши и ти загуби.

КРАЙ

Отново си в обширната входна зала и трите коридора очакват новия ти избор. Помисли добре, защото денят е към своя край и ГОСПОДАРЯТ НА МРАКА ще се появи веднага след зала.

Прочети внимателно надписите, преди да решиш накъде да тръгнеш.

Коридор в ляво „Към оръжейната на ВЛАДЕТЕЛЯ“. Премини на **218**.

Централен портал „Към личните покои на ВЛАДЕТЕЛЯ“. За да тръгнеш към тях, премини на **219**.

Десен коридор „Към съкровищата на ВЛАДЕТЕЛЯ“. Вече опита по него.

Няма време да се връщаш, затова решаваш да слезеш в тъмното и да разчиташ на късмета си. Опираш ръка в стената и като опипваш стъпалата с крак, продължаваш предпазливо надолу. Преминаваш по този начин още няколко извивки, очите ти започват да привикват с мрака и слизаш по-смело, когато изведнъж губиш опора и политаш право в дълбока дупка с отвесни стени и дъно, покрито с гъста кал. Приземяваш се невредим и в непрогледната тъмнина опипваш стените на затвора си. Отникъде няма изход. Примирен със съдбата си се отпусках на земята и чакаш отчаян края — твоя и на приключението.

КРАЙ

235

Смяташ, че капанът е сигурен белег, че кристалът е скрит тук. Прескачаш ямата и натискаш вратата. Тежките крила се поддават трудно на натиска ти, но накрая си вътре. Да, това наистина е съкровищницата на замъка. Намираш се в огромна разклонена зала почти затрупана с грамадно количество скъпи предмети. Какво ли няма тук: купища златни и сребърни монети, сандъци, преливащи от искрящи скъпоценни камъни, богато украсени оръжия и всякакви красиво изработени от ценни метали предмети. Възхитен обикаляш и разглеждаш струпаните съкровища. Къде ли може да е скрит кристалът? От къде да започнеш при това изобилие? Посядаш за момент да си починеш и да решиш от къде да започнеш търсенето, когато са разнася зловец приглушен глас.

— Една минута до залеза. Кристалът не е тук и ти губиш играта. Ако ти е мил животът, до изгрев-слънце не напускай тази зала. — Скачаш и уплашен се оглеждаш. Докато си търсил кристала, денят е отминал и замъкът е във властта на ГОСПОДАРЯ НА МРАКА. Съкрушен се отпусках на пода, играта наистина свърши и ти загуби.

КРАЙ

236

Протягаш решително ръка и като грабваш диаманта го вдигаш над главата си. В този момент угасва последният слънчев лъч и ужасните ръце се протягат да те хванат.

— Призовавам ГОСПОДАРКАТА НА СВЕТЛИНАТА — викаш високо. Ярка светлина залива стаята и сияйната Господарка се появява с повелително насочен към тъмната фигура жезъл. Със страшни проклетия зловецата сянка се стопява, но изненадан успяваш да забележиш, че това е познатият ти ПОВЕЛИТЕЛ НА СЕНКИТЕ.

