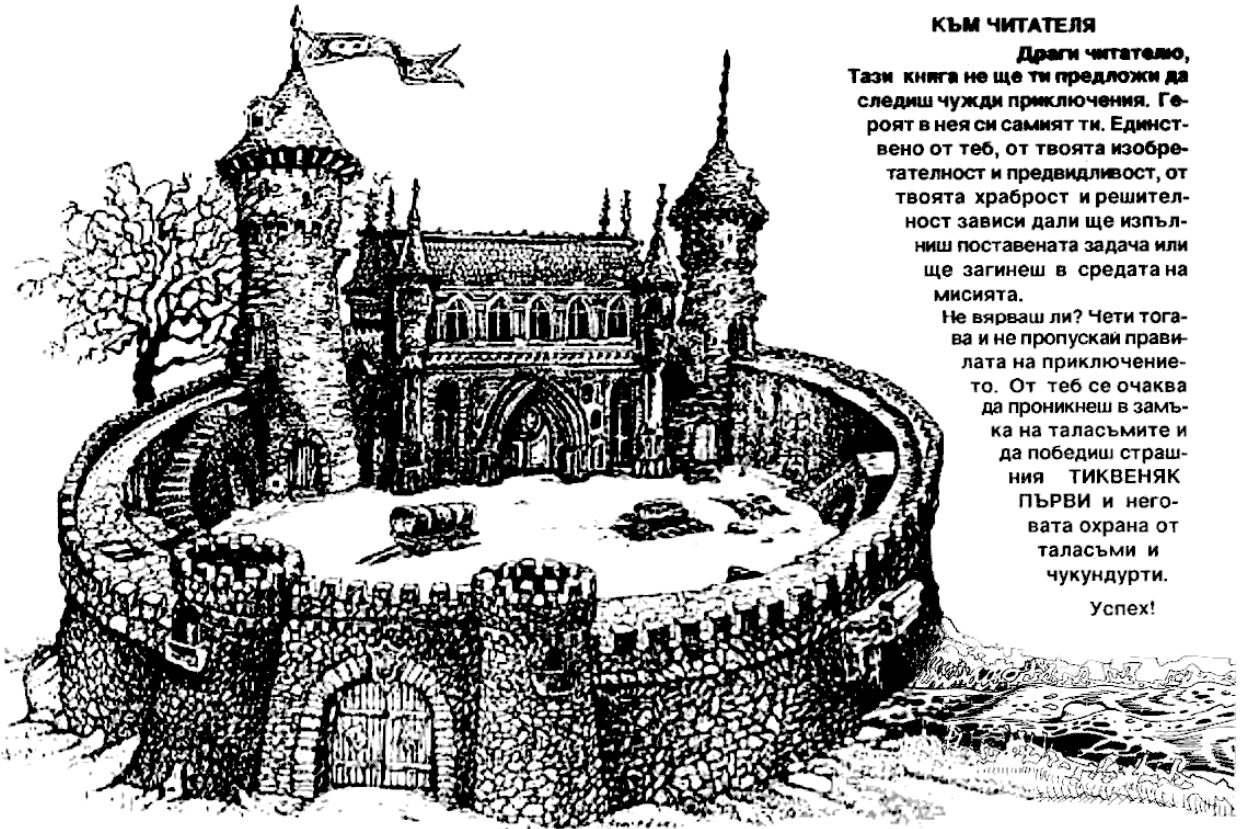


ЛЮБОМИР НИКОЛОВ
ЗАМЪКЪТ НА ТАЛАСЪМИТЕ

chitanka.info



КЪМ ЧИТАТЕЛЯ

Драги читателю,
Тази книга не ще ти предложи да
следиш чужди приключения. Ге-
роят в нея си самият ти. Единст-
вено от теб, от твоята изобре-
тателност и предвидливост, от
твоята храброст и решител-
ност зависи дали ще изпъл-
ниш поставената задача или
ще загинеш в средата на
мисията.

Не вярваш ли? Чети тога-
ва и не пропускай прави-
лата на приключение-
то. От теб се очаква
да проникнеш в замъ-
ка на таласъмите и
да победиш страш-
ния **ТИКВЕНЯК**
ПЪРВИ и него-
вата охрана от
таласъми и
чукундурти.

Успех!

ПРАВИЛА НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

1. ЖИВОТ

Животът ти се измерва в жизнени точки. За да определиш колко са те, посочи със затворени очи едно число от [таблицата в края на книгата](#). Прибави към него 20. Полученият резултат е равен на жизнените точки, с които започваш играта. В хода на приключението те могат да се намаляват или да се увеличават, но никога не бива да надхвърлят първоначалния брой. Ако останеш без нито една жизнена точка, това означава, че си загинал и играта свършва за теб. Запиши резултата в [дневника на приключението](#) (също в края на книгата) и премини по-нататък.

2. СИЛА

За да изпълниш мисията, неведнъж ще се наложи да се сражаваш с опасни противници. Затова трябва да знаеш силата си. Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#) и прибави към него 10. Това е твоята сила. Запиши я в [дневника](#).

3. СХВАТКИ

При всяка схватка книгата ще ти посочва колко живот и сила има противникът. За да започнеш сражението, трябва най-напред да определиш съотношението на силите. Това става, като извадиш от своята сила силата на противника. Така например, ако ти имаш сила 16, а врагът е със сила 20, съотношението е -4 . Ако силата ти е 19, а врагът има сила 17, съотношението е $+2$.

След като определиш съотношението на силите, започва размяната на удари. За целта посочваш със затворени очи едно число от [таблицата в края на книгата](#). Прибавяш го към съотношението на силите и получаваш нивото на атаката. След това отгръщаш на последната страница, където [специална таблица](#) ти показва колко жизнени точки губи противникът и колко губиш ти.

Пример: При съотношение на силите -5 посочваш числото 4. Нивото на атаката е -1 . [Таблицата](#) показва, че ти губиш 4 точки, а противникът — 8 точки.

Продължаваш схватката по същия начин, докато един от двамата ви загуби и последната си жизнена точка.

4. ВЪЛШЕБНИ ПРЕДМЕТИ

По време на приключението ще имаш възможността да се снабдиш с различни вълшебни предмети. Те могат да се окажат извънредно полезни... но и опасни. Използвай ги пестеливо, защото всеки от тях се използва само по веднъж (освен ако в книгата е посочено изрично, че се разрешава повторна употреба).

А сега, ако всичко изложено дотук ти е ясно, настава време за голямото приключение.

И тъй, много, много отдавна, в малка колиба сред *старата гора* живееш... **ти!**

НОЩНО ПОСЕЩЕНИЕ



В една лунна майска нощ някой тихо почуква на вратата. Надигаш глава и се ослушваш. Наоколо е тихо, само шепотът на младите листа долита през отворения прозорец. Сигурно е сън, решаваш ти. Кой ли ще

дойде посред нощ чак до твоята малка колиба, укрита сред горските дебри?

Но ето, че почукването се повтаря. И преди да се опомниш, право през дебелата дъбова врата преминава стройна светеща фигура — Познаваш я веднага — това е твоята добра приятелка, царицата на горските самодиви.

— Добър вечер — тихо поздравява тя.

— Добър вечер — отвърщаш ти и разтъркваш очи, като се питаш защо ли е дошла в този късен час. Лъчистото ѝ лице изглежда угрижено и печално.

— Търся помощ — отвърща гостенката на неизречения ти въпрос. — Страшна беда е сполетяла гората. Преди няколко дни Тиквенияк Първи, цар на таласъмите, заключи водите на всички горски извори. Ако някой не се пребори с него, скоро всичко наоколо ще се превърне в пустиня.

Надигаш се и сядаш в леглото. Новината наистина е страшна. Трудно ти е дори да си представиш пресъхналите извори, замлъкналите потоци, мъртвите дървета. Това не бива да се случи! И постепенно разбираш, че всяка минута е скъпа. Единствено ти можеш да спасиш гората от гибел.

Решително ставаш и започваш да се обличаш. Бледа усмивка озарява тревожното лице на самодивата.

— Знаех, че мога да се надявам на теб — радостно звънка гласът ѝ. — Ела!

След минута двамата вървите през нощната гора. Храстите сами се разтварят пред вас, разкривайки потайна пътека, по която никога не си минавал. Дърветата наоколо стават все по-високи, все по-гъсти. Скоро достигате най-съкровено кътче на Старата гора — Самодивската поляна, за която само си слушал в приказките. В средата се тъмнее огромен дъб с широка хралупа в старото, възлесто стъбло. Самодивата изчезва вътре и след малко се връща с лъскав стоманен меч.

— Това е за теб — казва тя. — С този меч ще се бориш против злите духове — таласъми и чукундурти. А сега искам да ти дам и някои вълшебни дарове. Нека съдбата определи колко ще бъдат те. Посочи едно число от [таблицата](#) и прибави към него 5. Запиши резултата в [дневника на приключението](#). После влез в хралупата и избери какво ще вземеш. Но помни, че всеки от даровете може да се използва само

веднъж, след това изчезва. Тъй че ако желаеш, можеш да вземеш по няколко вълшебни предмета от един вид, стига да не надхвърлиш общия брой.

Дълбоко си поемаш дъх, влизаш в хралупата, и пред очите ти се разкрива удивителна съкровищница. Шапки-невидимки, летящи килимчета, обувки водоходки, вълшебни свирчици... Но нека изброим наред:

ВЪЛШЕБНИ ДАРОВЕ

1. ТОЯЖКА. Много приказки са разказвали за нея. Вълшебната тояжка може да натупа всеки противник... или почти всеки.



2. ЛЕТЯЩО КИЛИМЧЕ. То може да те пренесе над препятствия, да те спаси от врагове, да съкрати дългия път.



3. КЕСИЯ С 10 ЖЪЛТИЦИ. В жълтиците няма нищо вълшебно, но винаги е добре да си носиш пари, щом тръгваш на път.



4. ПОКРИВЧИЦА. Щом я разгънеш, тя мигом се отрупва с най-различни вкусни ястия.



5. ШАПКА-НЕВИДИМКА. Най-доброто средство за укриване от противника.



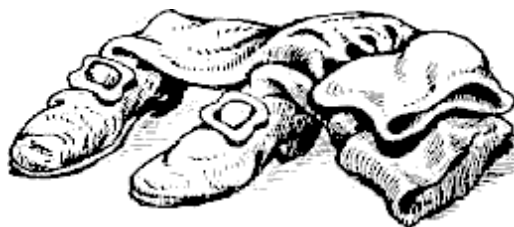
6. ВЪЛШЕБНО КЪЛБЕНЦЕ. Попаднеш ли в безизходица, можеш да го пуснеш и то ще ти посочи пътя. Ала не се надявай прекалено на него. Нищо не може да замени собствената съобразителност.



7. СВИРКА-ТАНЦУВАЧКА. Щом засвириш с нея, заиграват всички. Дори и врагът, който се готви да те нападне.



8. БЪРЗОХОДНИ БОТУШИ. Полезен спътник, особено ако се налага да бягаш от смъртна опасност или да преследваш врага.



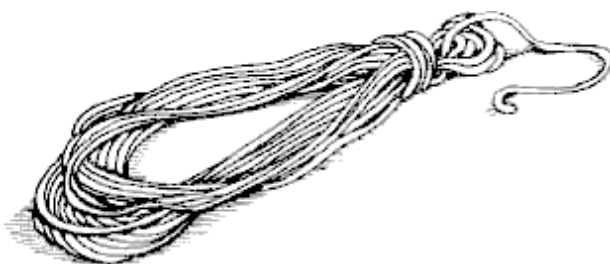
9. ЛЪЖЛИВАТА ЖАБА. Способна е да измами всеки неприятел. Ще ти потрябва, ако решиш да побеждаваш с хитрост.



10. ЦЕЛЕБЕН БАЛСАМ. Едно шишенце от него може да ти възстанови 10 жизнени точки. Само не забравяй, че точките ти никога не могат да надхвърлят първоначалната си стойност.



11. САМОЛАЗЕЩО ВЪЖЕ. Извънредно ценен дар за любителите на приключения. То не само се изкачва по високи стени, но при опасност може и да върже противника.



12. ОБУВКИ ВОДОХОДКИ. Чудесно средство за преодоляване на водни препятствия.



13. БРЪМБАР ЖЕЛЕЗОЯД. Лаком и бърз. С невероятна скорост изгризва всякакви железни предмети.



14. ЦЪРКОВНА МИШКА. Както се знае от поговорката, църковната мишка е бедна и от сиромашия е развила таланта да отмъква какво ли не. Може да ти помогне, ако решиш да отнемеш нещо от нея.



15. ВЪЛШЕБНА КНИГА. В труден момент може да ти даде полезен съвет. Ала както и с кълбенцето, не се надявай прекалено на нея.



16. БИЛКА ОТВОРИ-ВРАТИЧКА. Нито една ключалка не може да устои пред нейната вълшебна сила.



17. ТРЪНКА-ЗАКАЧКА. Щом я измъкнеш от раницата си, тя се вкопчва в противника и не му позволява да мръдне.



18. СВЕЩИЧКА САМОПАЛКА. Полезна вещь за всеки, който е решил да мине през мрачни подземия.



Започни приключението от епизод **1**.

ЕПІЗОДИ

1

Разсъмва се. В клоните на дърветата пеят птици. Бодро крачиш по горския път и се питаш как ще стигнеш до замъка на таласъмите. Досега никога не си ходил натам, а и царицата на самодивите не можа да ти помогне с напътствия.

Ако искаш още отсега да потърсиш помощта на вълшебната книга (стига да я имаш), премини на епизод [9](#).

Ако нямаш книга или смяташ, че е прекалено рано да използваш толкова ценен дар, продължи напред по пътя си и се прехвърли на епизод [25](#).

Призоваваш на помощ цялото си красноречие, за да убедиш джуджетата колко важна задача трябва да изпълниш. От успеха ти зависи съдбата на Старата гора. Но главатарят на джуджетата не изглежда особено доверчив. Той се навъсва и те измерва с поглед от глава до пети. После нервно опипва дръжката на меча си.

Какво ще се случи сега? Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#). Ако то е от 1 до 6, премини на епизод **36**.

Ако числото е от 7 до 12, премини на епизод **17**.

3

Излизаш на полянката, оглеждаш се и изтръпваш от ужас. Право пред теб е застанал един едър сив звяр, подобен на жаба с огромна зинала паст. Позна ли го? Това е Лапнивол, един от най-страшните хищници в Старата гора. Срещу него не помага нито вълшебство, нито меч. Трябва да се спасяваш с бягство.

До гъстите храсталаци има 15 крачки. Ще можеш ли да ги преодолееш с три скока? Изтегли три числа от [таблицата в края на книгата](#). Ако сборът им е по-голям от 15, премини на епизод **13**. Ако е по-малък от 15, продължаваш на епизод **91**.

Изваждаш покривката от раницата, разпъваш я на тревата и тя мигом се отрупва с лакомства. Какво ли няма тук! Печена кокошка, баница, тънко нарязана сланина, питка с прясно сирене, тава с печено прасенце, домашна луканка, баклава и още много благини.

Дребното човече хлъцва от възторг и без да чака покана, се заема да унищожи всичко до последната троха. В устата му като в бездънен кладенец изчезва и прасенцето, и питката, и баницата... След няколко минути от цялото изобилие няма и помен. Остава само празната покривчица, но ето че и тя бавно изчезва.

Премини на епизод [30](#).

С лукава усмивка отваряш раницата си и преди да помръднат, шестте джуджета са здраво омотани. Ето че от нападатели се превърнаха в жертви. Сега могат само свирепо да въртят очи и да ти се заканват с жестоко отмъщение.

— Да би мирно седяло, не би чудо видяло — мъдро отвърщаш ти и преминаваш на **10**.

6

Все още не можеш да намериш пътя си и продължаваш да се скиташ из пуцинаците. А наоколо става все по-мрачно. Слънцето залязва зад кървавия хоризонт, скоро настъпва непрогледна нощ. Още дълго се препъваш сред коренища и рухнали дънери, докато накрая умората надделява. Решаваш да прекараш нощта тук. Но какво ли ще ти донесе утрото?

Провери шанса си с [таблицата в края на книгата](#). Ако посоченото число е от 1 до 6, прехвърли се на **42**.

Ако числото е от 7 до 12, премини на **33**.

Тояжката изхвърква от раницата и заплашително полита към врага. Но Педя човек отново отваря торбата си. С грациозно салто във въздуха тояжката се спуска надолу и изчезва.

Ето че изгуби още един от вълшебните дарове. А сега какво ще правиш? Ако тая игра ти е омръзнала и искаш да се върнеш на пътя, премини на **61**.

Ако искаш да продължиш борбата срещу нахалния грабител, прехвърли се на **24**.

А ако искаш да се посъветваш с вълшебната книга, продължи на **85**.

Отваряш раницата си и преглеждаш вълшебните дарове. Кой от тях да избереш?

Тояжка — премини на **45**.

Бръмбар железояд — прехвърли се на **12**.

Самолазещо въже или трънка-закачка — продължи на **5**.

Ако имаш шапка-невидимка, можеш спокойно да се измъкнеш с нея на **41**. Само не забравяй да я задраскаш в списъка.

А ако нямаш нито един от тези вълшебни предмети, върни се на **49** и направи нов избор.

Разлистваш книгата. Всички страници са празни освен една, на която пише: „Не отминавай гладния! Доброто, което ще сториш, може да ти се върне стократно.“

Сега премини на [25](#).

След като опасността е отминала, можеш спокойно да разгледаш пещерата на джуджетата. В полумрака различаваш грубо скована дъсчена маса, шест малки легла и огнище, в което над жаравата виси опушен казан с някаква постна чорба. По всичко личи, че разбойническият живот не е много доходен.

Въпреки това продължаваш претърсването и в една пукнатина на скалата откриваш кожена кесия с 50 жълтици. Вземи ги, навярно ще ти потрябват из дългия път.

Задържаш се още няколко минути, но повече не намираш нищо интересно и продължаваш към [41](#).

11

— Нищо, от мен да мине — тежко въздъхва човечето. — Хайде, върви си по пътя.

Правилна мисъл. Няма защо да се бавиш. Тепърва те чакат много приключения.

Поемаш напред, а човечето подвиква зад гърба ти:

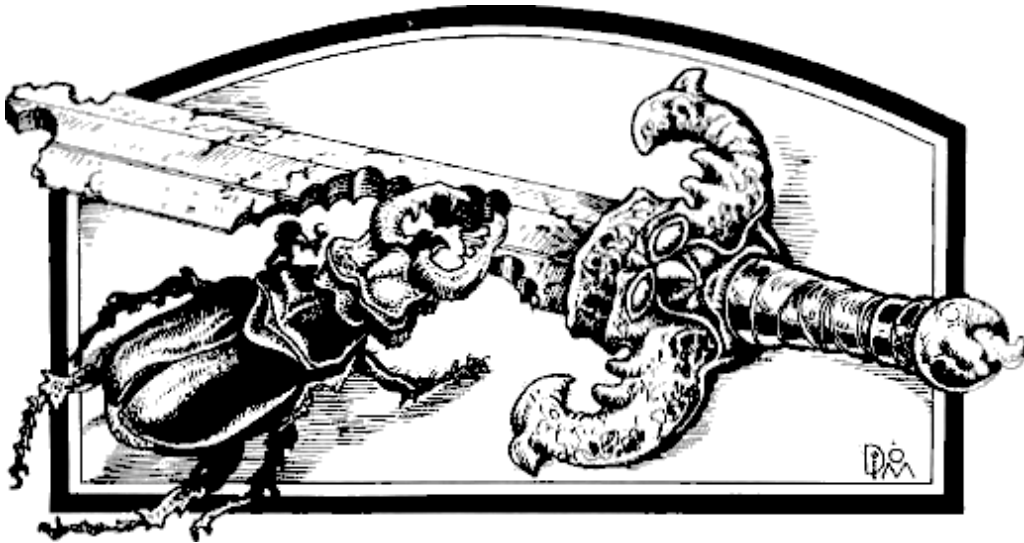
— Един съвет от мен. На кръстопътя тръгни надясно!

Скоро стигаш на [15](#).

Лъскавата животинка излита от раницата ти със страховито бръмчене. Вцепенени от смайване, джуджетата гледат как яките челюсти на бръмбара гризат мечовете им. Само за минута целият разбойнически отряд е обезоръжен.

Джуджетата надават отчаяни писъци, захвърлят безполезните дръжки на мечовете и хукват да бягат из гората. Бръмбарът фучи подир тях и се изгубва нейде из гъсталака.

Премини на [10](#).



Поляната остава назад. Гората те обгръща от всички страни с непроницаема зелена завеса и скоро вече не знаеш накъде да вървиш. Ами сега? Ако искаш да търкулнеш кълбенцето и с негова помощ да намериш вярната посока, премини на **38**.

Ако предпочиташ да се довериш на късмета си, посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#).

От 1 до 4 — премини на **6**.

От 5 до 8 — продължи на **53**.

От 9 до 12 — прехвърли се на **38**.

Грешка, съдбоносна грешка! Не трябваше да се биеш с толкова много противници. Джуджетата те повалят в праха и обират всичко от раницата ти. След това се скриват в тайната пещера и запушват отвора с тежка скала.

Не ти остава нищо друго, освен да продължиш пътя си — към **41**.

Крачиш с весела песничка към неznайната си цел и скоро стигаш до кръстопът. Сега ще трябва да избереш вярната посока. Но коя е тя?

Левият път лъкатуши из ниви и ливади в покрайнините на гъста гора. Изглежда, че по него често минават кервани. Прахът е запазил отпечатъци от човешки стъпки и конски копита.

Средният път е по-занемарен, макар че и по него личат дирите на самотни странници. Той продължава напред и постепенно изчезва в гъстата гора.

Пътят надясно е най-тесен. Натам се издигат скалисти възвишения, обрасли с букови горички.

Е, накъде ще тръгнеш?

Наляво — към **39**.

Надясно — към **22**.

Напред — към **47**.

Ако искаш да се посъветваш с вълшебната книга, премини на **37**, а ако потърсиш помощта на кълбенцето, то ще те отведе на **40**.

Въжето изскача от раницата и се навива като змия, после заплашително полита напред. Но Педя човек тутакси го поема в ненаситната торба. Така губиш още един от вълшебните дарове.

Какво ще правиш сега? Ако ти е омръзнало и искаш да се върнеш на пътя, премини на **61**.

Ако възнамеряваш да продължаваш борбата срещу нахалния грабител, прехвърли се на **24**.

А ако искаш да се посъветваш с вълшебната книга, продължи на **85**.

Как ще се биеш?

С меча — прехвърли се на **32**.

С някой от вълшебните дарове — мини на **8**.

Трънката изпълзва от раницата ти като жива и заплашително насочва бодли към противника. Надаваш радостен вик, но след миг откриваш, че е било рано да тържествуваш. Торбата на Педя човек отваря хищната си паст и малко по малко трънката изчезва в нея.

Какво смяташ да правиш сега? Ако ти е омръзнало да стоиш тук, върни се на пътя и премини на **61**.

Ако възнамеряваш да продължиш борбата срещу нахалния грабител, прехвърли се на **24**.

А ако искаш да се посъветваш с вълшебната книга, мини на **85**.

Човечето с радост прибира жълтицата в парцаливата си кесия и се покланя доземи. Но след малко се почесва по тила и замислено казва:

— Уви, ваша светлост, какво е една жълтица за окаян несретник като мен? Хайде, проявете малко повече щедрост! Дайте поне още четири, та да закръглим сумата!

Какво ще решиш?

Ако се съгласиш да му дадеш още четири жълтъци, отметни това в [дневника на приключението](#) и премини на епизод **30**.

Ако смяташ, че подобна щедрост би била прекалена и предпочиташ да спасиш жълтиците, прехвърли се на епизод **11**.

Скоро и пътеката изчезва в гъстата гора. Отвсякъде те огражда плътна стена от храсти и дебели дънери, покрити с лишей. Дълги провлачени къпини се заплитат в краката ти. Луташ се, без да знаеш накъде вървиш, докато накрая напред просветлява. Устремяваш се нататък и скоро става ясно, че приближаваш широка поляна.

Ако искаш да излезеш на поляната, премини на **3**.

Ако предпочиташ да заобиколиш поляната и да продължиш из гората, прехвърли се на **13**.

Цялата тази история вече започва да те ядосва. Изваждаш свещичката от раницата и с всички сили я захвърляш срещу Педя човек. Дребният ти противник е толкова самоуверен, че едва в последния момент забелязва какво става. Опитва се да отскочи, но вече е късно. Свещичката се заплита в дългата му брада и мигом я подпалва. Педя човек надава жален вой и хуква да се спасява из гората, оставяйки подир себе си синкав дим и мирис на пърлено. От далечината още дълго долитат отчаяните му вопли: „Вода! Вода!“.

Продължаваш на **31**.

Тесният път се вие сред скали и горички. В дълбокото дере от ляво пеят водите на бързоструен, бистър поток. Откъм младата букова зеленина полъхва хлад.

Не след дълго навлизаш в тясно дефиле между високи каменни стени. Стъпките ти глухо отекват в сянката на канарите. И изведнъж се раздава протяжно скърцане. Една скала се измества, разкривайки входа на тайна пещера. Отвътре с мечове в ръка изскачат шест джуджета. Застанали едно до друго, те преграждат пътя и те оглеждат недружелюбно изпод дълбоко нахлупените качулки.

— Добра стига! — любезно поздравяваш ти.

— Хайде, без много-много приказки! — троснато отвърща главатарят им. — Ние сме страшните джуджета-разбойници, ужас за всички пътници и кервани. Давай кесията!

Какво ще решиш сега?

Ако смяташ, че е най-добре да им дадеш всичките си жълтъци, отбележи това в [дневника](#) и премини на [36](#).

Ако нямаш жълтъци или не искаш да ги дадеш, продължи на [49](#).

С тежко пъшкане чукундуртът рухва в краката ти. Виждайки това, останалите размахват мечове и тояги и се втурват към теб. Трябва да бягаш! Но в мига, когато се обръщаш, забелязваш на шията на падналия чукундурт някакъв странен медальон.

Ако рискуваш да се забавиш, за да вземеш медальона, мини на [99](#).

Ако смяташ, че няма време за губене, побързай да се укриеш в гората и премини на [122](#).



Какво оръжие ще избереш?

С меча можеш да се биеш на **73**.

Ако предпочиташ да използваш вълшебните дарове, прехвърли се на **34**.

В далечината край пътя забелязваш нещо черно. Приближаваш се и скоро разбираш, че това е първата ти среща. На тревата седи дребно, мършаво човече с парцаливи черни дрехи, отпуснало нозе в канавката. Щом те вижда, то се изправя и с дълбок поклон се обръща към теб.

— Добра среща, ваша светлост! Желая ви успех в работата, по която сте тръгнали!

— Добра среща и на теб, страннико! — отвърщаш ти.

— Благодаря за поздрава — тъжно казва човечето. — Само че поздрав стомах не пълни. Хайде, ваша светлост, отворете тая голяма раница! В нея все ще се намери нещичко за един изгладнял сиромас.

Какво ще правиш сега?

Можеш да извадиш от раницата вълшебна покривчица (стига да си се запасил с нея) и да предложиш на гладното човече богата гощавка. Ако това е решението ти, прехвърли се епизод **4**.

Можеш да дадеш на човечето една жълтица. В такъв случай премини на епизод **19**.

Можеш и да се посъветваш с вълшебната книга — на епизод **9**.

А ако смяташ, че няма смисъл да си губиш времето с разни човечета, продължи напред към епизод **11**.

На пожълтелите страници е изписано с едри червени букви: „Тежък и опасен път те чака напред. През много премеждия ще трябва да минеш, преди да достигнеш замъка на таласъмите. Най-безопасно ще бъде да се върнеш на кръстопътя и да направиш нов избор“.

Ако решиш да послушаш книгата, върни се на епизод **15**.

Ако смяташ, че имаш сили да преодолееш опасността, продължи напред — към **79**.

— И аз съм пътник като вас — казваш ти. — В една посока вървим, та реших, че ще е добре да тръгна с вашата дружина.

Водачът те измерва с поглед от глава до пети и навъсено се чеше по тила. Какво ли ще реши?

Провери шанса си с едно число от [таблицата в края на книгата](#).

Ако числото е от 1 до 4, прехвърли се на [75](#).

От 5 до 8 — преминаваш на [57](#).

От 9 до 12 — продължаваш на [52](#).

Приближаваш се до вратата и внимателно я оглеждаш. Скована е от дебели дъбови дъски, скрепени с широки железни ленти. Тежката ръждива ключалка едва ли ще се поддаде на опитите за разбиване. Побутваш с рамо вратата, но разбираш, че няма надежда да я изкъртиш. Сега може да ти помогне само някой от вълшебните дарове. Какво ще използваш?

Билка отвори-вратичка — **303**.

Бръмбар железояд — **311**.

Църковна мишка — **238**.

Черен ключ — **250**.

Зелен каменояд — **215**.

Ако не искаш да употребяваш вълшебните предмети или нямаш нито едно от изброените неща, ще трябва да се откажеш от вратата и да продължиш.

Нагоре — **156**.

Надолу — **118**.

Слагаш си шапка-невидимка и мигом изчезваш от погледа на опасния противник. Педя човек смаяно се върти насам-натам, ала не може да те забележи.

— Има тука някаква магия — мърмори той, обикаляйки полянката. — Има, има магия. Лоша работа, кълна се в брадата си!

Той дори не подозира колко е прав. Докато се лута, ти приближаваш безшумно и го омотаваш в собствената му брада. Педя човек се дърпа, крещи, подскача, но нищо не може да му помогне. Оставяш го вързан под един храст. След час-два може и да се освободи.

Шапката-невидимка изчезва. Отбележи това в [дневника](#) и премини на [31](#).



— Щедростта ви е достойна за най-висока похвала, ваша светлост! — радостно заявява човечето. — Дано съдбата да ви възнагради! Аз съм само един беден странник, но приемерте от един съвет. Когато стигнете до кръстопътя, завийте наляво.

Сбогуваш се сърдечно с човечето и продължаваш напред. Скоро стигаш до епизод **15**.

31

Браво! Великолепна победа над един опасен противник, с който малцина са се преборвали. Ти успя не само да си възвърнеш отнетите вещи, но се сдоби и с вълшебната торба на Педя човек. Запиши това в [дневника на приключението](#).

Няма какво повече да правиш на полянката. Излизаш на пътя и преминаваш на **61**.

Изтегляш меча от ножницата и слънчевите лъчи заиграват по лъскавото острие. Шестте джуджета с кръвожадни писъци се нахвърлят върху теб. Ще трябва да се сражаваш с тях едно по едно. Всяко джудже има по 15 точки сила и 18 точки живот.

Ако победиш, премини на **10**.

Ако жизнените ти точки спаднат под 5, премини на **14**.

Събуждат те птичи песни. Слънцето вече позлатява короните на дърветата. Сънят ти е придал бодрост и ако имаш нужда, можеш да си възстановиш 3 жизнени точки.

Ставаш и продължаваш пътя си. Напред гората сякаш оредява.
Премини на **38**.

Добра идея! Но сега ще трябва да избереш какво да измъкнеш от раницата.

Тояжка — премини на **7**.

Шапка-невидимка — на **29**.

Свирка-танцовачка — на **48**.

Лъжливата жаба — на **51**.

Самолазецо въже — на **16**.

Трънка-закачка — на **18**.

Свещичка-самопалка — на **21**.

Още щом отворяш вратата, отвратителна воня ти подсказва къде се намиращ — в кухнята на таласъмите. В огромната камина пламти буен огън. Над него е закачен опушен казан с някаква бълбукаща мазна каша. Двама таласъми-готвачи разбъркват сместа с дълги черпаци. На главите им се люшкат калпаци, които някога сигурно са били бели, но сега са придобили неопределен сивкавочерен цвят.

Можеш незабелязано да се измъкнеш назад и да продължиш по стълбата нагоре — към **233** или надолу — към **92**.

Ако имаш шапка-невидимка, с нейна помощ можеш да се промъкнеш до отсрещната врата на кухнята, за да видиш какво има отгатък. За целта премини на **253**.

Ако смяташ, че можеш да пресечеш кухнята и без шапка-невидимка, прехвърли се на **330**.

— Хайде, върви си по пътя и повече не се мяркай насам! — казва главатарят на джуджетата.

Е, този път ти провървя. Побързай да изпълниш съвета му и премини на **41**.

Разлистваш книгата и прочиташ: „Тръгни по левия път. Постарай се да се присъединиш към кервана“.

Добре, получи съвета. А сега премини на **15** и направи избора си.



Ето че пред теб се появи и пъточка. Забързваш по нея и изведнъж спираш. Изумително! Местността ти е позната. Намираш се там, откъдето започва пътешествието!

Върни се на **1**. Ще трябва да повториш всичко отначало, но сега поне познаваш част от пътя.

Пътят те води все напред и напред — през ливади и ниви, по мостчета и бистри рекички, край хълмове и езерца. Вече минава пладне, когато в далечината забелязваш облак прах. Постепенно го настигааш и пред очите ти се разкрива изумителна гледка.

По пътя се влачи керван от зли духове — таласъми и чукундурти. Повечето от тях вървят пеш, а на магаретата си са натоварили чували със стока.

Керванът отива в твоята посока. Как мислиш, дали да не се присъединиш? Ако това е решението ти, премини на **68**.

Ако за по-сигурно решиш да наденеш шапка-невидимка, преди да се приближиш, прехвърли се на **98**.

А ако керванът не ти вдъхва доверие и предпочиташ да го следваш отдалече, продължи ма **122**.

Кълбенцето се търкулна към левия път. Изтичваш подир него и попадаш на [39](#).

Пещерата на джуджетата остава назад. Изкачваш се нагоре по пътя, ала той става все по-тесен. Скоро се превръща в пътека, криволичеща из гъстата гора. Короните на дърветата надвисват над главата ти и те обвиват в зеленикав сумрак. Спираш и се оглеждаш. Накъде сега?

Ако продължиш напред из гората, премини на **20**.

Все още имаш време да се върнеш на кръстопътя. Ако това е решението ти, прехвърли се на **15**.

Ако пък смяташ, че е време да потърсиш помощта на вълшебното кълбенце, мини на **50**.

Събуждаш се от птичи песни. Слънцето вече позлатява короните на дърветата. Надигаш се и с ужас откриваш, че през нощта неизвестен разбойник ти е откраднал всичко, дори меча. Зле, много зле тръгват нещата. Отбележи това в [дневника](#).

Неохотно ставаш и продължаваш пътя си. Напред гората сякаш оредява. Устремяваш се натам и попадаш на **38**.

Дебелата желязна врата е залостена с резе отвън. Повдигаш го и влизаш в полумрачна килия. На купчина прогнило сено в ъгъла лежи свит човек в окъсани дрехи. Чувайки скърцането на вратата, той надига глава и недоверчиво те оглежда. На изпитото му лице се появява колеблива усмивка.

— Човек... — дрезгаво прошепва затворникът. — Истински човек в този зловец, замък!

— Коя си? — питаш го ти.

Пленникът с мъка се изправя от сеното. Треперещите му колене едва държат мършавото тяло.

— Аз съм най-добрият специалист по издирване на горски извори — отвръща той. — Тиквеняк Първи не харесва моя занаят и вече от три месеца ме държи затворен тук.

— Щом е тъй, използвай момента да се измъкнеш час по-скоро — предлагаш ти.

Затворникът трепва от радост, но веднага след това главата му клюмва. Разбираш за какво мисли. Едва ли ще е лесно да се измъкне от добре охранявания замък.

Ти можеш да облекчиш спасението му. Ако искаш да подариш на пленника летящо килимче или самолазецо въже, премини на [252](#).

Ако нямаш такива предмети или не желаеш да се разделиш с тях, продължи на [274](#).

След минута неравната схватка завършва. С един последен удар чукундуртът поваля дребния таласъм и започва да претърсва бездиханното му тяло. После събира разсипаните жълтици и бързо се отдалечава към огньовете на кервана.

Изчакваш още малко и излизаш от гората. Премини на **138**.

Тояжката изскача от раницата и със свистене полита срещу главатаря на джуджетата. Той опитва да се защити с меча, но не е достатъчно бърз. По главата и гърба му се сипят тежки удари. Дребният разбойник надава отчаян писък, захвърля оръжието и хуква да се спасява в гората. Преследвани от тояжката, подир него се втурват и останалите.

Продължи на **10**.



Протегнатата ти ръка напипва в мрака желязна халка, прикована към каменните стени на канала. Това е единственото ти спасение! Вкопчваш се здраво в нея, а течението те подмята, дърпа краката ти напред, към грохота на водопада. Плъзваш другата ръка по зидарията и достигаш ръба на стената. С отчаяно усилие се измъкваш нагоре.

Дълго лежиш на студените плочки край канала. От мокрите ти дрехи се стича вода. Най-после събираш сили, ставаш и тръгваш напред, където различаваш неясна светлина. Постепенно тя се засилва и ти достигаш подножието на стръмна каменна стълба, водеща нагоре. Наляво тунелът продължава. Осветява го прикрепена към стената факла, край която забелязваш голяма врата.

Накъде ще тръгнеш сега?

Нагоре по стълбата — попадаш на [92](#).

Наляво, към вратата — на [346](#).

Вървиш по широкия горски път. От клоните на дърветата долитат птичи песни. Но какво е това? Сякаш подсвирква още някой. Да, няма съмнение. Някой подсвирква от една полянка зад гъстите храсти. Странно... Кой ли може да бъде?

Ако искаш да провериш, премини на [55](#).

Ако предпочиташ да продължиш по пътя, прехвърли се на [61](#).

Долепяш свирката до устните си и от нея се разлива бърза, игрива мелодия. Дори и собствените ти крака неволно потрепват в такт с музиката. Колкото до Педя човек, той изцяло е изпаднал във властта на магията. Намотава дългата си брада, премята я през лакът и се впуска в буен танц.

Отначало Педя човек се забавлява, ала постепенно разбира, че много веселба не е на добро. Всичките му отчаяни опити да спре танца са неуспешни. Започва да се задъхва, по челото му се стичат вадички пот. А песента на вълшебната свирка продължава...

Накрая Педя човек изгубва последни сили и рухва под един храст. Торбата му се търкулва до него. Свирката изчезва от ръцете ти, след като е изпълнила задачата си.

Премини на [31](#).



— Я гледай ти! — възкликва главатарят на джуджетата. — Не иска да дава пари! Сега ще я видим тая работа. Шестимата дребни разбойници се навъсват заплашително и те обграждат от всички страни. Какво ще правиш сега?

Ако смяташ, че е дошло време да се биеш с тях, премини на [17](#).

Ако искаш да ги убедиш, че трябва да те оставят на мира, прехвърли се на [2](#).

Кълбенцето се търкулва назад. Изтичваш подир него скоро се озоваваш пак там, откъдето идваше — на кръстопътя.

Премини на [15](#).

Отваряш раницата и измъкваш отвътре лъжливата жаба. Щом вижда какво е положението, тя се ококорва срещу Педя човек и съчувствено квака:

— Бедни, бедни приятелю! Как можа да се скараш с моя господар? Знаеш ли какво още има в раницата си?

— Какво? — троснато отвърща противникът. — От нищо не ме е страх.

— Не те е страх, защото не знаеш. В раницата има цял рояк диви молци. Само да им заповядам и за минутка ще ти изгризат брадата.

— Как? — виква смаяният Педя човек. — Хубавата ми брада?

— Да, хубавата ти брада! — тържествено потвърждава жабата. — Хайде, приятели молци! На работа!

Ако Педя човек изчака още малко, лъжата ще се разкрие. Но той не изчаква. Надава отчаян писък, захвърля торбата и хуква между дърветата.

— Напред, молци! Напред! — войнствено квака жабата и подскача след него.

Скоро и двамата изчезват в гората.

Премини на **31**.



— Добре де! — неохотно промърморва водачът. — Можеш да тръгнеш с нас, пък после ще видим.

Дотук всичко премина без затруднения. Дано и занапред да е така. Сега премини на [111](#).

Както крачиш из високата папрат, земята внезапно се разтваря под краката ти. С вик политаш надолу и падаш в дълбока яма. Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#), за да разбереш колко жизнени точки губиш от тежкия удар. Ако с това точките ти се изчерпват, значи смъртта те е настигнала още в началото на приключението. Мисията завършва дотук.

Приключението ти ще завърши и ако нямаш летящо килимче или въже, с което да се измъкнеш от ямата. Ако имаш един от тези два предмета, отметни в [дневника](#), че е използван и премини на **6**.

Разстилаш покривката на тревата и тя мигом се отрупва с ястия. Какво ли няма тук! Печена кокошка, баница, тънко нарязана сланина, питка с прясно сирене, тава с печено прасе, домашна луканка, баклава и още много лакомства.

Чукундуртът лакомо се нахвърля на трапезата. За броени минути всичко изчезва в бездънната му уста, докато накрая остават само тавите и няколко кокалчета. Покривчицата също се изгубва — тя вече е изпълнила задачата си. Отбележи това в [дневника](#).

С доволна въздишка водачът избърсва мазните си устни, после се обръща към теб и заявява:

— Наистина си голям магьосник. Хайде, тръгвай с нас!

Преминаваш на [111](#).

Свиркането се раздава все по-наблизо. Промъкваш се през храстите и излизаш на широка поляна. В средата е седнало с кръстосани крака дребно човече с пъстри дрехи и дълга бяла брада. Позна ли го? Разбира се, това е прочутият Педя човек — лакът брада. Само не мисли, че срещата е добра! Щом те забелязва, човечето отваря чудодейната си торба. Усещаш как в раницата ти нещо се размърдва. Отвътре един по един излитат вълшебните дарове и се изгубват в торбата на Педя човек. Колко са? За да разбереш, посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#). А кои от даровете си изгубил, определи сам и ги отметни в [дневника на приключението](#).

— Хей, какво правиш? — възмутено подвикваш ти.

— То си е моя работа — сопва се Педя човек. Върви си по пътя, докато не е станало по-лошо.

Явно с добро няма да се разберете. Ако искаш да се биеш с безсъвестния грабител, мини на [24](#).

Ако предпочиташ да се махнеш от поляната, прехвърли се на [61](#).

Изведнџ таласџмџт се събуџда и скача на крака. За миг се втрџнчва в теб недоумяващо, после измџква от ножницата дџлгия си черен ятаган. Нямаш друг изход, освен да се биеш.

ТАЛАСџМ Сила: 20 Живот: 25

Ако победиш в тази схватка, премини на [76](#).

— Пътник, а? — повтаря водачът. — Добре де, да те вземем. Само че ние услуги безплатно не правим. Ще трябва да си платиш за компанията.

След дълги пазарлъци се споразумявате за цената — 3 жълтици. Може да ги платиш и да продължиш на [52](#).

Ако нямаш жълтици или не желаеш да платиш, прехвърли се на [75](#).

Какво щастие е, че имаш шапка-невидимка! Бързо я слагаш на главата си и чакаш. Скоро отвън долитат стъпки. Дясната Врата се отваря и в стаичката влиза стар, прегърбен таласъм с рошава и нечиста брада. В треперещите си ръце държи тенекиен поднос със стомна и комат хляб.

Щом вижда килията празна, очите му се разширяват от ужас. Той глухо изпъшква и изпуска подноса. После трескаво измъква от пояса си голям ключ и отваря вратата на килията.

Покатерваш се на решетките и изчакваш близо до тавана, докато таласъмът оглежда всяко кътче на килията.

Най-после му става ясно, че пленникът е изчезнал. Уплашеният таласъм оставя вратата отворена и с жално вайкане хуква обратно натам, откъдето е дошъл. Стъпките му заглъхват в далечината.

Шапката-невидимка изчезва. Не се бави! Трябва да решиш какво ще предприемеш.

Ако искаш да последваш таласъма през дясната врата, премини на [321](#).

Ако предпочиташ да минеш през лявата врата, продължи на [369](#).

Обуваш водоходките и стъпваш в канала. Бързите черни води те понасят настрани. От вятъра свещичката в ръката ти гасне и оставаш в непрогледен мрак. Отляво ревът на водата става все по-силен.

Опитай шанса си с [таблицата в края на книгата](#).

Ако посоченото число е четно, премини на **359**.

Ако е нечетно, прехвърли се на **46**.



Напразно се опитваш да се раздвижиш. Из краката ти се разлива леден хлад. С ужас разбираш, че започваш да се вкаменяваш. Мисията ти завършва с неуспех!

Нека добавим за твое утешение, че Тиквеняк Първи ще реши да те използва като статуя за украса на тронната си зала. Един прекрасен ден статуята ще падне и ще го смаже заедно с трона му.

Но до тогава има много време...

Скоро поляната изчезва между дърветата зад гърба ти. А пътят изглежда все по-запустял. Бурени са избуяли в старите коловози, провлачени къпини се проточват от единия до другия края. Нарядко отстрани се мяркат прогнили, полусрутени дървени къщички, в които отдавна не живее никой. Какво ли те чака напред?

Ако държиш да продължиш по пътя, премини на **79**.

Ако решиш да тръгнеш през гората надясно, прехвърли се на **126**.

Ако тръгнеш през гората наляво, ще попаднеш на **117**.

А ако се затрудняваш в избора, можеш да потърсиш съвет от вълшебната книга — на **26** или от кълбенцето — на **77**.

Водачът те гледа втренчено още няколко секунди, после промърморва нещо неясно и престава да ти обръща внимание. Чудесно! До тук всичко е наред.

Премини на [111](#).

Ненадейно усещаш как нещо се размърдва в раницата и от нея се раздава пронизително квичене. Провал!

Продължи на [355](#).

Изпод вратата прозира слабата светлинка на свещ, но когато опитваш да я отвориш, разбираш, че резето е дръпнато отвътре. А сега какво ще предприемеш?