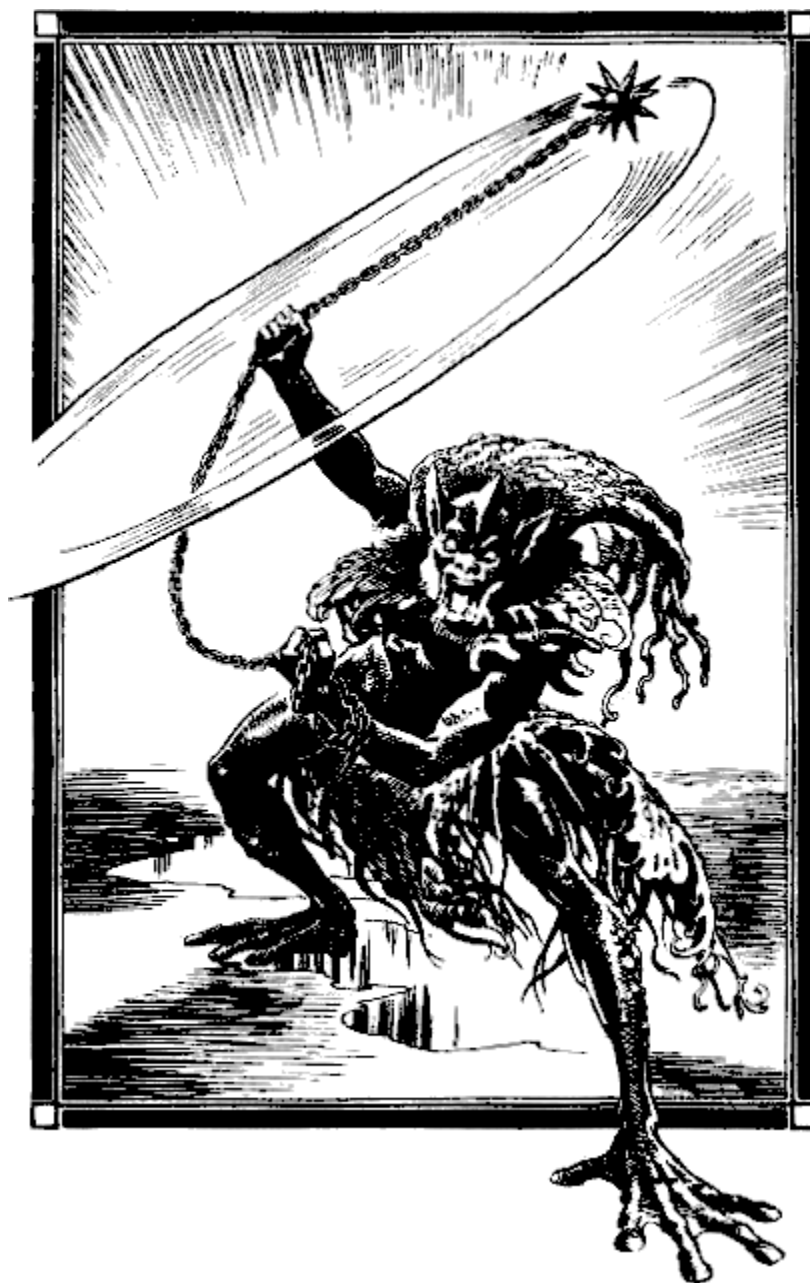
— Добре се справи — усмихва се ГОСПОДАРКАТА НА СВЕТЛИНАТА.

— Но това беше ПОВЕЛИТЕЛЯТ НА СЕНКИТЕ — казваш замислен.

— Да, явно всичко е много по-сложно — съгласява се тя. — Ела, ще те върна в ЦЕНТРАЛНИЯ ЗАМЪК и там ще решим какво да правим.

„КРИСТАЛЪТ НА ПОЗНАНИЕТО“ е спасен, но „ЖЕЗЪЛА НА ВЛАСТТА“ все още е в ръцете на тъмните сили. Равновесието е нарушено и „СЕНКИТЕ НА МРАКА“, новата зловеца сила, е готова да покрие цялата „ВЪЛШЕБНА СТРАНА“.

В следващата книжка ще трябва да проникнеш в строго охранявания замък „ЛАБИРИНТА НА МРАКА“ и да вземеш „ЖЕЗЪЛА НА ВЛАСТТА“.



237

Протягаш решително ръка и грабваш рубина. В този момент ужасните ръце се протягат да те хванат.

— Призовавам ГОСПОДАРКАТА НА СВЕТЛИНАТА — викаш високо.

165

— Стига глупости! — сърдито произнася глухият глас. — Взел си грешен камък.

Зловещата сянка обгръща всичко и диамантът е в една от тъмните ръце. Тържествуващ смях кънти и ти показва, че си достигнал до неуспешния край на приключението. От сега нататък ВЪЛШЕБНАТА СТРАНА ще е във властта на мрака и сенките.

КРАЙ

238

Протягаш ръка и грабваш сапфира. В този момент угасва последният слънчев лъч и ужасните ръце се протягат да те хванат.

— Призовавам ГОСПОДАРКАТА НА СВЕТЛИНАТА — викаш високо.

— Стига глупости! — сърдито произнася глухият глас. — Взел си грешен камък.

Зловещата сянка обгръща всичко и диамантът е в една от тъмните ръце. От сега нататък ВЪЛШЕБНАТА СТРАНА ще е във властта на мрака и сенките.

КРАЙ



# 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.