Може би ще се помъчиш да изкъртиш вратата? Ако това е решението ти, премини на [241](#).

Можеш да почукаш като всеки културен човек. За да го направиш, прехвърли се на [257](#).

Ако решиш да ползваш нещо от раницата си, избирай:

Билка отвори-вратичка — на [292](#).

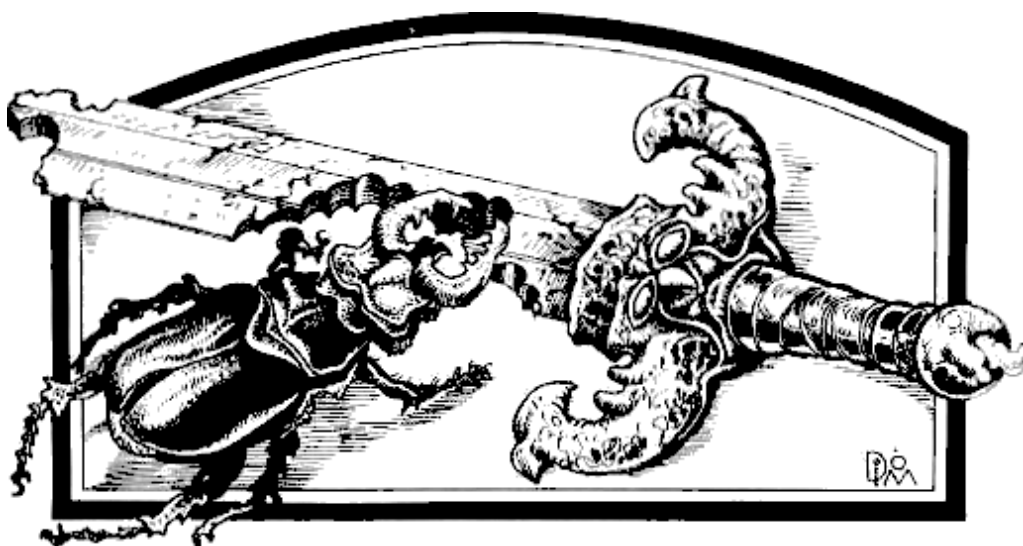
Бръмбар железояд — на [264](#).

Църковна мишка — на [295](#).

Ако не ти харесва нито един от предложените варианти, можеш да продължиш по стълбата нагоре — към [128](#) или надолу — към [137](#).

Със злобно жужене бръмбарът излита от раницата и каца върху меча на водача. Яките му челюсти се впиват в желязото и само след секунди от оръжието не остава нищо, освен купчинка метални стружки и дръжката в ръката на чукундурта.

Ала успехът е временен. Останалите чукундурти размахват тояги и мечове и се втурват към теб. Не ти остава нищо друго, освен да потърсиш спасение в бягство към гората. Премини на [122](#).



Разгъваш летящото килимче и сядаш върху него. После излиташ и правиш няколко кръга над кервана. Изблещените таласъми те следят с вирнати глави.

Когато след малко кацаш пред водача, килимчето изчезва. Отбележи това в [дневника](#) и премини на [52](#).

Наближаваш вратата под примигващата светлина на факлата. За момент спиращ и се колебаеш. Какво ли се крие вътре? Накрая събираш смелост и откряваш вратата.

Пред очите ти се разкрива дълго помещение, осветено само от пламъчетата на няколко свещи. Покрай двете стени различаваш в полумрака дълги редици двуетажни нарове, по които спят чукундурти — охраната на Тиквеняк Първи.

Далече в другия края на помещението едва се забелязва каменна стълба водеща нагоре. Ако искаш да пресечеш спалнята и да се добереш до тази стълба, премини на **350**.

С помощта на шапка-невидимка навярно ще ти бъде по-лесно да се промъкнеш между заспалите чукундурти. Ако решиш да я използваш, прехвърли се на **86**.

Ако не желаеш да поемеш подобен риск, затвори тихичко вратата. Можеш да се върнеш назад — към 318. Можеш да продължиш напред по коридора — към **306**.

Ненадейно керванът спира за кратка почивка. С решителна крачка приближаваш и понечваш да се присъединиш към таласъмите. Но в това време откъм началото на колоната се задава едър чукундурт. По погледите и почтителното държание на останалите разбираш, че това е водачът на кервана.

Чукундуртът спира пред теб и те гледа втренчено. Какво ще решиш сега?

Ако смяташ, че ще е добре да го заговориш, продължи на **80**.

Ако не му обърнеш внимание и опиташ да се присъединиш към кервана без излишни приказки, премини на **101**.

Тихо се приближаваш до вратата на дясната кула. Опитваш да я отвориш, ала откриваш, че е залостена с резе отвътре. Сега ти е нужна прочутата билка отвори-вратичка. Провери в раницата си. Ако имаш билката, премини на [226](#).

Ако нямаш билката или не искаш да я използваш, опитай се да изкъртиш вратата — на [249](#).

Ако пък се боиш, че шумът може да привлече вниманието на охраната, нямаш друг избор, освен да се върнеш на [193](#) и да потърсиш ново решение.

Бурните води те премятат, блъскат те в стените на канала. С огромни усилия успяваш да измъкнеш водоходките от раницата и да ги обуеш. Вълшебната им сила веднага те издига на повърхността.

Продължи на [261](#).

Тояжката излита от раницата, вихрено се завърта из въздуха и връхлита над водача. Отначало той опитва да се защити с меча си, но не е достатъчно сръчен. Ударите се сипят като град и скоро го повалят на земята.

Виждайки това, останалите таласъми хукват заплашително към вас. Вече е ясно, че първоначалният ти замисъл се проваля. Крайно време е да бягаш и да се укриеш в гората докато керванът се отдалечи. И ти се готвиш да го сториш, когато забелязваш, че на врата на водача виси връвчица с някакъв странен медальон.

Ако рискуваш да се забавиш, за да вземеш медальона, премини на **99**.

Ако предпочиташ час по-скоро да се укриеш в гората, продължи на **122**.

За какъв ще се представиш?

За пътник — премини на **27**.

За търговец — прехвърли се на **83**.

За велик магьосник — продължаваш на **105**.

С мощен замах изтегляш меча от ножницата и се нахвърляш върху противника. Но това е най-голямата ти грешка! Педя човек има сигурна защита. Ето че отново отваря чудодейната си торба и ти политаш към нея.

Потъваш в мрак. Приключението ти завършва дотук.

Изваждаш кесията с жълтиците и дребните очички на Кикимора напрегнато се впиват в златото. А когато тежките монети попадат в дланта ѝ, тя изобщо престава да обръща внимание на каквото и да било. Изборът ти беше добър! Сега можеш спокойно да преминеш на **208**.

Я да ми се махаш от главата! — кипва чукундуртът. — Само ти ми липсваше!

Дочувайки сърдития му тон, към вас се приближават още двама таласъми, въоръжени с тежки дрянови сопи. Няма как, трябва да се подчиниш.

Отдалечаваш се и изчакваш керванът да потегли.

Премини на [122](#).

Таласъмът се просва на каменните плочи. Ти стоиш над него и се мъчиш да поемеш дъх. Битката не беше лека.

На врата на поваления враг забелязваш верижка, на която виси черен ключ. Ако искаш да го вземеш, отбележи това в [дневника на приключението](#).

Време е да решиш какво ще правиш по-нататък. Ако искаш да видиш какво е пазил таласъмът, влез в отсрещното помещение и премини на [333](#).

Ако това вече не те интересува, излез навън на площадката — на [92](#) и избери накъде ще тръгнеш.

Кълбенцето бързо се търкулва назад по тревясалия път. Тичаш след него с всичка сила, но скоро го изгубваш от поглед. Впрочем и без него вече всичко е ясно. Посоката е погрешна. Трябва да се върнеш на кръстопътя.

Премини на **15** и направи нов избор.

Изведнъж водачът надава гневен рев, вади меча си и се нахвърля върху теб. Ако приемеш боя, премини на [109](#).

Все още имаш време да избягаш и да се укриеш в гората, докато керванът потегли отново. Ако това е решението ти, прехвърли се на [122](#).

Пътят потъва все по-надълбоко сред околните скалисти възвишения. Отпред се появява тясна усойна клисура. А входът в нея е преграден от нещо голямо и тъмно. Какво ли е? Може би рухнала канара? Не, не прилича на камък...

Приближаваш и замръзваш на място от удивление. Пред теб се издига странна дървена къщичка на грамадни кокоши крака. Ами сега?



Ако искаш да потърсиш обиколен път през гората наляво, премини на [117](#).

Ако предпочиташ да заобиколиш през гората отдясно, продължаваш на [126](#).

А ако не се боиш и възнамеряваш да вървиш напред, прехвърли се на **110**.

— Добра стига! — поздравяваш ти.

Вместо да ти отвърне на поздрава, чукундуртът троснато пита:

— Кой си ти и какво щеш тук?

Труден въпрос... Едно е ясно — не бива да му разкриваш истинската си цел. Може би тук ще ти помогне хитрината на лъжливата жаба? Ако решиш да потърсиш нейното съдействие, премини на **89**.

Ако разчиташ на собствената си изобретателност, продължи на **72**.

Дебелата врата е изкована от масивно желязо. Напразно се опитваш да я отвориш, заключена е здраво. Сега могат да ти помогнат само вълшебните дарове. Кой от тях ще избереш?

Билка отвори-вратичка — 345.

Църковна мишка — 175.

Бръмбар железояд — 242.

Черен ключ — 367.

Зелен каменояд — 97.

Ако нямаш нито едно от изброените неща или не желаеш да ги използваш, върни се на 271 и направи нов избор.

В папка „Тайни“ също има само един документ. На жълтеникавия лист е изписано с едри букви:

„Строго секретно! Тайното число е 17 — ляво.“

Полезно сведение, нали? Бързо го записваш в [дневника](#). Но погледът на таласъма-архивар те смущава. В очите му блести зле прикрито злорадство. Придвижваш се напред и забелязваш, че под масата кракът му натиска някакъв таен бутон. Посягаш към него, но в този миг вратата зад теб се отваря с трясък. Преди да се обърнеш, върху главата ти се стоварва тежък удар.

Губиш съзнание и попадаш на [299](#).

— Търговец съм — уверено заявяваш ти.

— А каква ти е стоката? — пита водачът.

Отваряш раницата си и показваш вълшебните дарове.

— Гледай, търгувам с най-различни вълшебни предмети. Само че цените не са евтини.

Той те гледа със съмнение. Дали ще ти повярва? Провери шанса си с [таблицата в края на книгата](#). Ако числото е четно, мини на [52](#). Ако е нечетно, продължаваш на [75](#).

Отваряш раницата и след миг водачът е омотан от глава до нозе. Той се опитва да направи още една крачка към теб, но се препъва и рухва на земята. Остава да лежи там, бълвайки закани и проклетия.

Виждайки това, останалите таласъми хукват заплашително към теб. Вече е ясно, че не ще успееш да се присъединиш към тях. Крайно време е да избягаш и да се укриеш в гората докато керванът се отдалечи. И ти се готвиш да направиш тъкмо това, когато забелязваш, че на врата на водача виси на връвчица странен медальон.

Ако поемаш риска да се забавиш, за да вземеш медальона, премини на [99](#).

Ако предпочиташ час по-скоро да стигнеш до прикритието на гората, продължи на [122](#).

Съветът в книгата гласи: „Не посягай към меча! Сега той няма да ти помогне. Използвай свирка-танцовачка, лъжлива жаба, шапка-невидимка или свещичка-самопалка. Ако нямаш нищо такова — бягай, докато не е станало късно!“.

Сега се върни на [24](#) и направи своя избор.

Слагаш шапката и със затаен дъх преминаваш на пръсти между наровете. Всичко е тихо, само тук-там някой чукундурт се размърдва и мърмори на сън. При всеки звук застиваш в очакване на най-страшното. Спалнята изглежда безкрайно дълга. Кога ли ще свърши всичко?

Но ето че най-сетне стигаш до стълбата. Изтичваш нагоре по нея и преминаваш на [271](#).

Намираш се в тесен вестибюл в подножието на кулата. От едната страна е вратата към двора, от другата — стръмна винтова стълба се изкачва към горните етажи. Сред полумрака в ъгъла започва още една стълба — надолу, към подземията на крепостта. А отстрани тясна и невзрачна вратичка води към някакво помещение в централната сграда.

Накъде ще се запътиш?

Към горните етажи на кулата — **118**.

Към подземията — **202**.

Към двора — **193**.

Към помещението в централната сграда — **224**.

Решаваш, че тояжката ще бъде най-убедителното доказателство за магическите ти способности. Изваждаш я от раницата и без да чака подканяне, тя полита към чукундурта. По главата и по гърба му се посипват тежки удари.

Когато най-сетне тояжката решава, че е изпълнила задължението си и изчезва, водачът е цял покрит със синини.

Продължи на [75](#).

Учуден, водачът се вглежда в лъжливата жаба и пита:

— Това пък какво е?

— Не какво, а кой! — гордо отвърща жабата. — Аз съм само скромн асислен на своя господар — най-великият вълшебник по тия краища.

— Вълшебник ли? — повтаря чукундуртът и се замисля.

Премини на **105**.

Бавно крачиш напред. Наоколо става все по-тъмно. Подземието се разширява и под високия свод отеква шум на вода. Вече не виждаш нищо. Пристъпваш предпазливо по влажните каменни плочи с протегнати напред ръце. Имаш ли свещичка-самопалка?

Да — на [332](#).

Не — на [352](#).

С отчаяни усилия се хвърляш към края на поляната, ала лапниволът е по-бърз. Огромната му уста върхлита върху теб и те поглъща. Приключението завършва дотук. Жалко... Някой друг ще трябва да се пребори с Тиквеняк Първи и да освободи заключените извори.

Намираш се в тесен вестибюл в подножието на кулата. От едната страна е вратата към двора, а от другата — стръмна винтова стълба, която се изкачва към горните етажи. Сред полумрака в ъгъла започва още една стълба — надолу, към подземията на крепостта. А отстрани тясна и невзрачна вратичка води към приземна стаичка в основата на кулата.

Накъде ще се запътиш?

Към горните етажи на кулата — **137**.

Към подземията — **231**.

Ще влезеш в стаичката — **220**.

Към двора — **193**.

Надигаш меча. Чукундуртът измъква от ножницата дълъг ръждив
ятаган и замахва срещу теб. Започва люта схватка на живот и смърт.

ЧУКУНДУРТ: СИЛА: 17 ЖИВОТ: 24

Ако победиш, премини на [23](#).

В папка „Доноси“ също има само един документ. На жълтеникавия лист е изписано с грозни криви букви:

„До негово величество Тиквеняк Първи, цар на таласъмите.

донос

Ваше величество,

Смятам за свой верноподанически дълг да Ви уведомя за недостойното поведение на Кикимора. Както Ви е известно, напоследък тя пое важна служба — охраната на коридора, водещ към Вашата тронна зала. Обаче гледа ли си работата? Не, хиляди пъти не! Тая недостойна твар се занимава с всичко друго, само не и със служебните си задължения. По цял ден лапа конфитюр от кисели краставички, който си набавя по нечестен път от кухненския склад. Залисва се със своего грозно и злобно псе. Освен това получава подкупи и за няколко жълтици е готова да пусне по коридора, когото и да било.

Считам, Ваше величество, че е крайно време да я турите, където ѝ е мястото — сиреч в някоя подземна тъмница, а на нейно място да назначите благоразумен и отговорен таласъм — например мен.

Приемете най-сърдечните ми поздрави.

Подпис: Доброжелател.“

Интересно четиво. Но погледът на таласъма-архивар те смущава. В очите му блести зле прикрито злорадство. Навеждаш се напред и забелязваш, че под масата кракът му натиска някакъв таен бутон. Посягаш към него, но в този миг вратата зад теб се отваря с трясък. Преди да се обърнеш, върху главата ти се стоварва тежък удар.

Губиш съзнание и попадаш на **299**.

Не ти остава нищо друго, освен да се биеш до последна капка кръв. Ти размахваш меча и първите чукундурти падат под тежките му удари. Но от коридора прииждат още и още. Схватката е неравна. Уви, това е краят. Загиваш тук и задачата ще остане неизпълнена.

Отваряш раницата си и трънката изскача отвътре като жива. Чукундуртът смаяно гледа как тя пълзи към него и преди да се опомни, вече е оплетен от всички страни. Бодливото стъбло се впива в дрехите му, издрасква го и не му позволява да мръдне.

Продължаваш на [75](#).



Изваждаш животинчето от раницата и го оставяш край вратата. Не очакваш кой знае какъв резултат, но скоро откриваш, че каменоядът заслужава името си. Грамадните му зъби се впиват в стената с невероятна сила. Наоколо хвърчат искри и ситни каменни отломки. Скоро пред теб зейва широк отвор. Сега можеш да преминеш на **368**.

Слагаш вълшебната шапка и без никой да те забележи се присъединяваш към спрелия керван. Около теб таласъмните почиват или проверяват как са затегнати товарите. Обикаляш между тях, от време на време сваляш шапката колкото да те забележат и отново я слагаш. Тази тактика има успех. Скоро всички привикват с теб и престават да ти обръщат внимание. Можеш да продължиш на [111](#).

Смъкваш връвчицата от врата на водача. Медальонът е странен — изработен е от ковано желязо и върху него ясно личи цифрата 17. Какво ли означава това? Несъмнено тук има някаква тайна. Добре ще е да запомниш тази цифра. А сега е крайно време да избягаш и да се укриеш в гората, защото останалите таласъми вече са само на няколко крачки от теб.

Премини на [122](#).

Като че не ти остава нищо друго, освен да се върнеш по стената до стълбичката и да слезеш към двора — на **193**.

Ако мислиш, че ще можеш да изкъртиш вратата, опитай късмета си с [таблицата в края на книгата](#). При резултат от 1 до 7, продължаваш на **164**. Ако числото е от 8 до 12, преминаваш на **181**.

Изпробвай шанса си с [таблицата в края на книгата](#).

От 1 до 5 — премини на **78**.

От 6 до 12 — продължаваш на **62**.

Тихо се промъкваш през сенките по двора и приближаваш към тясната каменна стълба. Наоколо няма никой. Пъргаво се изкачваш до върха на стената. Лекият нощен ветреца развява косите ти. Пред теб се тъмнее грамадата на лявата кула. Тръгваш към нея и попадаш на [112](#).

Колоната вече се е източила към двора и скоро настава твоят ред да минеш през широката порта. От двете страни са застанали двама едри чукундурти, облечени в черни ризници. Нещо във вида ти привлича вниманието им. Двамата те заглеждат втренчено. Какво ще стане сега? За да разбереш посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#).

Ако е четно числото, премини на [171](#).

Ако е нечетно — на [167](#).

Вече приближаваш дясната кула, когато в полумрака пред себе си забелязваш силуета на висок таласъм с броня и шлем.

Той крачи по стената с гръб към теб и засега не усеща присъствието ти. Все още имаш време да се върнеш при стълбичката и да се спуснеш към двора — на **193**.

Можеш и да тръгнеш обратно по стената, за да заобиколиш и да стигнеш до лявата кула — на **173**.

Шапката-невидимка навярно би ти помогнала да минеш незабелязано край таласъма. Ако си я сложиш, продължаваш на **135**.

А ако искаш да нападнеш противника, помисли с какво ще се биеш:

С тояжката — на **186**.

С торбата на Педя човек — **162**.

С меч — на **123**.

— Добре де! — заядливо казва водачът. — Хайде да те видим какъв магьосник си. Покажи някаква магия!

Не очакваше това, нали? Какво ще му покажеш сега?

Летящо килимче — **66**.

Вълшебна покривчица — **54**.

Трънка-закачка — **96**.

Тояжка — **88**.

Ако не искаш да хабиш вълшебните си дарове по толкова глупав начин и откажеш да демонстрираш магия, продължи на **75**.

В последния момент таласъмът дочува стъпките ти, обръща се и замахва с алебардата си. Отскачаш и нанасяш удар с меч. Борбата е безмилостна и само един от двамата ви ще я завърши. Но кой?

ТАЛАСЪМ СИЛА: 19 ЖИВОТ: 21

Ако победиш в двубоя, можеш да продължиш на **159**.

Събужда те врявата, долитаща откъм бивака на таласъмите. Още е тъмно, но край огньовете сноват насам-натам черни силуети. Изглежда, че бързат да потеглят. Под прикритието на мрака се промъкваш до лагера и дочуваш откъслечни разговори. Така узнаваш, че призори в крепостта на таласъмите ще бъде обявено обсадно положение. Затова керванът бърза да стигне дотам преди изгрев-слънце.

Колоната потегля напред. Решаваш да я последваш на безопасно разстояние. Постепенно пътят става стръмен, каменист. Наоколо се тъмнеят зловещи пропасти. Керванът се изкачва по планинските склонове и ето че най-после отпред се появява черната грамада на замъка. Тук-там в прозорчетата на кулите блещукат жълтеникави светлинки. Голямата порта на крепостната стена е осветена от факли и колоната се насочва право към нея.

Тежките врати се разтварят. Малко по малко керванът влиза навътре. Ще опиташ ли да се присъединиш към последните пътници? Ако това е решението ти, премини на **103**.

Ако смяташ, че подобен риск не е оправдан, изчакай и премини на **177**.

Край небрежно стъкнато димящо огънче седят двама парцаливи чукундурти. Не изглеждат съвсем трезви и причината веднага се вижда — голямата дамаджана, която честичко надигат. Още от далеч усещаш гнусната воня на пиетието.

— Уф! — изпъшква единият и бърше устата си с ръкав. — Няма ли какво да хапнем?

— Няма — печално въздиша другият.

Но първият чукундурт изведнъж се плесва по челото и вади от торбата си странно животинче — зелено, с огромни предни зъби.

— Това пък какво е? — пита другарят му.

— Зелен каменояд — обяснява чукундуртът. — Тия гадинки напоследък рядко се срещат, сигурно скоро ще ги запишат в Червената книга. Мислех да го продам на някой кожухар, ама като стана дума за хапване...

Без да изпуска нещастното животинче, той изважда от джоба си ръждясало ножче.

Какво ще правиш сега?

Можеш да предложиш на чукундуртите конфитюр от кисели краставички (ако имаш в раницата си). В такъв случай премини на [204](#).

Можеш да извадиш вълшебната покривчица. Това ще те отведе на [125](#).

Можеш да се опиташ да ги нападнеш — на [139](#).

А ако не ти се занимава с пияни чукундурти, върни се на [193](#) и направи нов избор.

С какво ще се биеш срещу водача?

С меч — **93**.

С брѳмбар-железояд — **65**.

С вълшебната тояжка — **71**.

Със самолазецо вѳже или трѳнка-закачка — **84**.

Приближаваш до къщичката и виждаш, че е невъзможно да се промъкнеш край нея — стените ѝ плътно преграждат входа на клисурата. Как ще продължиш напред?

Ако искаш да почукаш на вратата, прехвърли се на [124](#).

Ако се опиташ да се промъкнеш отдолу, между кокошите крака, премини на [131](#).

Ако решиш да си сложиш шапка-невидимка, преди да пролазиш отдолу, прехвърли се на [172](#).

Ако предпочиташ да прелетиш отгоре с летящо килимче, продължи на [188](#).

Керванът отново потегля. Вече никой не ти обръща внимание ти спокойно крачиш сред таласъмите. Пътят отминава назад, все тъй равен и широк. Слънцето изчезва зад кървавия хоризонт и наоколо бавно се смрачава.

Когато пада нощ, керванът спира на лагер сред една широка ливада. Лумва буен огън. Отначало таласъмите седят край него, ала скоро умората ги надвива и един по един те си лягат да спят. Какво ще правиш ти?

Ако искаш да поседиш още малко край огъня, продължи на [133](#).

Ако предпочиташ да си легнеш, премини на [152](#).

Кулата е пред теб. Тясна вратичка води от стената към някакво мрачно помещение вътре. Ако искаш да влезеш, премини на **118**.

Все още имаш време да размислиш и да слезеш към двора — на **193**, или да тръгнеш по стената към дясната кула — на **216**.

Промъкваш се през храстите и виждаш двамата таласъми да разменят жестоки удари с мечовете си. Край тях се търкаля разсипана кесия с жълтици.

Дребният таласъм е изпаднал в безнадеждно положение. Той все по-трудно отбива атаките на противника си и явно няма да издържи дълго на бесния напор. Ако искаш да му помогнеш, премини на **149**.

Ако не желаеш да се месиш, продължи на **44**.

Трескаво размахваш ръце, ала не намираш опора. Тежко се премяташ през ръба и политаш край стената. Струва ти се, че падаш цяла вечност, докато наоколо се раздава оглушителен плясък и тялото ти потъва в хладните води на реката. Едва не губиш съзнание, но успяваш да се окопитиш. Размахваш ръце и се надигаш на повърхността. Наоколо цари непрогледен мрак. Имаш ли обувки-водоходки?

Да — на **70**.

Не — на **359**.

Последната глава на змея тупва в окървавения прах на пътя. Грамадното тяло прави няколко конвулсивни крачки настрани и се стоварва сред горските храсти. Битката завърши успешно, но колко много сили ти струваше!

Дълго седиш на един плосък камък, докато се опомниш от напрежението. Накрая с въздишка се изправяш. Приключението още не е завършило. Трябва да стигнеш до замъка.

Продължаваш напред. Минава час... два... Пътят става стръмен, каменист. Свечерява се и на фона на залеза забелязваш по планинския хребет високи крепостни стени. Замъкът! Умората сякаш изчезва и ти се устремяваш към него.

Но скоро откриваш, че нещо не е наред. Крачиш, крачиш, а замъкът си остава все тъй далече. Явно пътят е омагьосан. Ако искаш да полетиш с вълшебното килимче, премини на [157](#).

Ако имаш бързоходни ботуши, прехвърли се на [212](#).

А ако нямаш нито едното, нито другото, всичките ти опити да стигнеш до замъка ще бъдат напразни. След дълго лутане из пущинаците ще се озовеш на [15](#).

Таласъмът пребърква кесията си, тръска я, но всичко е напразно. Вече няма нито една жълтица. Внезапно му хрумва нещо. Той вади от торбата си малка сива пръчица и тържествено ти я показва.

— Знаеш ли какво е това? Невълшебна пръчка! Залагам я срещу пет жълтици.

— Че за какво ми е, щом не е вълшебна? — питаш ти.

— Нищо не разбираш! — ядосва се таласъмът. — Невълшебната пръчка може да те опази от зли магии. Е, ще играеш ли?

Ако не ти се играе и предпочиташ да си легнеш, премини на [152](#).

Ако искаш, можеш да продължиш играта, докато един от двама ви изгуби всичко и чак тогава да си легнеш на [152](#).

Тръгваш наляво през гората и скоро откриваш тясна, буренясала пътечка. Тя криволичи нагоре по обраслите склонове, често изчезва в храсталака, ала отново се появява малко по-напред. След дълго лутане дърветата оредяват. Отпред се разкрива широка равнина, покрита с ниви и ливади. В покрайнините на гората попадаш на широк утъпкан път. Тръгваш по него и преминаваш на **39**.

Попадаш на тясна стълбищна площадка на втория етаж. Нагоре и надолу стръмните стъпала се губят в мрака. От едната страна има малка вратичка и през решетестото прозорче различаваш зад нея върха на крепостната стена. Ако искаш да излезеш натам, премини на [229](#).

От другата ти страна е вратата към някакво помещение в кулата. Ако искаш да я отвориш, прехвърли се на [232](#).

А ако не желаеш да се задържаш тук, можеш да продължиш по стълбата нагоре — към [141](#) или надолу — към [87](#).

Изваждаш свирката и преди още да я доближиш до устните си, от нея се разлива весела, игрива мелодия. Краката на баба Яга потрепват. Напред... назад... След миг старицата се впуска в буен танц. Тя подскача, прикляка, отново става и ситно-ситно потропва с протритите си чехли. По челото и се стича пот, изпод раздърпаната черна забрадка се развяват сплъстени бели коси.

Но скоро става нещо още по-удивително. Къщичката пристъпва от крак на крак и също започва да танцува. Ето, отмества се от прохода. Пътят е свободен!

Внимателно оставяш свирката на един камък. И докато от нея продължава да се лее кръшна мелодия, а баба Яга и къщичката танцуват до премала, ти изтичваш напред през клисурата.

Премини на [199](#).

Докосваш ключалката с тънките листенца на вълшебното растение. Отвътре нещо помръдва, изщраква и вратата се отваря. Билката бавно се разтопява в дланта ти.

Влизаш вътре и попадаш на [137](#).



Сядаш на голям плосък камък и обуваш водоходките. После предпазливо опитваш с един крак дали ще можеш да се задържиш над водата. Напразно се съмняваш — вълшебството на самодивата е гаранция за успеха. На плиткото, където водата е спокойна, се чувствуваш почти като на равна пътека. Събираш смелост и прекрачваш напред, към средата на реката.

Тук вървенето става много по-трудно. Бързото течение те дърпа към крепостната стена, вълните подскочат като бесни и ти едва запазваш равновесие. Отпред черният отвор на тунела расте и изведнъж те обгръща от всички страни. Потъваш в мрак. От далечината долита грохот на падаща вода.

Премини на [261](#).

Керванът се отдалечава по пътя. Следваш го на безопасно разстояние и последните часове на деня отминават без произшествия. Постепенно се свечерява и когато пада нощ, таласъмните спират на бивак сред широка ливада.

Решаваш да пренощуваш в покрайнините на гората. Натрупваш постеля от трева и ланска шума и се готвиш да си легнеш, когато забелязваш как от лагерния огън към тебе се задават два тъмни силуета. Какво ще правиш?

Ако решиш да избягаш навътре в гората, премини на [174](#).

Ако предпочиташ да се прикриеш в близките храсти, продължи на [140](#).

Опитай късмета си с [таблицата в края на книгата](#). Ако числото е от 1 до 8, премини на [106](#). Ако е от 9 до 12, прехвърли се на [148](#).

Почукваш на вратата. Отвътре се чуват бавни, провлачени стъпки, дъските на пода проскърцват и прозорчето се открява. Подава се главата на старица с омазнена черна забрадка. Огромният крив нос едва не опира в щръкналата напред брадичка, покрита с редки бели косъмчета. Позна ли я? Разбира се, това е самата баба Яга!

— О-хо-хооо! — радостно възкликва тя. — Пътник ми е дошъл на гости. Ето кого ще изпека, че отдавна не съм похапвала както трябва. Влез, влез, драги гостенино!

Сега е моментът да разпънеш вълшебната покривчица. Ако това е решението ти, премини на [136](#).

Ако нямаш вълшебна покривчица или не желаеш да я използваш, продължи на [144](#).



Когато пристъпваш край огъня, двамата чукундурти изненадано повдигат очи.

— Добър вечер — поздравяваш ги ти. — Оставете животинката в раницата, имам нещо по-добро.

И пред смаяните им погледи разпъваш покривчицата. Тя незабавно се отрупва с любимите ястия на таласъмите — сушени гъби, конфитюр от кисели краставички, кокали на скара, омлет от кукувичи яйца и тем подобни деликатеси. Без да чакат покана, чукундуртите се нахвърлят върху угощението и забравят за зеленото зверче.

Ако искаш, можеш да прибереш каменояда в раницата си.

Оставаш още малко край огъня, но явно няма какво повече да правиш тук. Върни се на [193](#) и направи нов избор.

Ти се изкачваш сред гористите възвишения вдясно от пътя. Скоро се загубваш из гъсталаците и вече не знаеш накъде да вървиш. Прехвърляш билото, ала и тук дърветата са толкова плътни, че не виждаш нищо наоколо. През къпинаци и шипки се провираш към отвъдната долина.

На дъното откриваш тясна, буренясала пътека. Тръгваш по нея и след около час приближаваш дълбоко дере, в което се пени бърз поток. По прогнило дървено мостче минаваш на отсрещния бряг. Тук вече има път, истински път между скалите.

Попадаш на [22](#).

В тъмнината предпазливо се промъкваш до подножието на крепостната стена. Изваждаш въжето от раницата и го пускаш на земята. Единият му край се раздвижва и бавно започва да се изкачва нагоре. Не виждаш, докъде е стигнало, но след малко топчето спира да се размотава. Подръпваш въжето. То не помръдва, изглежда се е закачило здраво на някой зъбер.

Ослушваш се. Всичко е тихо. Наместваш раницата на плещите си и решително започваш да се изкачваш нагоре. Скоро достигаш ръба на стената и се прехвърляш през него.

Премини на [227](#).

Намираш се на четвъртия етаж. Отдясно каменните стъпала се изкачват към квадратен отвор в тавана, през който проблясват звезди. Отляво стълбата слиза към третия етаж.

Пред тебе има само една врата. Ако искаш да я отвориш, прехвърли се на [43](#).

Ако не те интересува какво има вътре, можеш да продължиш по стълбите надолу — към [233](#) или нагоре — към [200](#).

Изтегляш меча си и се хвърляш напред. Двамата чукундурти отскачат и се приготвят за бой.

ПЪРВИ ЧУКУНДУРТ Сила: 21 Живот: 28

ВТОРИ ЧУКУНДУРТ Сила: 19 Живот: 30

Ако победиш в тази тежка схватка, премини на **187**.

Безшумно се приближаваш до вратата на централната сграда и натискаш дръжката. Не е заключено. Побутваш и тя се отваря с оглушително скърцане. Замръзваш на място и се ослушваш. Не, изглежда никой не е чул. Промъкваш се вътре и преминаваш на [271](#).

Привеждаш се и започваш да пълзиш на колене и лакти. Дъсченият под на къщичката надвисва отгоре. Грамадните кокоши крака стърчат като колони от двете ти страни. Продължаваш да лазиш напред, но изведнъж единият люспест крак трепва.

Бързо провери шанса си с [таблицата в края на книгата!](#)

От 1 до 9 — премини на **160**.

От 10 до 12 — продължаваш на **195**.

Вратата се отваря и ти попадаш в кръгло помещение, претъпкано с всевъзможни чували, сандъци, кутии, буркани и торби. Очевидно това е склад за провизии.

Гледката ти напомня, че е крайно време да похапнеш. Ако не го сториш, ще изгубиш 2 жизнени точки от изтощение. Но с какво ще утолиш глада си? Можеш да прибегнеш към услугите на вълшебната покривчица. Ако това е решението ти, не забравяй да го отметнеш в [дневника на приключението](#).

Така или иначе, повечето храни тук са ти непознати и не би било благоразумно да ги опитваш. Разпознаваш само няколко буркана с конфитюр от кисели краставички, голяма торба със сушени гъби и глинена делва, пълна до горе с пчелен мед. Ако желаеш, можеш да вземеш в раницата си за запас САМО ЕДНО от тия неща.

И преди да тръгнеш по-нататък, помисли какво ще хапнеш:

Мед — премини на [327](#).

Сушени гъби — [272](#).

Конфитюр от кисели краставички — [245](#).

Но вече е време да решиш накъде ще продължиш (ако не желаеш да опитваш нищо от тукашните запаси).

В другия край на склада нова врата води към централната сграда. През нея ще попаднеш на [248](#).

Ако ли пък искаш да излезеш на стълбищната площадка, можеш да се изкачиш по стъпалата към горния етаж — на [141](#) или да слезеш — на [87](#).

Седиш край огъня и подхвърляш съчки в пламъците. Освен теб е останал буден само пазачът — дребен таласъм, омотан в дълъг черен плащ. Той се приближава и хитро ти намига. Отвърщаш му с недоумяващ поглед.

— Хайде да поиграем на зарове — предлага таласъмът и изважда от кесията си пет жълтъци. — Залагам ги всичките наведнъж.

Ако искаш да играеш с него, премини на [201](#). Впрочем, можеш да изпробваш и таланта на лъжливата жаба (стига да я имаш) — на [146](#).

Ако не ти се играе, легни да спиш и продължи на [152](#).

Докосваш портата и усещаш как тънките листа на билката започват да се топят в дланта ти. Нещо тихо изщраква в ключалката. Тежките врати се откряват. Предпазливо се промъкваш навътре, ала откриваш, че няма от какво да се боиш. Двамата пазачи лежат мъртво пияни край крепостната стена.

Продължаваш към двора и попадаш на [193](#).

Нахлупваш шапка-невидимка и на пръсти се промъкваш напред. Изведнъж пазачът се обръща и тръгва право към теб. Неволно се свиваш до близката бойница, но таласъмът не те забелязва. Предпазливо го заобикаляш и чуваш как стъпките му се отдалечават в тъмнината.

Продължаваш към дясната кула и попадаш на [159](#).



Разпъваш вълшебната покривка и по нея мигновено се появяват всевъзможни лакомства — дъхави топли погачи, тепсии с баници и милинки, цяло печено агне, тиган с пържена наденица, кошница с плодове и какво ли не още...

Докато чакаш търпеливо, баба Яга доказва, че наистина отдавна не е хапвала нищо вкусно. Беззъбата ѝ уста работи с удивителна бързина и скоро всичко е изядено до последната трошица.

— Благодаря ти, пътнице — въздъхва накрая доволната старица. — Влез сега, влез да ти подаря и аз нещо.

Влизаш след нея в къщичката на кокоши крака. Безредието вътре е неопикуемо. Из всички ъгли са струпани прашни камари от разни вехтории.

— Накъде отиваш? — пита баба Яга, ровейки из една от купчините.

— По работа — уклончиво отвръщаш ти.

— По работа значи... — мърмори старицата. — Хм... Къде ли беше? А! Ето го!

В костеливата ѝ ръка се появява зацапан буркан с пожълтял етикет, върху който едва се разчитат криви букви: „Конфитюр от кисели краставички“. Подаръкът не ти вдъхва доверие, но за да не ядосаш домакинята, го прибираш в раницата с хиляди благодарности.

— Знаеш ли какво — заявява изведнъж баба Яга. — Вече става късно, а из тия гори не е добре да ходиш по мръкнало. Защо не останеш да пренощуваш при мене?

Помисли си добре! Ако се съ согласиш да останеш, премини на **197**.

Ако предпочиташ да продължиш по пътя, прехвърли се на **145**.

Попадаш на тясна стълбищна площадка на втория етаж. Стръмните стъпала се губят в мрака нагоре и надолу. От едната ти страна има врата с дебело желязно резе и през решетестото прозорче различаваш зад нея върха на крепостната стена. Ако искаш да излезеш натам, премини на **210**.

От другата ти страна има врата към някакво помещение в кулата. Миризмите, долитащи оттам, подсказват, че това навярно е кухнята. Ако искаш да влезеш в нея, продължи на **35**.

Ако тръгнеш надолу по стълбата, ще попаднеш на **92**.

Стъпалата нагоре водят на **233**.

Навеждаш се над дребния таласъм, но вече с нищо не можеш да му помогнеш. Край трупа намираш 5 жълтици. Прибираш ги и се отдалечаваш от мястото на това мрачно престъпление. След десетина минути се настаняваш върху куп ланска шума сред храстите и заспиваш дълбок сън.

Премини на [107](#).

Размахваш меча и пристъпваш напред в светлината на огъня. Щом виждат блясъка на стоманата, двамата чукундурти забравят дамаджаната и треперейки се захлупват по очи.

Сега, ако искаш, можеш да вземеш зеления каменояд. Край огъня няма повече нищо интересно, тъй че ще трябва да се върнеш на **193** и да направиш нов избор.

Двамата спират съвсем близо до храстите и сега можеш да ги разгледаш сравнително добре. Единият е едър чукундурт с омачкана широкопола шапка и рошава брада. Другият е дребен, омотан в дълъг черен плащ.

— Носиш ли я? — пита големият.

— Нося я — отвръща малкият таласъм. — А ти донесе ли парите?

— Разбира се. Ето кесията. Вътре са точно петдесет жълтици.

— Ама нали се спазарихме за петдесет и пет!

— Нямам толкова — ядосва се чукундуртът. — Хайде, взимай, докато ти давам!

Вместо отговор дребният таласъм му обръща гръб и прави крачка към лагера. С яростно ръмжене чукундуртът изтегля меч от ножницата. Дочул звъна на стомана, дребосъкът обръща глава и едва успява да отскочи изпод падащото острие. После на свой ред изважда меч и започва да отбива атаките. Но едва ли ще издържи дълго под бесните удари на противника.

Ако искаш да му помогнеш, премини на [149](#).

Ако предпочиташ да не се месиш, прехвърли се на [44](#).

И тази площадка на третия етаж не се различава от предишната. От двете ти страни стъпалата продължават нагоре и надолу. Пред теб има врата. Ако желаеш да я отвориш, продължи на **28**.

Ако ще се изкачваш нагоре, прехвърли се на **156**.

Ако слизаш, премини на **118**.

Вместо отговор ти изваждаш от раницата си шапка-невидимка и я слагаш на главата си. Чукундуртите смаяно се изблецват. Току-що разговаряха с теб, а ето че те няма!

— Къде изчезна? — пита единият.

— Не знам — отвърща другият. — Изпари се като дим. Има тук някаква магия. Хайде бързо да затваряме портата!

Ти се промъкваш на пръсти покрай тях. Скоро шапката изчезва, но това вече няма значение, защото си в двора на крепостта.

Премини на [193](#).

Каква изненада! Листът е чисто бял. Колкото и да го оглеждаш, не откриваш нито една буква. Жалко за мишката!

Върни се сега на [64](#) и направи нов избор.

Виждайки, че не гориш от желание да влезеш, баба Яга пѳргаво изскача през прозорчето и се запѳтва към теб. Опитваш да извадиш меча си, но той е залепнал в ножницата. Явно е, че си жертва на зла магия. Остава ти, само да потърсиш помощта на вѳлшебните дарове. Какво ще извадиш от раницата?

Тояжка — продължаваш на **180**.

Самолазецо вѳже — на **192**.

Трънка-закачка — на **155**.

Свирка-танцувачка — на **119**.

Ако нямаш нито един от тези предмети, ще трябва да чуеш крайно неприятна вест. Приключението ти свършва тук — в къщата на баба Яга.

Сърдечно се сбогуваш със старицата и излизаш от другата страна на къщичката. Пътят продължава право напред.

Продължи и ти — на [199](#).

Като те вижда да измъкваш жабата от раницата, дребният таласъм изненадано примигва, ала приема да играе с нея. Това е най-голямата му грешка, защото жабата се оказва изкусен играч. С едно хвърляне на заровете тя обира петте му жълтици и доволна ти ги подава.

Таласъмът пребърква кесията си, тръска я, но всичко е напразно. Вече няма нито една жълтица. Внезапно му хрумва нещо. Той вади от торбата си малка сива пръчица и тържествено ти я показва.

— Знаеш ли какво е това? Невълшебна пръчка! Залагам я срещу пет жълтици.

— Че за какво ми е, щом не е вълшебна? — вдигаш рамене ти.

— Нищо не разбираш! — ядосва се таласъмът. — Невълшебната пръчка може да те опази от зли магии.

— Добре де, да играем! — квака жабата.

С още едно хвърляне на заровете се сдобиваш и с неволшебната пръчка. Докато записваш това в [дневника](#), дребният таласъм ядосано махва с ръка и се отдалечава из мрака. Жабата изчезва нанякъде, а ти ставаш и отиваш да си легнеш.

Премини на [152](#).

— Свой съм, свой! — уверено казваш ти. Единият чукундурт е готов да те пусне, но другият продължава да те оглежда подозрително.

— Добре де, като си свой, знаеш ли тайното число?

— Разбира се — отговаряш ти.

Чукундуртът се ухилва и изважда от пояса си дъсчица, на която са изписани четири числа: 58, 32, 96 и 17.

— Хайде да те видим! Посочи го!

Кое от числата ще посочиш?

58 — продължаваш на **163**.

32 — прехвърли се на **222**.

96 — мини на **211**.

17 — попадаш на **184**.

Ненадейно таласъмът се обръща и те блъска в гърдите с дръжката на алебардата си. Премини на [114](#).

Изскачаш от храстите и размахваш меча си срещу чукундурта. Той изненадано отстъпва, сетне надава рев и с удвоена сила се нахвърля върху теб.

ЧУКУНДУРТ Сила: 20 Живот: 25

Ако успееш да го победиш, премини на **158**.

Тъмнината те прикрива, докато бавно се спускаш към двора и
кацаш в сенките край стената. Най-последно си в замъка на таласъмите!
Килимчето под краката ти потрепва и изчезва. Оглеждаш се на всички
страни и тръгваш към средата на широкия двор.

Премини на [193](#).

В мига, когато пръстите ти докосват метлата, дочуваш крясъка на баба Яга:

— Мое, който хване, на камък да стане, бял ден да не види, в гроба да отиде!

С ужас усещаш, че не можеш да помръднеш и пред очите ти притъмнява. Това е краят на приключението. Задачата ти ще остане неизпълнена.

Посред нощ се събуждаш от приглушени гласове. Таласъмите търчат насам-натам, товарят магаретата и бързат да се приготвят за път.

— Какво става? — питаш ти. — Закъде сме се разбързали по това време?

— Пристигна вест от крепостта — отговаря ти един кривоглед чукундурт. — По изгрев-слънце там ще бъде обявено обсадно положение. Няма да пускат никого, затова трябва да стигнем дотам, преди да се е съмнало.

Скоро керванът потегля. Напред пътят е каменист и стръмен, наоколо тъмнеят дълбоки пропасти. Бавно се изкачвате из планините и най-сетне на билото се появява черната грамада на замъка. Тук-там в прозорчетата на кулите блещукат жълтеникави светлинки. Голямата порта на крепостната стена е осветена от факли и колоната се насочва право към нея.

Тежките врати се разтварят. Постепенно керванът влиза навътре. Ти крачиш между последните таласъми. Ако искаш да си сложиш шапка-невидимка, премини направо на **193**.

Ако предпочиташ засега да не използваш вълшебства, продължи на **103**.

Доволните чукундурти преброяват още веднъж жълтиците,
поделят си ги и те пускат да влезеш в крепостта.
Премини на [193](#).

Разгръщаш книгата и четеш върху пожълтелите страници: „Последна услуга! Знай, че тайното число е 17 — ляво. Запомни го добре. Отсега нататък вълшебната книга не може да ти помогне. Злата магия на крепостта разрушава добрите вълшебства.“

Върни се на [193](#) и направи своя избор.



Отваряш раницата и трънката изскача отвътре като жива. След миг баба Яга е оградена от бодлив храсталак. Острите шипове се впиват в нея от всички страни и не позволяват да помръдне.

Ала опасността не е преминала. Къщичката на кокоши крака се раздвижва и тръгва право към теб. Гледката е толкова страшна, че без да се бавиш, хукваш назад. Тропотът на грамадните крака те гони по петите.

Опомняш се едва когато попадаш на познатия кръстопът. Дълго седиш на един камък, накрая избърсваш потта от челото си и ставаш. Трябва да избереш накъде да тръгнеш.

Наляво — премини на [39](#).

Надясно — продължи на [22](#).

Намираш се на четвъртия етаж. Отдясно каменните стъпала се изкачват към квадратен отвор в тавана, през който проблясват звезди. Отляво стълбата слиза към третия етаж.

Пред теб има една-единствена врата. Ако искаш да я отвориш, прехвърли се на [170](#).

Ако не те интересува какво има вътре, можеш да продължиш по стълбите надолу — към [141](#) или нагоре — към [183](#).

Нощта бавно се изнизва, а ти все летиш и летиш над пътя. В далечината се тъмнеят планинските склонове, над които стърчи крепостта, но сякаш никога няма да стигнеш до тях.

И все пак замъкът едва-едва се приближава към теб. В най-тъмния предутринен час достигаш целта и плавно се спускаш край назъбените каменни стени. Виждаш как някакъв керван влиза в крепостта. Ако решиш да рискуваш, все още има време да изтичаш и да се присъединиш към последните пътници. За да го направиш, премини на **103**.

Ако смяташ, че такъв прибързан ход не е благоразумен, продължи на **177**.

Чукундуртът пада под ударите ти. Дребният таласъм се надига от земята и стиска ръката ти.

— Благодаря за помощта! Без теб щях да загина.

— Няма нищо — скромно отвърщаш ти.

— Не, не! — настоява таласъмът. — Искам да ти се отблагодаря. На теб дължа три неща: живота си, парите, които щях да спечеля и още нещо. Живота си не мога да ти дам, но за другото предлагам да хвърлим жребий.

А сега посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#). Ако е четно, премини на **161**. Ако е нечетно, продължаваш на **169**.

Най-после стигаш до кулата. Пред теб има врата, но тя се оказва заключена отвътре. Имаш ли билка отвори-вратичка?

Да — премини на **120**.

Ако нямаш или не искаш да използваш вълшебството, продължи на **100**.



Сърцето ти бие лудо. Къщичката пристъпва от крак на крак, но с последно усилие ти се хвърляш напред и изскачаш на открито. Изправяш се и бързо се отдалечаваш по пътя.

Продължи на [199](#).

Дребният таласъм протяга към теб юмрук, от който се подават две клечки. Изтегляш едната. Той поглежда и въздиша:

— Върви ти, странниче! Знаеш ли какво спечели? Ето това!

Изпод плаща си таласъмът изважда малка сива пръчица и тържествено ти я показва. Оглеждаш я учудено, защото не прилича на нищо ценно. Забелязвайки изумлението ти, дребосъкът клати глава.

— Това е невълшебна пръчка. С нейна помощ можеш да се опазиш от зли магии. Хайде, вземи я и сбогом.

С тия думи той ти подава пръчката и тръгва към лагерния огън. Ти също се отдалечаваш от мястото на схватката. Скоро намиращ подходящо кътче, където да прекараш нощта и лягаш да спиш.

Премини на [107](#).



Торбата се разтваря широко. С приглушен вопъл таласът се премята из въздуха и пада право в нея. Оставяш го вътре и продължаваш напред по стената.

Премини на [159](#).

Премини на [222](#).

Засилваш се и блъскаш вратата с рамо. Ключалката пука и се поддава. Още един удар е достатъчен, за да я изкъртиш. Но натъртеното ти рамо изтръпва и губиш една жизнена точка.

Влизаш вътре и попадаш на **137**.

Бавно, на пръсти се промъкваш към метлата в ъгъла. В съседната стая баба Яга продължава да си тананика. Неочаквано една дъска изскърцва под стъпките ти.

Провери шанса си с [таблицата в края на книгата](#). Ако числото е четно, премини на **203**.

Ако е нечетно, попадаш на **151**.

Пред входа на лявата кула откриваш чукундурт, облечен в ръждясала броня. В ръцете си здраво стиска алебарда и щом те вижда, насочва острието напред.

— Кой си и какво търсиш насам? — грубо пита той.

Какво ще му отговориш?

„Сбърках пътя“ — връщаш се на [193](#).

„Аз съм гост на негово величество Тиквеняк Първи“ — мини на [196](#).

„Търся тайната канцелария“ — прехвърли се на [251](#).

„Живея тук, в приземната стаичка“ — попадаш на [255](#).

„Отивам в кухненския склад“ — мини на [206](#).

Ако решиш да потърсиш услугите на лъжливата жаба, прехвърли се на [247](#).

А ако извадиш меча без излишни приказки, премини на [221](#).

— Хайде, не се мотай! — подвиква ти единият чукундурт. —
Трябва да затваряме вратата.

Избързваш напред и попадаш на [193](#).

Внимателно оглеждаш цялата кръгла площадка, но не откриваш нищо освен чифт налъми. Ако искаш, можеш да ги прибереш в раницата. Няма какво друго да правиш, освен да слезеш надолу по стълбата.

Премини на [156](#).

Дребният таласъм протяга към теб юмрук, от който се подават две клечки. Изтегляш едната. Той поглежда и се усмихва.

— Знаеш ли какво спечели? Кесията на този негодник. Вътре има цели петдесет жълтици! Не мога да ти предложа нещо по-изгодно. Сигурно чу как се карахме. Бяхме се спазарили да му продам невълшебна пръчка.

— Какво е пък това? — учудено питаш ти.

Изпод плаща си таласъмът изважда малка сива пръчица и тържествено ти я показва.

— Ето! С нейна помощ можеш да се опазиш от зли магии. Ако се откажеш от кесията и добавиш още пет жълтици — твоя е!

И тъй, трябва да решаваш кое ще предпочетеш — невълшебната пръчка или петдесет и пет жълтици. Запиши решението си в [дневника на приключението](#).

След като уреждате сделката, дребният таласъм се отдалечава към лагерния огън. Ти също напускаш мястото на схватката. Скоро намиращ подходящо кътче, където да прекараш нощта и лягаш да спиш.

Премини на **107**.

Дебелата дъбова врата е обкована с железни ленти. Залостена е отвън със здраво резе. Дърпаш резето, влизаш и застиваш от ужас. Пред теб е застанал един сив звяр, подобен на жаба с огромна зинала паст. Познаваш го веднага. Това е лапнивол, най-страшният хищник на Старата гора.

Ако имаш шапка-невидимка, под нейното прикритие можеш да се измъкнеш на [156](#) и да захлопнеш вратата.

Ако имаш торбата на Педя човек, премини на [236](#).

Ако нямаш нито едното, нито другото, ще се наложи да се биеш със звяра на [244](#).

Чукундуртите преграждат портата с копията си.
— Кой си ти? — пита по-едрият.



Ако решиш да ги излъжеш, премини на [147](#).

Ако потърсиш помощта на лъжливата жаба, продължи на [207](#).

Ако искаш да се сражаваш с пазачите — [129](#).

Ако опиташ да ги подкупиш — [182](#).

Ако си сложиш шапка-невидимка — **142**.

Ако ги нападнеш със самолазещо въже или трънка-закачка, прехвърли се на **214**.

А ако извадиш от раницата свирка-танцувачка, мини на **190**.

Нахлупваш шапката-невидимка и безшумно се промъкваш под къщичката. Горе някой се разхожда напред-назад, дъските на пода скърцат над главата ти, но всичко минава без произшествия. Скоро отново излизаш на открито и продължаваш по пътя — към **199**.

Бавно крачиш по стената и се вслушваш във всеки звук, долитащ откъм двора. Засега всичко е наред. Все още не са забелязали присъствието ти. Но колко ли ще трае това привидно спокойствие?

Вече приближаваш лявата кула, когато забелязваш, че от стената към двора се спуска стръмна каменна стълбичка. Ако искаш да слезеш по нея, премини на [193](#).

Ако продължиш напред към кулата, прехвърли се на [112](#).

Бягаш навътре в гората, докато светлината на лагерния огън изчезне от погледа ти. Тук няма да те забележи никой.

Ненадейно от покрайнините на гората долитат крясъци и дрънкане на мечове. Очевидно двамата таласъми се карат за нещо. И съдейки по звуците, борбата е на живот и смърт.

Ако искаш предпазливо да се промъкнеш обратно, за да видиш какво става там, премини на [113](#).

Ако предпочиташ да изчакаш, докато всичко утихне, прехвърли се на [209](#).

Отваряш раницата и пускаш мишката под вратата. Тя се шмугва през тесния процепа и изчезва. Стоиш и чакаш в полумрака. Минутите се влачат бавно като часове. Какво ли ще се случи?



Провери шанса си с [таблицата в края на книгата](#).

От 1 до 5 — премини на **329**.

От 6 до 12 — продължаваш на **353**.

Изваждаш килимчето от раницата, разгъваш го на земята и сядаш върху него. Послушно на волята ти, то бавно се издига във въздуха. Ето, вече си над крепостната стена, скоро се издигаш и над кулите. Долу всичко е тихо. Сред двора на крепостта горят два огъня, тук-там блещукат прозорчета.

Сега трябва да решиш къде ще кацнеш.

На горната площадка на лявата кула — **183**.

На дясната кула — **200**.

В двора — **150**.

На стената — **189**.

Ако искаш да се посъветваш предварително с вълшебната книга, премини на **315**.

Последните таласъми от кервана влизат в крепостта и портата се захлопва зад тях. Тепърва ти предстои да измислиш как ще се промъкнеш в замъка.

Премини на [185](#).

Безшумно се приближаваш към портата. Натискаш с рамо, но както и трябваше да се очаква, тя е залостена. Сега могат да ти помогнат само вълшебните дарове. Какво ще използваш?

Билка отвори-вратичка — прехвърли се на [134](#).

Църковна мишка — мини на [262](#).

Бръмбар железояд — продължаваш на [297](#).

Ако нямаш нито един от тези дарове или не искаш да ги използваш, върни се на [185](#) и направи нов избор.

Само след секунда Тиквеняк Първи е омотан и неподвижен. В очите му блясва страх. Но дясната му ръка е свободна и това се оказва достатъчно. Царят на таласъмните размахва магическия си жезъл и мигом се освобождава.

Неуспех! Върни се на [342](#) и направи нов избор.

Отваряш раницата и тояжката излита отвътре със страховито фучене. Баба Яга се опитва да направи някаква магия, но не ѝ достига време. Само няколко удара са достатъчни. Старицата се търкулва на земята и захлупва главата си с ръце.

Премини на [205](#).

Засилваш се и блъскаш вратата с рамо, но всичките ти усилия са напразни. Единственият резултат е болката в натъртеното рамо и загубата на две жизнени точки. Неуспехът те разгневява. Напъваш с меча, ала стоманата изведнъж се пречупва с остър пукот. Ето че остана и без оръжие!

Няма как, ще трябва да слезеш на двора. Премини на [193](#).

Изваждаш кесията си с 10 жълтици и леко я подхвърляш на длан. В очите на чукундуртите пламва жив интерес. Единият посяга, взима кесията и бързо преброява златните монети.

— Само десет... — недоволно мърмори той. — Не, така няма да се разберем! По десет на всеки!

Ако имаш още 10 жълтици, премини на [153](#).

Ако нямаш или не искаш да им ги дадеш, ще трябва да се биеш. Прехвърли се на [129](#).



Ето че вече си на върха на кулата. Наоколо като че няма нищо интересно освен квадратния отвор в средата на площадката, от който се спуска надолу стръмната винтова стълба.

Какво ще правиш сега? Ако искаш да огледаш площадката внимателно, прехвърли се на [168](#).

Ако решиш да слезеш на долу по стълбата, премини на [156](#).

— Вярно, наш човек е! — одобрително кима чукундуртът и ти прави жест да продължиш към двора на крепостта.

Побързваш да се отдалечиш нататък и попадаш на [193](#).

Без да бързаш, оглеждаш внимателно замъка. Крепостната стена описва пълен кръг. Изградена е от големи гранитни блокове и изглежда гладка и непрстъпна. Портата е сглобена от дебели греди, обковани с желязо. Високо над крепостната стена се издигат две кули, в които тук-там трепти светлината на свещ. Между тях забелязваш покрива на широка централна сграда.

Отдясно долита плисък на вода. Там пълноводна река, навлиза в широк тунел в стената и изчезва нейде в подземията на замъка.

И тъй, как ще проникнеш в крепостта?

През вратата — продължаваш на **178**.

С лелящо килимче — мини на **176**.

С обувки водоходки по реката — прехвърли се на **121**.

Със самолазецо въже през стената — на **127**.

Ако нямаш нито един от тези вълшебни предмети или не бързаш да ги използваш, мини на **217**.



Тояжката полита ниско над стената и изведнъж се промушва между краката на таласъма. Той се препъва, размахва ръце и полита надолу към реката, която изчезва в тунела.

Пътят напред е свободен. Премини на [159](#).

Двамата чукундурти лежат край портата. Но победата ти е напразна. Преди да направиш крачка към двора, отвътре долитат крясъци и звън на стомана. Към теб се задава цяла тълпа въоръжени до зъби таласъми.

Нямаш друг изход освен бягството. Бързо се отдалечаваш от портата и се укриваш в гората около замъка. Когато всичко утихва, излизаш от скривалището си и се замисляш. На всяка цена трябва да решиш как да се промъкнеш в крепостта.

Премини на [185](#).

Изваждаш от раницата си килимчето и го разгъваш на земята. Щом сядаш върху него, то бавно се издига във въздуха и те пренася над къщичката. А сега, ако искаш, можеш да кацнеш на пътя и да продължиш пеша. Ако това е решението ти, премини на [199](#).

Ако предпочиташ да продължиш полета към замъка на таласъмите, прехвърли се на [157](#).

Килимчето плавно те спуска на стената, почти над портата и изчезва изпод краката ти. Засега никой не те е забелязал. Можеш успешно да продължиш задачата си на [227](#).

Изваждаш свирката от раницата и още преди да я доближиш до устните си, от нея се разлива кръшна мелодия. Чукундуртите се заслушват, после едновременно трепват и се впускат в танц. Двамата подскачат, приклякат, въртят се и дори не забелязват как оставяш свирката на един камък и бързо влизаш в крепостта.

Премини на [193](#).

Ако не знаеш, че трябва да търсиш тук, нямаше и да забележиш изкусно маскираната тайна вратичка. Правоъгълните ѝ очертания едва се различават на гладката стена. Никъде не виждаш дръжка, само мъничък отвор издава къде е ключалката.

Ако имаш черен ключ или билка отвори-вратичка, мини на [354](#).

Ако нямаш, попадаш на [371](#).

Въжето излита от раницата като живо и мигом се омотава около мършавото тяло на баба Яга. Старицата мърмори някакви проклетия и опитва да направи крачка към теб, но се препъва и пада на пътя.

Продължи на [205](#).

Намираш се в двора на замъка. Таласъмите от кервана вече са налягали да спят край крепостната стена. Само неколцина от тях са будни, насядали около два огъня.

Пред теб в нощта се издигат две мрачни кули, съединени с масивна централна сграда. Отляво и отдясно към крепостната стена се изкачват стръмни каменни стълбички.

Накъде ще тръгнеш сега?

По дясната стълбичка към върха на стената — **198**.

По лявата стълбичка към върха на стената — **102**.

Към десния огън — **108**.

Към левия огън — **246**.

Към дясната кула — **69**.

Към лявата кула — **166**.

Към централната сграда — **130**.

Ако искаш да се посъветваш с вълшебната книга, мини на **154**.

Ако желаеш да използваш кълбенцето, прехвърли се на **230**.

Сядаш край огъня. Никой не ти обръща внимание, само рошавият таласъм ти предлага да купиш налъмите за 2 жълтици. Ако се съгласиш да го сториш, запиши покупката в [дневника](#).

Съседът му използва възможността, за да ти предложи за 5 жълтици своята жална гъдулка.

— Велик инструмент! — хвали стоката си той. — Вълшебна работа! Може да разплаче и най-коравосърдечния. Не изпускай случая, ще съжаляваш цял живот!

Решавай дали ти трябва жална гъдулка. А след това се върни на [193](#) и направи нов избор.

Къщата на кокоши крака се разклаща и изведнъж се отпуска над теб. Отчаяно се хвърляш към спасението, но вече е късно. Чудовищна тежест те притиска към земята.

Това е краят. Ти загиваш и мисията ти ще остане неизпълнена.

Изтегли едно число от [таблицата в края на книгата](#).

От 1 до 4 — премини на [221](#).

От 5 до 8 — прехвърли се на [206](#).

От 9 до 12 — продължаваш на [255](#).

Баба Яга измъква изпод масата едно трикрако столче и го побутва към тебе.

— Почакай малко тук, докато ти приготвя легло в другата стая.

С тия думи тя минава оттатък. Чуваш я как си тананика нещо зад вратата. Отново оглеждаш стаята. В ъгъла сред вехториите забелязваш знаменитата летяща метла. Ставаш, за да я огледаш по-отблизо и в този момент чуваш ясно какво пее баба Яга:

*Пламвай, пламвай моя пещ,
огън разпали горещ!
Гостенина ще печем,
за да си го изядем.*

Работата става сериозна. Трябва да бягаш незабавно. Ако искаш тихичко да се измъкнеш на пътя, мини на [199](#).

Ако опиташ да вземеш метлата и да излетиш с нея през прозореца, прехвърли се на [165](#).

Тихо се промъкваш през сенките по двора и приближаваш към тясната каменна стълбичка. Пъргаво се изкачваш по нея до върха на стената. Лекият нощен ветреца развява косите ти.

Пред теб се тъмнее грамадата на дясната кула. Тръгваш към нея и попадаш на [104](#).

Клисурата и къщичката на баба Яга остават назад. Бодро крачиш по пътя и дори си подсвиркваш. Начинът, по който успя да преодолееш препятствието, ти вдъхва увереност в бъдещето. Но само след половин час те очаква нова опасност.

От гората срещу теб изскача огромен триглав змей. Против него не ще ти помогнат никакви вълшебни дарове. Трябва да се сражаваш с меч в ръка.

ПЪРВА ГЛАВА Сила: 22 Живот: 20

ВТОРА ГЛАВА Сила: 21 Живот: 25

ТРЕТА ГЛАВА Сила: 19 Живот: 23

Ако победиш в страшната битка, продължи на **115**.

Ето че вече си на върха на кулата. Наоколо като че няма нищо интересно освен куп стари парцали край квадратния отвор в средата на площадката, от който се спуска надолу стръмната винтова стълба.

Какво ще правиш сега? Ако решиш да огледаш купчината парцали, прехвърли се на [218](#).

Ако искаш да слезеш по стълбата, премини на [128](#).

201

Изваждаш 5 жълтици и ги слагаш на земята до кесията на таласъма. После хвърляш заровете.

Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#). Ако то е от 6 до 12, печелиш. В противен случай — губиш.

Ако спечелиш жълтиците на таласъма, премини на [116](#).

Ако загубиш, можеш да продължаваш играта по същия начин докато:

а) останеш без нито една жълтица и отидеш да си легнеш на [152](#);

б) играта ти омръзне и отидеш да си легнеш на [152](#);

в) таласъмът остане без нито една жълтица (в началото той има само 5). В такъв случай премини на [116](#).

Мрачната стълба се спуска към дълбините. Стъпките ти глухо отекват под ниския свод. Най-послед стъпалата свършват и се озоваваш в каменно подземие. Наляво тунелът е осветен от пламъка на факла, прикрепена към стената. Край нея забелязваш врата в каменната стена. Ако искаш да тръгнеш натам, премини на **346**.

Надясно коридорът е по-светъл. Огряват го стотици свещи, залепени по тесен корниз под самия таван. Ако се насочиш нататък, продължи на **300**.

А ако решиш да се върнеш обратно горе, мини на **87**.

С един скок грабваш метлата, яхваш я и излиташ прозореца. Зад тебе баба Яга надава вик, но вече е късно. Скоро къщичката на кокоши крака остава далече назад.

Премини на [157](#).

Когато пристъпваш край огъня, двамата чукундурти изненадано надигат очи.

— Добър вечер! — поздравяваш ги ти. — Оставете животинката, в раницата имам нещо по-добро.

И пред смаяните им погледи изваждаш буркана с конфитюр от кисели краставички. Чукундуртите оставят дамаджаната и лакомо се облизват.

— Дай ни го, бе! — жалко се обажда единият.

— А вие какво ще ми дадете? — питаш ти.

— Ами... Ето, вземи каменояда. Страшно полезно добиче. Камъните ги хрупа като бонбони. Може да троши чакъл, може да помага в зидарската работа или... градината от камъни да ти разчисти.

Ти мълчиш. Тогава другият чукундурт бърка в джоба си и изважда голям черен ключ.

— Ето вземи и този ключ! Само дай буркана. Умирам за конфитюр от кисели краставички!

Подаваш му буркана, прибираш в раницата си зеления каменояд и ключа, след което се връщаш на **193**.

Изведнъж къщичката се раздвижва. Грамадните кокоши крака пристъпват над падналата баба Яга и се запътват право към теб. Гледката е толкова страшна, че без да мислиш, се обръщаш и хукваш да бягаш. Зад гърба ти громолят тежки стъпки.

Опомняш се, едва когато стигаш на кръстопътя. Къщичката е изостанала. Сега ще трябва да решиш накъде да тръгнеш.

Ако поемеш наляво, премини на [39](#).

Ако избереш десния път, продължи на [22](#).

— А, това ли било! — небрежно казва чукундуртът. — Влизай!
Отваряш вратата на кулата, влизаш и попадаш на **87**.

Лъжливата жаба изскача от раницата, ококорва очи и яростно се разкваква:

— Чукундурти нещастни! Как смееете да бавите господаря ми? Знаете ли кой е той, проклетници? Знаете ли каква задача, изпълнява? Сам Тиквеняк Първи го е изпратил с тайна мисия!

Уплашени, чукундуртите застават мирно. Спокойно влизаш в крепостта, а зад гърба ти жабата продължава да квака.

— В карцера ще ви тикна за подобно поведение! Ще ви разжалвам и двамата! Бял ден няма да видите!

Премини на [193](#).



Продължаваш напред, но скоро тунелът се разклонява в две посоки. На кръстопътя е написано с едри букви:

ВХОД ЗА ТАЙНИТЕ ПОКОИ НА НЕГОВО ВЕЛИЧЕСТВО
ТИКВЕНЯК ПЪРВИ, ЦАР НА ТАЛАСЪМИТЕ. ДОПУСКА СЕ САМО
ОНЗИ, КОЙТО ЗНАЕ ТАЙНОТО ЧИСЛО. ЗА ДА СТИГНЕШ ДО
ВРАТАТА, ОТМЕРИ ТОЛКОВА КРАЧКИ, КОЛКОТО Е ТАЙНОТО
ЧИСЛО. НАЛЯВО ИЛИ НАДЯСНО — ИЗБЕРИ САМ.

Знаеш ли тайното число? Ако го знаеш, избери накъде ще тръгнеш. Наляво — извади числото от номера на този епизод. Надясно — прибави го. След това премини на епизода с номер, отговарящ на полученото число.

Ако не знаеш тайното число, премини на **371**.

От далечината долита отчаян вопъл и всичко затихва. Изчакваш още няколко минути и предпазливо се промъкваш назад. Чукундуртът е изчезнал. Спътникът му лежи неподвижно в тревата край храстите. Излизаш и се приближаваш до него.

Премини на [138](#).

Излизаш на крепостната стена. Наблизо забелязваш стръмна каменна стълбичка, която слиза към двора. Спускаш се по нея и попадаш на [193](#).

Прехвърли се на [222](#).

Обуваш бързоходните ботуши и се понасяш напред по пътя с невероятна бързина. Храсти и дървета наоколо се сливат в мъглива завеса от двете страни. Но магията, с която искаш да се пребориш, изглежда твърде силна. Сякаш се влачиш като костенурка и трябва да минат часове, преди да стигнеш замъка. Постепенно пада нощ, небето се обсипва със звезди, а ти продължаваш да тичаш...

Но ето че най-сетне крепостните стени се извисяват пред теб. Отляво забелязваш друг път. По него трептят пламъците на факли. Някакъв керван влиза през отворената порта на замъка. Все още имаш време да се присъединиш към последните пътници. Ако това е решението ти, премини на [103](#).

Ако смяташ, че това би било прибързан риск, премини на [177](#).

Вратата се поддава изведнъж с пращане, разтваря се широко и ти се просваш на каменните плочи. От удара губиш една жизнена точка. Разтърсваш глава, ставаш и се оглеждаш.

Премини на [92](#).

Само след миг чукундуртите са омотани здраво и не могат да помръднат. От смайване изгубват ума и дума, само по очите им личи, че се чудят какви ругатни да изберат. Но докато се сетят, ти вече влизаш в двора на крепостта и попадаш на **193**.

С невероятна за размерите си бързина каменоядът загризва стената. Наоколо хвърчат ситни отломки, вдига се каменен прах. Скоро отворът е достатъчно широк, за да минеш.

Влизаш вътре и попадаш на [259](#).



Бавно крачиш по стената и се вслушваш във всеки звук, долитащ откъм двора. Засега всичко е наред. Все още не са те забелязали. Но колко ли ще трае това измамно спокойствие?

Вече приближаваш дясната кула, когато забелязваш, че от стената към двора се спуска стръмна каменна стълбичка. Ако искаш да слезеш по нея, премини на [193](#).

Ако продължиш към кулата, прехвърли се на [104](#).

Продължаваш да оглеждаш замъка. Недалеч от портата забелязваш едно високо дърво, израсло до самата стена. Пъргаво се изкатериш по него, пролазваш по един дълъг клон и се озоваваш върху крепостната стена.

Премини на [227](#).

За твой ужас купчината парцали се раздвижва. Тъмнината те е подвела. Оказва се, че пред теб е лежал спящ таласъм! Преди да се окопитиш от изненадата, той скача и те блъска с всички сили. Правиш крачка назад и се олюляваш на ръба на площадката.

Изтегли едно число от [таблицата](#). Ако е четно, продължаваш на [265](#), ако е нечетно, мини на [114](#).

Излиташ над канала високо, под самия свод и бавно се насочваш към отсрещния бряг. Но внезапен порив на вятъра изгасва свещичката и ти се озоваваш в пълен мрак. Усецаш как килимчето се спуска на влажните плочки и изчезва изпод краката ти. Ставаш, правиш няколко крачки напред и бързо губиш всякаква ориентация в това просторно тъмно подземие, изпълнено с грохота на течаща вода.

Имаш ли още една свещичка?

Да — премини на **301**.

Не — продължи на **352**.

Отваряш вратата и се озоваваш в тясна стаичка. Тук няма нищо, освен тежка дъбова маса, върху която догаря мъждива лоена свещ. В дъното на стаичката забелязваш още една врата, но пред нея се е опънал на пода спящ таласъм.

Ако решиш да прекрачиш над него, за да видиш какво има от другата страна, премини на [325](#).

Ако не искаш да рискуваш, върни се на [92](#) и направи нов избор.

Чукундуртът злобно се озъбва и без да каже нито дума, замахва с алебардата си. Отбиваш удара и започваш схватката.

ЧУКУНДУРТ СИЛА: 17 ЖИВОТ: 28

Ако победиш, можеш да влезеш в кулата — на **87**.

— Измама! — викват в един глас чукундуртите и в очите им светват злобни пламъчета.

Няма как, ще трябва да се биеш. Премини на [129](#).

Таласъмът покорно ти подава папка с надпис: „ТАЙНИ“. Отваряш я с надежда, но вътре има само един жълтеникав лист, на който е изписано с едри букви:

„Строго секретно!

Тайното число е 17 — ляво.“

Нищо повече. За всеки случай си запиши това сведение, може да се окаже полезно.

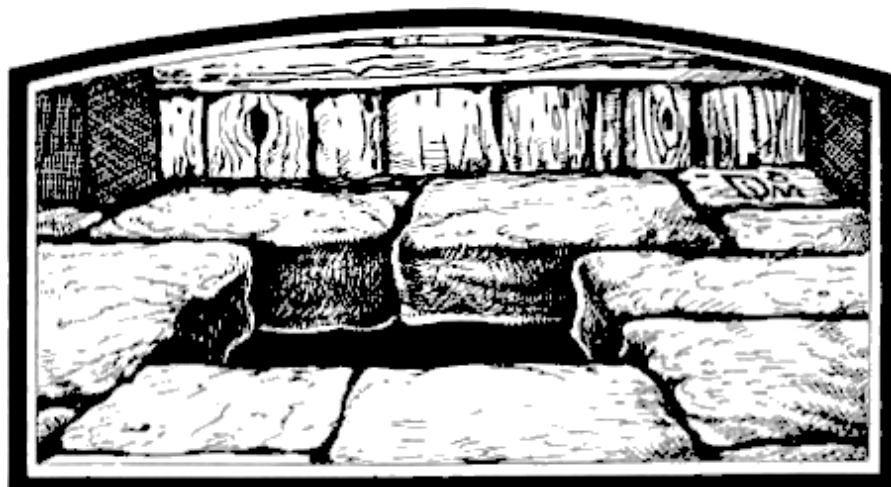
Връщаш папката на таласъма. От мрачния му поглед в душата ти трепва лошо предчувствие. Прекалено унила и злокобна е тази канцелария. Ако решиш да се довериш на предчувствието си, можеш да излезеш оттук и да се изкачиш към горния етаж — на **128** или да слезеш надолу — на **137**.

Ако искаш да провериш и останалите папки, избери коя ще поискаш. „Доноси“ — на **94**. „Заповеди“ — на **243**.

Попадаш в тясно полумрачно помещение. Между голите стени няма нищо — нито мебели, нито дори захвърлени вехтории. По плочките на пода се е събрал дебел слой прах. В отсрещната стена има нова врата. Тръгваш към нея, но изведнъж една от плочите хлътва под краката ти.

Капан! Това е капан за непредпазливи пътници като теб! Политаш надолу в тъмнината и губиш съзнание от тежък удар.

Премини на [299](#).



Отброяваш крачките една по една и спираш. Странно... Наоколо няма никаква врата. Нима са те излъгали за тайното число? Оглеждаш внимателно стената и изведнъж забелязваш тънка права пукнатина. Понататък към нея, под прав ъгъл, се присъединява още една. Вратата! Изработена е така умело, че не се различава от околната стена.

Натискаш леко и вратата се открехва. От другата страна има някаква стая, но не можеш да различиш нищо вътре.

Ако искаш да влезеш, мини на [224](#).

Ако се колебаеш, мини на [208](#) и направи нов избор.

Изваждаш билката и докосваш с нея дебелите дъбови дъски. Нещо тихичко проскърцва от другата страна. Звукът се повтаря... потретва. Няма съмнение, резето се движи само. След миг билката почва да се топи в дланта ти и изчезва, но вратата вече е отворена.

Влизаш и попадаш на **92**.

Оглеждаш се. Крепостната стена описва полукръг около двора и опира в двете кули отляво и отдясно. Долу, на откритото, пламтят два огъня и край тях са насаждали тъмни фигури. По-настрана в полумрака лежат спящи таласъми.

Засега няма начин да слезеш на двора, тъй че ще трябва да решиш към коя кула да тръгнеш по стената.

Към дясната — на [216](#).

Към лявата — на [173](#).

Ако искаш предварително да се посъветваш с вълшебната книга, прехвърли се на [278](#).

Със затаен дъх се изкачваш по проядената от червеи дървена стълба. Вече си на средата, когато в тишината едно стъпало рязко пропуква в краката ти. Какво ще се случи сега?

Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#).

От 1 до 7 — премини на **276**.

От 8 до 12 — продължи на **358**.

Отваряш вратичката и излизаш на крепостната стена. Лъхва те прохладният нощен вятър. Оглеждаш се. Наблизо започва стръмна каменна стълбичка, която слиза към двора. По-нататък стената описва полукръг и свършва при дясната кула. Накъде ще се запътиш?

Към двора — премини на **193**.

По стената към дясната кула — на **216**.

Пускаш кълбото пред краката си. То почва да се мята насам-натам, но не може да избере посоката и непрекъснато се връща към теб. Явно му пречи някаква зла магия.

Върни се на **193** и направи нов избор.

Мрачната стълба се спуска към дълбините. Стъпките ти глухо отекват под гранитния свод. Най-последно стъпалата свършват и ти се озоваваш в широко подземие. Надясно тунелът е осветен от пламъка на факла, прикрепена към каменната зидария. Край нея забелязваш врата в стената. Ако искаш да тръгнеш напред, премини на [67](#).

Наляво мракът постепенно се сгъстява. Оттам долита шум на течаща вода. Ако решиш да се запътиш нататък, ще попаднеш на [360](#).

А ако искаш, можеш да се върнеш обратно горе — на [92](#).

Вратата се оказва заключена. Ако имаш черен ключ или билка отвори-вратичка, премини на [132](#).

В противен случай не ти остава нищо друго, освен да слезеш по стълбата надолу — на [87](#), да се изкачиш нагоре — на [141](#) или да излезеш на крепостната стена — на [229](#).

И тази площадка е същата като предишната — само с една врата към някаква стаичка в кулата. Ако искаш да я отвориш, премини на [64](#).

Ако предпочиташ да продължиш по стълбата, избери накъде ще тръгнеш — надолу, към [137](#) или нагоре — към [128](#).

Сякаш усетил, че положението е отчайващо, зеленият каменояд се впива в гранитната стена с невероятна сила. Вдига се облак прах, наоколо хвърчат ситни отломки, но зверчето вече е проникнало в пръстта отвъд зидарията и продължава да дълбае. Буквално за секунди пред очите ти се появява тунел, устремен нагоре.

Привеждаш се и бързо пропълзваш след каменояда. Скоро подземието остава далече долу и ето че най-сетне отпред полъхва свеж въздух. В мрака проблясват звезди. Измъкваш се от тунела и безсилно се просваш на меката трева.

Цяло чудо е, че успя да се спасиш след толкова изпитания. Вярно, че задачата не е изпълнена, но сега можеш да се върнеш при самодивите и утре да опиташ отново.

А ако държиш на всяка цена да продължиш мисията си още сега, премини на [185](#).

Усилията ти остават напразни. Единственият резултат е силната болка в рамото, от което губиш 2 жизнени точки. Няма как, върни се на **193** и направи нов избор.

Нямаш нито секунда за губене! С трескава бързина измъкваш от раницата вълшебната торба. Тя потреперва в ръцете ти, раздува се неимоверно и зиналата паст започва да привлича звяра напред. Лапниволът се дърпа, реве отчаяно, вкопчва се с нокти в каменните плочи на пода, но всичко е напразно. Нищо не може да му помогне. След малко торбата го поглъща.

Измъкваш се на площадката и захлопваш тежката врата. Накъде ще тръгнеш сега?

Нагоре — **183**.

Надолу — **141**.

Протегнатата ти ръка напипва в мрака желязна халка, прикована към каменната зидария. Вкопчваш се здраво в нея, но течението продължава да те дърпа напред, към грохота на водопада. Другата ти ръка се плъзва нагоре и достига ръба на стената. С нечовешко усилие се изкатерваш навън и дълго лежиш край канала, докато възстановиш силите си.

Най-после ставаш и тръгваш напред из тъмнината по хлъзгавите гранитни плочи. Имаш ли свещичка-самопалка? Ако имаш, премини на **301**. Ако нямаш или не искаш да я използваш, продължи на **352**.

Изваждаш мишката от раницата и я пускаш под вратата. Тя се шумгува в процепа и изчезва. Чуваш как шари натам-насам, след което всичко стихва. Какво ли се е случило?

Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#).

От 1 до 4 — премини на [317](#).

От 5 до 8 — на [323](#).

От 9 до 12 — на [331](#).

Каменната стълба те довежда в дълга подземна зала, осветена от самотното пламъче на свещ. Покрай стените тъмнеят дълги редици двуетажни нарове, върху които спят чукундурти — охраната на Тиквеняк Първи.

Далече в дъното забелязваш друга врата. Ако искаш да тръгнеш към нея, премини на [361](#).

Ако решиш да сложиш шапка-невидимка, за да пресечеш по-безопасно спалнята, прехвърли се на [285](#).

А ако предпочиташ да се върнеш обратно, продължи на [271](#).

Очилатият таласъм уплашено се свива пред теб. Зъбите му тракат от страх.

— Имайте милост към един нещастен чиновник, ваше благородие! — едва успява да изрече той. — Аз едва вчера поех тая служба. Предишният архивар беше екзекутиран за несправяне с работата. Проклетите мишки са изполяли всички документи. Ето вижте, само това е останало.

С тия думи той измъква от чекмеджето три тънки сиви папки. Върху корицата е изписано: „ДОНОСИ“, „ЗАПОВЕДИ“ и „ТАЙНИ“.

Решавай коя от папките ще поискаш най-напред.

„Доноси“ — продължаваш на [277](#).

„Заповеди“ — прехвърли се на [284](#).

„Тайни“ — премини на [223](#).

Отстъпваш няколко крачки, после се хвърляш върху вратата с цялата си тежест. Ще успееш ли да я изкъртиш?

Посочи едно число от [таблицата](#). Ако е от 1 до 5, премини на **298**.
От 6 до 12 — на **267**.

Брѐмбарѐт излита от раницата, каца на вратата и впива челюсти в желязото. Наоколо хвърчат стружки, отворѐт става все по-широк и скоро вече можеш да преминеш през него.

Прехвърли се на [368](#).

В тази папка също има само един документ. На жълтеникавия лист е изписано с прилежен чиновнически почерк:

„До всички таласъми и чукундурти

ЗАПОВЕД

Поради това, че прословутият златен меч представлява смъртна опасност лично за мен, заповядвам да бъде заключен в оръжейния склад на партера в централната сграда и да се държи под строга охрана.

По същата причина заповядвам всякакви видове невълшебни пръчки да се заключат в склада за магически предмети на третия етаж в лявата кула.

Подпис: (не се чете)

Тиквеняк Първи, цар на таласъмите.“

Сведенията несъмнено са важни. Но погледът на таласъма-архивар те смущава. В очите му блести неприкрито злорадство. Привеждаш се напред и забелязваш, че под масата кракът му натиска някакъв таен бутон. Посягаш към него, но в този миг вратата зад теб се отваря с трясък. Преди да се обърнеш, върху главата ти се стоварва тежък удар.

Губиш съзнание и попадаш на [299](#).

Изтегляш меча от ножницата. Сега трябва да се справиш само с един удар. Изгубиш ли инициативата, страшният звяр ще те нагълта като залък и приключението ще свърши дотук.

ЛАПНИВОП СИЛА: 14 ЖИВОТ: 15

Ако успееш да порaziш хищника с първия удар, можеш да излезеш на площадката и да продължиш по стълбата нагоре — към **183** или надолу — към **141**.



Изплюваш първата хапка и се намръщваш. Конфитюрът се оказва ужасно кисел. Устата ти пламва. От непоносимата жажда губиш 2 жизнени точки (и още 2 от глад, ако не хапнеш нещо друго). Сега можеш да продължиш през отсрещната врата към централната сграда и да преминеш на [248](#).

Ако искаш да се върнеш в кулата, мини на [118](#).

Край огъня седят няколко таласъми от кервана. Очите им са влажни — може би от лютивия пушек, а може и да е от жалните звуци на гъдулката в ръцете на един от тях.

Рошав таласъм с широкопола шапка показва на другите чифт налъми с богато украсени каишки и всички им се възхищават. Естествено — налъмите са техните любими обувки.

Ако решиш да седнеш край огъня, мини на [194](#).

Ако ли не — върни се на [193](#) и направи нов избор.

Лъжливата жаба изскача от раницата, мигом се ориентира в обстановката и започва да квака:

— Абе чукундурт непрокопан, какво се заяждаш? Не виждаш ли, че пред теб е новият главен специалист по вълшебства и магии?

Премини на [206](#).



Озоваваш се в просторна зала, изпълнена с редици дълги маси и грубо сковани пейки. Очевидно това е столовата на таласъмите. От двете страни на залата има врати към лявата и дясната кула. В средата на пода се тъмнее квадратен отвор, от който се спуска дървена стълба към долния етаж.

Накъде ще се насочиш сега?

Към лявата кула — мини на [281](#).

Към дясната кула — прехвърли се на [319](#).

По стълбата към долния етаж — попадаш на [335](#).

Засилваш се и блъскаш вратата с рамо. Дъските пукат под мощния ти удар. Ще успееш ли?

Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#). Ако е четно, продължаваш на **213**. Ако е нечетно, мини на **235**.

Черният ключ наистина подхожда за тази врага. Превърташ го. Ключалката тихо изщраква и пътят напред е открит. Премини на [259](#).

— Не е тук — казва чукундуртът. — Трябва да идеш в другата зала, на третия етаж.

Няма как, благодариш му и се отдалечаваш от входа. Върни се на **193** и направи нов избор.

С хиляди благодарности затворникът поема вълшебния дар и бързо се отправя към прозореца, на който за щастие няма решетки. Таласъмите не са и предполагали, че някой може да избяга от високата кула другояче, освен по стълбите.

Но преди да се измъкне навън, новият ти познат се плесва по челото.

— Щях да забравя! Докато ме държаха тук, успях да науча от тъмничарите някои важни сведения. Точно под моята килия е секретната канцелария на таласъмите. А в отсрещната кула на третия етаж има склад за вълшебни предмети. Не знам дали това е важно за теб, но само с тия сведения мога да ти бъда полезен. Хайде сега, сбогом и успех!

Докато пленникът изчезва през прозореца, ти се връщаш на площадката и оглеждаш стълбата. Накъде ще тръгнеш ага? Ако се отправиш нагоре, премини на [200](#). Ако искаш да слезеш, прехвърли се на [233](#).

Излизайки през вратата забелязваш, че от ключалката стърчи голям черен ключ. Ако решиш да го вземеш, отбележи това в [дневника на приключението](#).

Продължаваш напред и попадаш в просторна зала, изпълнена с редица дълги маси и грубо сковани пейки. Очевидно това е столовата на таласъмните. Отсреща в дъното има врата към лявата кула. В средата на пода забелязваш правоъгълен отвор, от който се спуска дървена стълба към приземния етаж на централната сграда.

Накъде ще продължиш?

През вратата към лявата кула — премини на [281](#).

Надолу към приземния етаж — прехвърли се на [335](#).

Сякаш усетили, че моментът е напрегнат, ботушите сами излитат от раницата и се надяват на краката ти. Политаш напред с невероятна бързина. Всичко се мержелее пред очите ти. За броени мигове обикаляш целия замък, докато накрая прекосяваш двора и се озоваваш на крепостната стена. Откъм кулите и централната сграда долита врява, насам-натам търчат изплашени таласъми. Но постепенно всичко затихва.

Сега можеш да скочиш от стената и да се върнеш при самодивите. Има време, утре пак ще опиташ да изпълниш задачата.

А ако държиш на всяка цена да продължиш борбата, прехвърли се на [227](#).

— Разбира се, разбира се! — ухилва се чукундуртът, показвайки дългите си криви зъби. — Заповядайте в приемната, ваша светлост! Негово величество я определи тъкмо за гости като вас.

С дълбок поклон пазачът те въвежда в полумрачен вестибюл, от който започва стръмна винтова стълба към горните етажи. Правиш крачка към нея, но чукундуртът те спира и сочи надясно.

— Ето, ваша светлост, вратата е тук!

Няма как, трябва да влезеш. Премини на [224](#).

Свещичката пламва и жълтеникавите лъчи хвърлят светъл кръг по каменните плочки под краката ти. Таванът на подземието се губи някъде високо в мрака.

Бавно крачиш напред. Грохотът на водата се засилва. След малко стигаш до дълбок канал, по който с шум и плясък се носят буйните води на подземна река. Трудно ще преодолееш това препятствие.

Ако решиш да се върнеш, мини на [231](#) и направи нов избор.

Ако държиш да минеш от другата страна на канала, ще трябва да го сториш с летящо килимче — на [219](#) или с обувки водоходки — на [364](#).

Почукваш на вратата. Отвътре долита шум, в ключалката се превърта ключ и пред теб се подава рошавата глава на дребен очилат таласъм. Той те оглежда от глава до пети и високомерно заявява:

— Тук е тайна канцелария. Не приемаме никого!

След тия думи главата изчезва, вратата се захлопва и ти оставаш на площадката.

Върни се на [64](#) и направи нов избор.

Положението изглежда отчайващо. Последният ти шанс е само един. Имаш ли жална гъдулка?

Да — премини на **273**.

Не — прехвърли се на **307**.

Озоваваш се в тясна стаичка. Край стените се издигат рафтове, по които са подредени най-различни странни предмети. Оглеждаш ги и разпознаваш някои от тях: летящо килимче, шапка-невидимка, голям черен ключ, някаква сива пръчка... Намираш се във вълшебен склад! Можеш да вземеш каквото си поискаш.

Към кой от предметите ще посегнеш най-напред?

Към летящото килимче — продължаваш на **328**.

Към шапката-невидимка — прехвърли се на **347**.

Към сивата пръчка — премини на **363**.

Към черния ключ — попадаш на **309**.

На жълтеникавия лист е изписано с грозни криви букви:

„До негово величество Тиквеняк Първи, цар на таласъмите

донос

Ваше величество,

Смятам за свой верноподанически дълг да Ви уведомя, за недостойното поведение на Кикимора. Както Ви е известно, напоследък тя пое важна служба — охраната на коридора, водещ към Вашата тронна зала. Обаче гледа ли си работа? Не, хиляди пъти не! Тая недостойна твар се занимава с всичко друго, само не със служебните си задължения. По цял ден лапа конфитюр от кисели краставички, който си набавя по нечестен път от кухненския склад. Залисва се със своето грозно и злобно псе. Освен това получава подкупи и за няколко жълтици е готова да пусне по коридора, когото и да било.

Считам, Ваше величество, че е крайно време да я турите, където ѝ е мястото, сиреч в някоя подземна тъмница, а на нейно място да назначите благоразумен и отговорен таласъм — например мен.

Приемете най-сърдечните ми поздрави.

Подпис: Доброжелател.“

Интересно четиво. Добре е да запомниш тия сведения за Кикимора — нищо чудно да я срещнеш някъде из замъка.

А сега се върни на [64](#) и направи нов избор.

Вятърът свисти и развява косите ти в мрака. Водни пръски обливат лицето ти. Едва успяваш да се задържиш върху буйното течение, което те носи все напред.

Какво ще предприемеш сега?

Ако опиташ да се добереш до левия бряг, прехвърли се на **270**.

Ако се насочиш към десния бряг, мини на **365**.

А ако продължиш напред по течението, попадаш на **359**.

Пускаш мишката под вратата и чакаш. След малко животинчето се връща, мъкнейки голям черен ключ. Успех!

Отключваш портата, прибираш за всеки случай ключа в раницата и влизаш вътре. От пръв поглед се убеждаваш, че няма от какво да се боиш — двамата пазачи лежат пияни край стената.

Продължаваш към двора и попадаш на **193**.

Сърцето ти бие лудо, но наоколо всичко е тихо и спокойно. Само от време на време някой чукундурт се върти и мърмори нещо насън. Достигаш стълбата в дъното на спалнята, изкачваш се бързо по нея и попадаш на [271](#).

С мощно жужене бръмбарът излита от раницата и каца върху ключалката. Яките му челюсти се впиват в желязото, наоколо хвърчат стружки и след миг вратата се отваря. Влизаш и попадаш на [286](#).

В един безкраен ужасен миг ти се струва, че ще полетиш надолу, но ти размахваш ръце и успяваш да запазиш равновесие. Бързо отскачаш към средата на площадката и изтегляш меча от ножницата. Чукундуртът измъква от пояса си дълъг крив нож и пристъпва напред.

ЧУКУНДУРТ СИЛА: 19 ЖИВОТ: 29

Ако победиш в двубоя, можеш да слезеш към долния етаж — на **128**.

Напразно опитваш да се раздвижиш. Из краката ти се разлива леден хлад. С ужас разбираш, че започваш да се вкаменяваш. Мисията ти завършва с неуспех!

Нека добавим тук за твое утешение, че Тиквеняк Първи ще реши да те използва като статуя за украса на тронната си зала. В един прекрасен ден статуята ще падне и ще го смаже заедно с трона му.

Но дотогава има много време...

Ключалката се строшава с пукот и ти нахълтваш в тясна стаичка, изпълнена с купища изпокъсани хартии. Покрай стените са подредени празни рафтове, само на една от лавиците забелязваш няколко тънки папки.

Зад грубо скована маса в средата на стаята седи дребен очилат таласъм. Нахлуването ти сякаш го е вкаменило, само изплашените очички се въртят като на мишка в капан.

— Ама какво искате? — опитва да се възмути той. — Тук е тайна канцелария, не може да влизате току-така!

— Чудесно! — зловещо отговаряш ти и вадиш меча. — Искам да видя какви тайни криете тук.

Премини на [240](#).

За щастие таласъмът спи дълбоко. Прекрчваш над него и попадаш в тясно помещение, претъпкано с оръжия. Край стените са натрупани купища мечове, арбалети, копия, алебарди и кинжали. Но едно от тия оръжия привлича най-силно вниманието ти. Това е дълъг златен меч, закачен на отсрещната стена.

Ако решиш да вземеш Златния меч, запиши това в [дневника на приключението](#). След това все тъй безшумно прекрчваш над спящия таласъм и се връщаш във вестибюла — на [92](#).

Положението изглежда безнадеждно. Имаш ли поне жална гъдулка?

Да — премини на [290](#).

Не — прехвърли се на [307](#).

Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#).

От 1 до 7 — прехвърли се на [237](#).

От 8 до 12 — продължаваш на [359](#).

Попадаш в просторна зала. От двете страни има врати към помещения в лявата и дясната кула на замъка. Още една врата, широка и остъклена, води към двора. В средата на залата зее тъмен квадратен отвор, от който се спуска каменна стълба към подземията. Близо до нея дървени стъпала се изкачват към горния етаж.

Накъде ще продължиш?

Към горния етаж — премини на [228](#).

Към подземията — попадаш на [239](#).

Към дясната кула — продължи на [81](#).

Към лявата кула — прехвърли се на [224](#).

Ако искаш да излезеш на двора, мини на [193](#).

Отваряш една торбичка и предпазливо опитваш от сушените гъби. Вкусът е приятен. Продължаваш да дъвчеш и скоро гладът ти преминава, но постепенно по цялото ти тяло се разлива тежест. Сядаш на пода и задрямваш.

Продължи на [299](#).

Чакайте бе, братчета! — отчаяно викаш ти — Ами че аз съм музикант, идвам да ви посвиря. Тежките ръце на чукундуртите се отпускат. С въздишка на облекчение ти побързваш да извадиш от раницата жалната гъдулка. Дръпваш лъка по струни те и из спалнята се разлива бавна и тъжна мелодия. Чукундуртите седат наоколо и се заслушват.

Изглежда, че мелодията ги укротява. Някои от тях въздишат дълбоко и от очите им се стичат сълзи.

— Ех, братчета, неправилно живеем! — разплаква се до тебе един кривооглед чукундурт с дълги сиви мустаци. — В музиката е истината!

Когато свършваш концерта, цялата охрана те изпраща с бурни овации до стълбата в дъното на помещението. Изкачваш се нагоре и попадаш на [271](#).

— Е, все ще се измъкна някак — въздъхва пленникът и излиза от килията. Скоро стъпките му затихват надолу по стълбата.

След него излизаш и ти. Ако искаш да се изкачиш нагоре, премини на [200](#). Ако предпочиташ да слезеш, прехвърли се на [233](#).

Продължаваш надолу по стъпалата, но внезапно спираш. Отляво долита тихо пъшкане. Вглеждаш се по-внимателно и различаваш отвора на тъмен, тесен тунел. По пода му мътно лъщят локви вода.

Ако искаш да провериш какво има в тунела, премини на [283](#).

Ако предпочиташ да слезеш надолу по стълбата, прехвърли се на [372](#).

Застиваш и се ослушваш, но наоколо царува тишина. Изчакваш няколко секунди, после продължаваш изкачването и преминаваш на [248](#).

Таласъмът покорно ти подава тънка папка с надпис „ДОНОСИ“. Отваряш я. Вътре има само един жълтеникав лист, на който е изписано с грозни криви букви:

„До негово величество Тиквеняк Първи, цар на таласъмите

донос

Ваше величество,

Смятам за свой верноподанически дълг да Ви уведомя за недостойното поведение на Кикимора. Както Ви е известно, напоследък тя пое важна служба — охрана на коридора, водещ към Вашата тронна зала. Обаче гледа ли си работата? Не, хиляди пъти не! Тая недостойна твар се занимава с всичко друго, само не и със служебните си задължения. По цял ден лапа конфитюр от кисели краставички, който си набавя по нечестен път от кухненския склад. Залисва се със своето грозно и злобно псе. Освен това получава подкупи и за няколко жълтици е готова да пусне по коридора, когото и да било.

Считам, Ваше величество, че е крайно време да я турите, където и е мястото — сиреч в някоя подземна тъмница, а на нейно място да назначите благоразумен и отговорен таласъм — например мен.

Приемете най-сърдечните ми поздрави.

Подпис: Доброжелател.“

Интересно сведение. Полезно ще е да го запомниш за в случай, че срещнеш Кикимора.

Връщаш папката на таласъма. От мрачния му поглед в душата ти трепва лошо предчувствие. Прекалено унила и злокобна е тази

канцелария. Ако решиш да се довериш на предчувствието си, можеш да излезеш на площадката и да се качиш към горния етаж — на **128** или да слезеш — на **137**.

Ако искаш да провериш останалите папки, избери коя ще вземеш сега. За папка „Заповеди“ премини на **243**. За Папка „Тайни“ се прехвърли на **82**.

Разгръщаш книгата и четеш: „Тази услуга е последна. От тук нататък вълшебната книга не може да действа поради злата магия, която тегне над този замък.

Знай, че никога не ще победиш Тиквеняк Първи, ако не успееш да намериш невълшебната пръчка.“

Сега затвори книгата и се върни на [227](#), за да направиш своя избор.

С ужас виждаш как мечът изчезва от ръката ти. Един по един започват да чезнат и вълшебните дарове от раницата ти. Зловещият смях на Тиквеняк Първи оглася тронната зала. Трябва да се спасяваш, преди да те е омагьосал окончателно.

Ако имаш бързоходни ботуши, прехвърли се на [254](#).

Ако имаш зелен каменояд, мини на [234](#).

Ако нямаш нито едното, нито другото, продължи на [60](#).

Тояжката изскача от раницата ти и със страховито свистене полита към Тиквеняк. Но царят на таласъмите размахва магическия си жезъл. Раздава се глух пукот и тояжката се пръсва на парчета.

Неуспех! Върни се на [342](#) и направи нов избор.

Вратата се отваря и попадаш в кръгло помещение, претъпкано с всевъзможни чували, сандъци, кутии, буркани и торби. Очевидно това е склад за провизии. Повечето храни тук са ти непознати. Разпознаваш само няколко буркана с конфитюр от кисели краставички, голяма торба със сушени гъби и делва, пълна до горе с пчелен мед. Ако искаш, можеш да вземеш в раницата си за запас САМО ЕДИН от тези продукти.

В другия край на склада има нова врата, затворена отвътре с резе. Ако искаш да минеш през нея, прехвърли се на [118](#).

Ако предпочиташ да се върнеш в столовата, премини на [248](#).

На жълтеникавия лист е изписано с прилежен чиновнически почерк:

„До всички таласъми и чукундурти

ЗАПОВЕД

Поради това, че прословутият Златен меч представлява смъртна опасност лично за мен, заповядвам да бъде заключен в оръжейния склад на партера в централната сграда и да се държи под строга охрана. По същата причина всякакви видове невълшебни пръчки да се заключат в склада за магически предмети на третия етаж в лявата кула.

Подпис: (не се чете)

Тиквеняк Първи, цар на таласъмните.“

Чудесно сведение! Но сега ще трябва да се върнеш на **64** и да решиш какво ще правиш по-нататък.

Привеждаш се смело и навлизаш в тесния тунел. Застоялата вода се плиска около глезените ти. След няколко крачки стигаш до дебела желязна врата. Иззад нея отново долита приглушен стон.

Ако искаш да я отвориш с билка отвори-вратичка или черен ключ, премини на [293](#).

Ако използваш брѐмбар-железояд, продължи на [287](#).

Ако нямаш нито едно от изброените неща или не искаш да отваряш вратата, върни се към стълбите и премини на [372](#).

Таласъмът покорно ти подава тънка папка с надпис „Заповеди“. Отваряш я. Вътре има само един жълтеникав лист, на който е изписано с прилежен чиновнически почерк:

„До всички таласъми и чукундурти
ЗАПОВЕД

Поради това, че прословутият Златен меч представлява смъртна опасност лично за мен, заповядвам да бъде заключен в оръжейния склад на партера в централната сграда и да се държи под строга охрана. По същата причина всякакви видове невълшебни пръчки да се заключат в склада за магически предмети на третия етаж в лявата кула.

Подпис: (не се чете)

Тиквеняк Първи, цар на таласъмите.“

Интересни сведения. Добре ще е да ги запомниш.

Връщаш папката на таласъма. От мрачния му поглед в душата ти трепва лошо предчувствие. Прекалено унила и злокобна е тази канцелария. Ако решиш да се довериш на предчувствието си, можеш да излезеш на площадката и да се изкачиш към горния етаж — на **128** или да слезеш на **137**.

Ако желаш да провериш и останалите папки, избери коя ще поискаш. За папка „Доноси“ премини на **94**. За папка „Тайни“ прехвърли се на **82**.

Безшумно прекосяваш спалнята на чукундуртите, минаваш през вратата в дъното и се озоваваш в подземен коридор. Отляво и отдясно забелязваш площадки, от които започват стълби нагоре. Накъде ще се насочиш?

Към лявата площадка — премини на **318**.

Към дясната площадка — продължи на **306**.

Попадаш в тясна стаичка, изпълнена с купища ситно накъсани книжа. Покрай стените са подредени празни рафтове, само на една от лавиците забелязваш няколко тънки папки. Зад грубо скована маса в средата на стаята седи дребен очилат таласъм. Чувайки стъпките ти, той с досада вдига глава и промърморва:

— Влизането забранено! Тук е тайна канцелария.

— Аз съм инспектор по тайните документи — отвърщаш ти. —
Хайде да видим как се грижите за важните книжа!

В очите на таласъма трепва първо съмнение, после страх.

Премини на [240](#).

В полумрака едва различаваш как брѐмбарѐт се измѐква от раницата. Но жуженето му отеква оглушително в тесния тунел. Здравите му челюсти се впиват в ключалката и наоколо хвърчат железни стружки.

Премини на [293](#).

Уви, опитът да омотаеш чукундурта е неуспешен. Изглежда, че го защитава някаква зловеца магия. Той ловко отскача настрани и се нахвърля върху теб.

Ще трябва да се биеш. Премини на [366](#).

На жълтеникавия лист е изписано с едри печатни букви:

„Строго секретно!

Тайното число е 17 — ляво.“

Нищо повече. За всеки случай запомни това число, може да ти потрябва. А сега се върни на **64** и направи нов избор.

— Чакайте бе, братчета! — отчаяно викаш ти. — Ами че аз съм музикант, идвам да ви посвиря.

Тежките ръце на чукундуртите се отдръпват. С въздишка на облекчение бързо измъкваш от раницата жалната гъдулка! Дръпваш лъка по струните и из спалнята се разнася бавна и тъжна мелодия. Чукундуртите сядат наоколо и се заслушват. Изглежда, че мелодията ги укротява. Някои от тях въздишат дълбоко и от очите им се стичат сълзи.

Когато свършваш концерта, цялата охрана те изпраща с бурни овации до вратата в дъното. На сбогуване всички искат да те разцелуват и ти използваш блъсканицата, за да измъкнеш незабелязано от ключалката голям черен ключ. Кой знае, може и да ти потрябва.

Най-последно се изтръгваш от обятията на чукундуртите и се озоваваш в подземен коридор. Отляво и отдясно забелязваш площадки, от които започват стълби нагоре. Накъде ще насочиш?

Към лявата площадка — премини на **318**.

Към дясната площадка — прехвърли се на **306**.

Един мощен удар те поваля на пода. Вече нямаш сили. Царят на таласъмните се хили злобно срещу теб и не бърза да нападне отново. Облягаш се на стената и виждаш, че от камъка до главата ти стърчи голям сребърен ключ.

Вече е ясно, че нямаш надежди за победа. Можеш да опиташ да избягаш, но как? С бързоходни ботуши имаш надежда да се спасиш, като преминеш на [340](#). Навярно и зеленият каменояд (ако го имаш) може да ти помогне — на [234](#).

Ако нямаш нито ботуши, нито каменояд, остават ти два избора. Единият е да се върнеш на [324](#) и да продължиш сражението с последни сили.

Другата възможност е да завъртиш сребърния ключ, каквото и да се случи след това. За да го направиш, премини на [322](#).

Вълшебството на билката е мигновено. Ключалката щраква, отваряш вратата и влизаш на [286](#).



Блъскаш вратата и тя се отваря с пронизително скърцане. В далечните отблясъци, долитащи от стълбата, едва различаваш вътрешността на тясна каменна килия. На пода в ъгъла седи прегърбен таласъм, облечен в безформени дрипи. Дългата му брада се е провлачила по земята.

— Кой си ти? — глухо пита затворникът. — Не виждам, нищо не виждам. Оооох! Нямаш ли сушени гъби? Само те могат да ми възвърнат зрението.

Ако имаш в раницата си сушени гъби, премини на [312](#).

Можеш да опиташ и с помощта на вълшебната покривчица — на [308](#).

Ако не можеш или не искаш да помогнеш на таласъма, прехвърли се на [296](#).



Тояжката безшумно излита от раницата, бавно приближава към чукундурта и изведнъж се стоварва върху тила му. Пазачът рухва на каменните плочки, без да издаде нито звук. Пътят е свободен!

Продължаваш на [275](#).

Пускаш мишката в процепа под вратата. Тя безшумно плъзва навътре и изчезва. Но не се налага да чакаш дълго. Само след минута мишката дотичва обратно, мъкнейки лист хартия. Докато вдигаш находката, животинчето се изгубва нейде по ъглите.

Какво ли ще узнаеш от този лист? Посочи едно число [таблицата в края на книгата](#).

От 1 до 3 — премини на [143](#).

От 4 до 6 — прехвърли се на [289](#).

От 7 до 9 — продължаваш на [260](#).

От 10 до 12 — попадаш на [282](#).

Оставяш таласъма да бърби зад теб нещо неразбрано през
рошавата си брада и се връщаш към стълбата.

Премини на [372](#).

Челюстите на брѐмбара се впиват в ключалката с оглушително скърцане. Изтрѐпваш, очаквайки всеки миг да се появи охраната. Но засега всичко е спокойно. Ето, ключалката се откъсва и пада на земята. Открехваш тежката порта и боязливо се промѐкваш навѐтре.

Страховете ти се оказват напразни. Охраната се тѐркаля до стената край купчина празни бутилки. Бѐрзо минаваш пред спящите чукундурти и попадаш на [193](#).

Напразно блъскаш. Вратата се оказва по-здрава, отколкото предполагаше. Единственият резултат е болката в натъртеното рамо и загубата на две жизнени точки. Няма какво да се прави, ще трябва да продължиш пътя си. Ако тръгнеш нагоре по стълбата, премини на 128. Ако предпочиташ да слезеш, прехвърли се на [137](#).

Бавно се свестяваш. Надигаш се от пода, усещайки мъчителна слабост. Преживяното изпитание ти е отнело 5 жизнени точки. Отметни това в [дневника](#).

Раницата ти се търкаля наблизко. Отваряш я и с изненада откриваш, че липсват два предмета, най-горните. Задраскай в [дневника](#) първите два от вълшебните дарове.

Оглеждаш се наоколо. Намираш се в тясна килия. От три страни те ограждат каменни стени. Четвъртата страна е заградена с дебела желязна решетка, зад която има друга стаичка с врати отляво и отдясно.

Какво ще правиш сега? Провери дали в раницата не е останало нещо, което да ти помогне.

Бръмбар железояд — прехвърли се на [349](#).

Билка отвори-вратичка или черен ключ — продължи на [351](#).

Зелен каменояд — отиваш на [234](#).

Шапка-невидимка — попадаш на [58](#).

Ако нямаш нищо от изброеното, премини на [339](#).

Коридорът постепенно завива. Сянката ти подскача в треперливата светлина на свещите. Крачиш напред по гранитните плочки и изведнъж спираш. В стената на тунела зее полумрачен отвор, от който се спускат стъпала към някакво ново, по-дълбоко подземие.

Свещите свършват дотук. Тунелът продължава и по-нататък, но напред го изпълва мрак и не можеш да различиш какво те чака там.

Ако искаш да слезеш по стълбата към новото подземие, премини на **316**.

Ако продължиш напред из мрака на тунела, попадаш на **90**.

А ако искаш да се върнеш назад, прехвърли се на **338**.

Жълтеникавото пламъче на свещичката разгонва мрака. Бавно вървиш напред по влажните каменни плочи. Сводът на просторната подземна зала постепенно се спуска по-ниско. Превръща се в таван на тунел. От двете ти страни се появяват гранитни стени. Някъде напред различаваш слабо сияние. Устремяваш се нататък и скоро виждаш, че това са пламъчетата на многобройни свещи, залепени по тесен корниз под самия таван.

Премини на [304](#).

Още преди да се огледаш, миризмите ти подсказват, че се намиращ в кухня. Облаците пара се издигат над огромния врящ казан в огнището. По стените висят черпаци, ножове, вилици и тепсии. Един таласъм в мръсна бяла престилка кълца нещо на голямата маса. Дочувайки шум, той се обръща и щом те вижда, разтреперва се цял. Не знаеш какво значи това, но за всеки случай произнасяш с най-зловещ тон:

— Аха!

— Не съм виновен! — виква таласъмът-готвач и пада на колене.

— Ние такова... само на шега... Щяхме да върнем кученцето...

— Всички казват тъй — сурово отвърщаш ти.

— Милост! Милост! Съжалете ме, ваша светлост! — моли се готвачът и измъква изпод престилката кесия с пет жълтици.

— Ето, вземете това, само не ме издавайте!

— Добре де, от мен да мине — великодушно казваш ти.

Прибираш жълтиците, излизаш през отсрещната врата и се озоваваш на тясна площадка. От двете ти страни стръмна винтова стълба се изкачва към горния етаж и слиза надолу, към партера. Накъде ще продължиш?

Нагоре — премини на [233](#).

Надолу — прехвърли се на [92](#).

Билката наистина се оказва чудодейна. Едно докосване с нея е достатъчно, за да отвориш вратата. Влизаш вътре и попадаш на [259](#).

Отляво в стената на тунела забелязваш мрачен отвор. От него се спуска надолу стръмна каменна стълба. Ако решиш да слезеш по нея, премини на **316**.

Напред осветеният коридор постепенно завива надясно. Ако искаш да продължиш по него, премини на **338**.

Побутваш вратата. Тя се открява леко, но някакво препятствие от другата страна пречи да я отвориш по-широко. Надникваш през процепа и забелязваш, че на прага се е проснал спящ чукундурт. Едва ли е благоразумно да го будиш, затова се връщаш обратно в голямата зала — на [271](#).

Коридорът продължава пред теб, осветен от множество свещи, залепени по тесен корниз под самия таван. Отдясно в стената на тунела зее полумрачен отвор, от който започва стръмна каменна стълба нагоре — към замъка.

Ако решиш да се изкачиш по стълбата, премини на **87**.

Ако предпочиташ да продължиш по тунела, ще попаднеш на **300**.

Чукундуртите те повалят на пода и се струпват над теб. Губиш съзнание под ударите им и попадаш на [299](#).

Вадиш покривчицата и я разстилаш върху влажния под на килията. Не се надяваш на успех, но ето че наистина като по вълшебство пред теб се появява купчина сушени гъби.

Премини на [312](#).

Докосваш ключа и в същия миг всички останали предмети изчезват. Наоколо са само празните лавици. Не ти остава нищо друго, освен да прибереш черния ключ в раницата си и да излезеш на площадката.

Накъде ще продължиш сега?

Нагоре — премини на **156**.

Надолу — прехвърли се на **118**.

Кикимора радостно протяга костеливите си ръце и с неописуема наслада започва да бърника из буркана. Облизвайки нечистите си пръсти, тя се обръща настрани и престава да ти обръща внимание. Чудесно!

Преспойно продължаваш по коридора и попадаш на **208**.



Брѣмбарѣт излита от раницата с оглушително жужене. Здравите му челюсти се впиват в ключалката и след малко от нея не остава нищо освен купчина железни стружки. Отваряш вратата и преминаваш на [259](#).

Поднасяш на таласъма шепа сушени гъби. Той бавно захапва една, после още една... Присвитите му очи се разтварят.

— Виждам! — радостно шепне таласъмът. — Всичко виждам! Спасен съм!

С трескави ръце той рови из парцаливите си дрехи и изважда малка сива пръчка.

— Вземи, спасителю мой! Това е невълшебна пръчка, тя може да те опази от всякакви зли магии. А сега бързай, бързай! Усещам, че бъдещето ти готви схватка с омразния Тиквеняк Първи, който тласна по пътя на злото моите събрата.

Връщаш се назад по тунела и отново излизаш на стълбата.

Прехвърли се на [372](#).

— Сега ще се превърнеш в камък за вечни времена! — злоещо съска Тиквеняк Първи и размахва своя магически жезъл.

По тялото ти наистина се разлива хлад, но изведнъж усещаш как откъм раницата някаква незнайна сила разкъсва магията. Ръцете и краката ти отново са топли. Невълшебната пръчка те е спасила! Сега важното е да заблудиш Тиквеняк.

Замръзваш неподвижно, с изцъклен поглед. Мускулите ти треперят от напрежение, но трябва да издържиш. Няма да е за дълго. Ето, Тиквеняк се обръща и излиза през лявата врата. Оставаш сам.

Отпускаш се, ала само след минута отново застиваш неподвижно. През дясната врата пристига стар, прегърбен таласъм. Той отключва вратата на килията и понечва да те изнесе. Не успява, тежестта не е по силите му. Мърморейки тихичко, той оставя килията отключена и се връща натам, откъдето е дошъл.

Наоколо няма никой. Сега е моментът да бягаш! През коя врата ще излезеш?

През дясната — попадаш на **321**.

През лявата — премини на **369**.

Стъпалата хлътват под краката ти. Губиш опора, размахваш ръце и се търкулваш към долния етаж. Преди да се опомниш от падането, изпод земята се раздава глух рев. От подземията изскача тълпа въоръжени чукундурти.

Опитваш да се надигнеш, но вече е късно. Чукундуртите се стоварват върху теб и ти губиш съзнание от тежките им удари.

Премини на [299](#).

Всички страници са празни, с изключение на една, върху която четеш: „Последна услуга. Отсега нататък вълшебството на тази книга не може да се пребори със злите магии на замъка. Знай, че най-лесно ще победиш Тиквеняк Първи с помощта на златния меч, който е скрит в оръжейницата.“

Това е всичко. Сега се върни на [176](#) и направи своя избор.

Дълго слизаш по стръмните стъпала, а наоколо става все по-тъмно. Най-сетне някъде долу проблясва светлинка. Да, това е отвор към нова площадка. Устремяваш се натам, но изведнъж черна сянка затува за миг светлината, после отминава. Пред отвора е минал пазачът на тунела!

Безкрайно предпазливо се спускаш надолу. Тъмнината по стълбата те закриля, но ти отлично различаваш противника — едър чукундурт, въоръжен с тежък стоманен меч.

Какво ще правиш сега?

Ще минеш с шапка-невидимка — [275](#).

Ще прибегнеш към помощта на тръчка-закачка или самолазецо въже — [288](#).

Ще извадиш от раницата вълшебна тояжка — [294](#).

Ще се биеш с пазача — [366](#).

Изпод вратата долита шумолене и мишката се подава, дърпайки със зъби снопче конци. Какво ли е това? Навеждаш се и издърпваш през процепа малко, изтъркано килимче. Но това е летящо килимче! Чудесна находка!

Докато прибираш килимчето в раницата, мишката се изгубва нейде из сенките. Време е да се върнеш на [28](#) за нов избор.



Приближаваш към стъпалата. Напред тунелът продължава, но постепенно потъва в пълен мрак. Ако искаш да тръгнеш към тая тъмна неизвестност, премини на **360**.

Ако предпочиташ да се изкачиш по стълбата нагоре, продължи на **92**.

Вече приближаваш вратата, когато тя се отваря и отвътре излиза дребен таласъм, метнал на рамо парцалива торба. Като те вижда, той изохква от ужас, изпуска торбата и с два скока се озовава до стълбата към долния етаж. Докато се опомниш, таласъмът хлътва в тъмния отвор и стъпките му бързо заглъхват.

Ако решиш да го подгониш, премини на [335](#).

Ако желаеш да провериш какво има в торбата, продължи на [356](#).

А ако не се интересуваш от съдържанието на торбата и искаш да влезеш направо в помещението отпред, прехвърли се на [302](#).

Захвърляш меча и той се търкулва със звън по каменните плочки.

— Виждам те, виждам! — неуверено подвиква Тиквеняк, но ти разбираш, че лъже. Погледът му е насочен настрани.

Сега е моментът! Хвърляш се напред и изтръгваш от ръцете му магическия жезъл. С един замах го строшаваш в главата на противника и Тиквеняк рухва на земята без сваят.

Премини на [375](#).

Посягаш към вратата, но тя се отваря още, преди да я докоснеш.
Срещу теб нахлува тълпа от злобни брадати чукундурти с мечове и
тояги в ръце. Трябва да се спасяваш!

Ако имаш бързоходни ботуши, мини на [254](#).

Ако имаш зелен каменояд, прехвърли се на [234](#).

А ако нямаш нито едното, нито другото, продължи на [95](#).

Очите на Тиквеняк се разширяват от ужас, когато посягаш към сребърния ключ. Устните му треперят, той се мъчи да извика нещо, ала не му остава време.

Рязко завърташ ключа. Раздава се грохот. От всички страни в залата нахлуват освободените води на горските извори. Светлините изгасват и в пълен мрак сводовете рухват над двама ви.

Това е и твоята гибел. Но споменът за подвига ти ще остане завинаги в легендите на Старата гора. Защото ти победи... с цената на живота си.

Раздава се шумолене и мишката изпълзява изпод вратата, стискайки в зъби малка сива пръчка. Какво ли е пък това? Вдигаш пръчката и забелязваш, че за нея е вързано картонче с няколко криво надраскани думи: „Невълшебна пръчка. Пази от всякакви магии“.

Чудесна находка! Сега се върни на **28** и направи нов избор.



Настанал е мигът на истината! Съдбата на Старата гора ще се реши тук, в тази зала. Мечът ти със звън среща меча на Тиквеняк Първи.

ТИКВЕНЯК СИЛА: 26 ЖИВОТ: 45.

Ако победиш в тази схватка, премини на **375**.

Ако жизнените ти точки паднат под 5, продължи на **291**.

325

За да узнаеш какъв е шансът ти, изтегли едно число от [таблицата](#). Ако е четно, попадеш на **268**. Ако е нечетно, премини на **56**.

351

— Ах, каква прелест! — възкликва Кикимора, грабва налъмите и започва да ги мери на костеливите си крака.

Ти използваш момента, за да продължиш напред и попадаш на **208.**

Медът е чудесен — сладък и ароматен. Усецаш как по цялото ти тяло се разлива нова сила. Можеш да увеличиш с 2 постоянните си жизнени точки.

А сега е време да продължиш напред — към **248**.

Ако предпочиташ да се върнеш, мини на **118**.

Прибираш килимчето в раницата си, но в същия миг останалите предмети изчезват. Дали направи най-добрия избор? Оглеждаш празните рафтове, почесваш се по тила и излизаш на площадката. Накъде ще продължиш сега?

Нагоре — премини на **156**.

Надолу — прехвърли се на **118**.

Мишката изчезва под вратата. Минутите бавно се нижат, но проклетото животинче не се завръща. Е, няма как, върни се на [81](#) и направи нов избор.

Предпазливо се промъкваш зад гърба на таласъмите. Стъпваш на пръсти и като че ще успееш да пресечеш кухнята без произшествия. Но внезапно единият се обръща и надава пронизителен вик. Размахвайки закана̀телно огромния си черпак, той се хвърля към теб. Миг по-късно го последва и вторият готвач. Ти изваждаш меча и се приготвяш за бой.

ПЪРВИ ТАЛАСЪМ СИЛА: 20 ЖИВОТ: 22

ВТОРИ ТАЛАСЪМ СИЛА: 19 ЖИВОТ: 20

Ако победиш и двамата, можеш да преминеш в централната сграда на [253](#).

Пускаш мишката под вратата. След малко отвътре долита шумолене и животинчето се подава, захапало края на нещо черно. Придърпваш предмета и откриваш, че това е шапка-невидимка. Чудесна находка!

Сега се върни на **28** и направи нов избор.



Бавно крачиш напред в жълтеникавата светлина на свещичката. Шумът на вода се засилва. Плочките под краката ти са мокри, хлъзгави. Ето, пред теб се появява широк канал, по който бурно се носи пълноводна река. Ако имаш обувки водоходки и искаш с тяхна помощ да пресечеш канала, премини на **59**.

Ако предпочиташ да не рискуваш, ще трябва да се върнеш назад — на **300**.

Попадаш в тясно помещение, претъпкано с оръжия. Край стените са натрупани купища мечове, арбалети, копия, алебарди и кинжали. Но сред всичките оръжия едно привлича най-силно вниманието ти — дългият златен меч, закачен на отсрещната стена.

Ако искаш да вземеш Златния меч, запиши това в [дневника](#). Отсрещната врата се оказва заключена. Няма какво да правиш, освен да се върнеш обратно във вестибюла — на [92](#).

С треперещи ръце измъкваш от раницата торбата на Педя човек. Сега единствено тя може да ти помогне.

Тиквеняк мърмори някакви заклинания и отново размахва магическия жезъл, но няма време да ти попречи. Торбата се разтваря широко. С отчаян писък царят на таласъмите излита във въздуха и изчезва в дълбините на вълшебната торба.

Премини на [375](#).

Бързо слизаш надолу по стъпалата. Внезапно едно от тях изпуква под краката ти. Какво ще се случи сега?

Изтегли число от [таблицата](#). Ако е четно, премини на [358](#). Ако е нечетно, попадеш на [343](#).

Бързо нахлупваш шапката и изчезваш от погледа на Тиквеняк. Единствено мечът в ръката ти остава видим. Това ще затрудни противника и сега можеш да си прибавиш 7 допълнителни точки сила.

Как ще се биеш срещу царя на таласъмните?

С вълшебна тояжка — **280**.

С меча си — **324**.

Със Златния меч (ако го имаш) — **374**.

Ако предпочиташ напълно да изчезнеш от погледа на врага, можеш да захвърлиш меча и да се биеш с голи ръце. За да го сториш, премини на **320**.

Изведнъж чукундуртите скачат от леглата и се нахвърлят върху теб. Немислимо е да се биеш срещу такава тълпа от врагове. Трябва да бягаш. Имаш ли бързоходни ботуши?

Да — премини на [254](#).

Не — попадаш на [269](#).

Продължаваш напред по коридора и скоро стигаш до площадка, от която нагоре се изкачват каменни стъпала. Ако искаш да се изкачиш по тях, премини на [87](#).

Напред забелязваш факла, прикрепена към стената. До нея се тъмнее врата, обкована с желязо. Ако решиш да тръгнеш натам, прехвърли се на [346](#).

Не ти остава нищо друго, освен да чакаш. Но това не трае дълго. Скоро лявата врата се отваря и пред теб се появява висок, мършав таласъм с черна мантия. На главата му блести тежка златна корона, а в ръката си стиска черен магически жезъл. Не е трудно да се досетиш, че пред теб стои самият Тиквеняк Първи.

Царят на таласъмите злобно се усмихва и замахва с жезъла. Не знаеш какво ще се случи, но неволно изтръпваш. Имаш ли невълшебна пръчка?

Да — продължи на [313](#).

Не — премини на [266](#).

Вълшебните ботуши сами изскачат от раницата и се нахлузват на краката ти. Политаш напред с главоломна бързина. Всичко се слива пред очите ти — тунели и зали, зловни чукундурти и пищящи таласъми. Когато се опомняш, вече си далеч от крепостта.

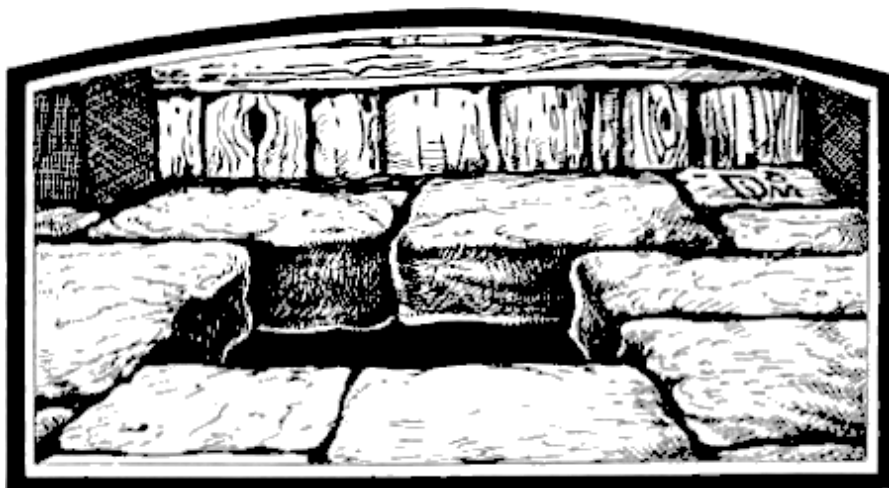
Наоколо тихо шуми нощната гора. Поемаш си дъх и бавно тръгваш назад. Днес всичко завърши неуспешно, но утре те поемеш отново на поход. И тогава няма да има прошка за Тиквеняк Първи.



— Крадец! Убиец! Негодник! — злобно крясва Кикимора. — Ето кой ми е откраднал кученцето!

Отваряш уста да обясниш недоразумението, но вече е късно. Кикимора натиска един таен бутон и плочата под краката ти изчезва. Политаш надолу и губиш съзнание от тежък удар.

Премини на [299](#).



Каквото и да е замислял Тиквеняк, магията му не се получи. Засега невълшебната пръчка ти помогна. Но изходът на бъдещата схватка ще зависи само от тебе. Как ще се биеш срещу царя на таласъмите?

С меча си — **324**.

Със Златния меч (ако го имаш) — **374**.

С вълшебна тояжка — **280**.

Със самолазещо въже или трънка-закачка — **179**.

С торбата на Педя човек — **334**.

Ако искаш преди схватката да наденеш шапка-невидимка, премини на **336**.

Ослушваш се, но наоколо всичко е тихо. Слизаш по-надолу и попадаш на [271](#).

Крачиш напред из тъмнината, но внезапно опората под краката ти изчезва. Надаваш отчаян вик, политаш надолу и с плясък потъваш в ледени води. Течението бързо те понася към някакъв громолящ водопад. Имаш ли обувки-водоходки?

Да — премини на [70](#).

Не — попадаш на [359](#).

345

Продължи на [367](#).

371

С бавни крачки се приближаваш до вратата и предпазливо я откряваш, колкото да надникнеш вътре. Гледката те кара да отскочиш назад. От другата страна има дълго помещение, изпълнено с двуетажни нарове, върху които спят стотици чукундурти. Далече в дъното едва се различава стълба, водеща към някакъв горен етаж.

Оглеждаш се. Тунелът продължава по-нататък и постепенно потъва в мрак. Само на няколко метра от теб вляво зее нов отвор, от който каменни стъпала водят нагоре.

Ако искаш да продължиш нататък по тунела, премини на **318**.

Ако искаш да се върнеш към предишната стълба, прехвърли се на **306**.

А ако рискуваш да пресечеш спалнята на чукундуртите, решавай как ще го сториш:

С шапка-невидимка — **86**.

Без шапка — **350**.

Щом докосваш шапката, всички останали предмети изчезват. Почесваш се по тила и оглеждаш празните рафтове. Уви, няма какво да правиш, освен да прибереш шапката в раницата и да излезеш от опустелия склад.

Накъде ще продължиш сега?

Нагоре — прехвърли се на [156](#).

Надолу — мини на [118](#).

Гъдулката навярно е вълшебна. Щом я изваждаш от раницата, лъкът сам се плъзва по струните и под свода на тунела се разлива жална мелодия. Кикимора трепва и се вслушва. После подпира с юмрук острата си брадичка и зарейва поглед нейде надалече. От очите ѝ бавно се стичат сълзи.

Оставяш гъдулката на пода и крадешком се отдалечаваш. Кикимора не ти обръща внимание, все тъй заслушана в тъжната песен на гъдулката.

Премини на [208](#).

Очакванията ти се сбъдват блестящо. Бръмбарът излита от раницата с оглушително жужене и каца върху решетките. Яките му челюсти се впиват в желязото и след минута пред тебе зее широк отвор. Без да губиш време, минаваш през него.

Оглеждаш се. Изходите от тази стаичка са два — врата отдясно и врата отляво. През коя ще минеш?

През лявата — **369**.

През дясната — **321**.

Със затаен дъх тръгваш напред през спалнята на чукундуртите. Сърцето ти бие лудо. Ще успееш ли да се добереш до стълбата в дъното? Провери шанса си — изтегли едно число от [таблицата](#).

От 1 до 4 — попадаш на **263**.

От 5 до 8 — прехвърли се на **370**.

От 9 до 12 — мини на **355**.

Чудесен избор! И колко е добре, че имаше необходимото в раницата си. Вратата на килията щраква и се отключва. Бързо минаваш в съседната стаичка и се оглеждаш. Изходите са два — врата отдясно и врата отляво. През коя ще опиташ да избягаш?

През лявата — **369**.

През дясната — **321**.

Предпазливо пристъпваш в мрака по влажните каменни плочки. Не виждаш нищо, само някъде далече напред, като че потрепва призрачна светлинка. Насочваш се към нея, ала внезапно една плоча хлътва под краката ти. Политаш надолу в пустотата и губиш съзнание от тежък удар.

Премини на [299](#).

Мишката изчезва в тесния процеп под вратата. Отвътре долита шумолене и след малко животинчето отново се появява. С ококорени от напъване очички то мъкне някакво ремъче. Какво ли е пък това?

Навеждаш се, хващаш ремъчето и изтегляш дълъг златен меч. Интересна находка. Ако искаш да вземеш меча, запиши това в [дневника](#).

А сега не губи повече време. Върни се на [81](#) и направи нов избор.

Вратичката щраква и бавно се отваря. Влизаш и попадаш в тясна стаичка. Отляво вместо стена има дебели железни решетки, които отделят половината помещение като килия. Но в момента там няма никой.

В отсрещната стена има нова врата. Бързо се отправяш към нея и попадаш на [369](#).

Изведнъж чукундуртите с грозен рев скачат от леглата и се нахвърлят върху теб. Немислимо е да се биеш срещу тази тълпа. Единственото спасение е бягството. Имаш ли бързоходни ботуши?

Да — премини на [254](#).

Не — попадаш на [258](#).

Развързваш торбата и в същия миг отвътре се раздава яростен лай. В ръката ти се впиват остри зъби. Отбележи в [дневника](#) загубата на 2 жизнени точки.

Оказва се, че в торбата има малко злобно псе. С големи усилия успяваш да го напъхаш обратно и да стегнеш здраво връвта. Лаят постепенно затихва. Ако искаш да прибереш псето в раницата си, отбележи това в [дневника](#).

Превързваш ръката си с парче платно, после отваряш вратата към дясната кула и влизаш. Премини на [302](#).



Какво ще предложиш на Кикимора?

Конфитюр от кисел и краставички — **310**.

Кесия с 10 жълтици — **74**.

Буркан с мед — **373**.

Малко злобно псе — **341**.

Чифт нальми — **326**.

Ще посвириш на жална гъдулка — **348**.

Ако нямаш нито едно от изброените неща, премини на **362**.

Пронизителен звън раздира нощната тишина. Из целия замък бият камбани, дрънкат хлопатари, отекват тръби. Тревога! Присъствието ти е открито. Някъде хлопат врати, дрезгаво се разнасят крясъци на таласъми и чукундурти.

Трябва да бягаш. Имаш ли бързоходни ботуши?

Да — премини на [254](#).

Не — попадаш на [314](#).

Мощните талази те премятат и с оглушителен грохот те запокитват нейде надолу. Водата те обгръща от всички страни, нахлува в гърлото ти. Блъскаш се в нещо твърдо и губиш съзнание.

Премини на [299](#).

Бавно крачиш напред. Плочките под краката ти са мокри и хлъзгави. Вече не виждаш нищо. Имаш ли в багажа си свещичка самопалка?

Да — премини на [256](#).

Не — попадаш на [344](#).



361

Посочи едно число от [таблицата](#).

От 1 до 7 — премини на [285](#).

От 8 до 12 — прехвърли се на [337](#).

Кикимора злобно се намръщва и натиска един таен бутон. В стената се открехва тясна вратичка. Отвътре изскача тълпа от чукундурти с мечове и тояги в ръцете. Трябва да бягаш! Имаш ли бързоходни ботуши?

Да — премини на [254](#).

Не — попадаш на [307](#).

Щом докосваш пръчката, всички останали предмети изчезват. Явно ги е охранявала някаква магия. Дали направи най-добрия избор? Почесваш се по тила, оглеждаш празните рафтове и насочваш вниманието си към пръчицата. За нея е привързано картонче с няколко криво надраскани думи: „Невълшебна пръчка. Пази от всякакви магии“.

Прибираш находката в раницата си и напускаш опустелия склад. Накъде ще продължиш сега?

Нагоре — премини на **156**.

Надолу — прехвърли се на **118**.

Обуваш водоходките и предпазливо стъпваш върху бурните вълни. Но ходенето по вода се оказва по-трудно, отколкото предполагаше. Течението рязко те дръпва напред. За да запазиш равновесие, ти размахваш ръце, изпускаш свещичката и наоколо настава пълен мрак.

Премини на [270](#).

Посочи едно число от [таблицата](#). Ако е четно, продължаваш на [46](#). Ако е нечетно, мини на [359](#).

Мечът ти мътно проблясва в полумрака. Чукундуртът боязливо се отдръпва, ала виждайки, че няма накъде да отстъпва, той събира кураж и се нахвърля върху теб.

ЧУКУНДУРТ СИЛА: 22 ЖИВОТ: 28

Ако победиш и този противник, можеш да продължиш на [275](#).

367

Вратата се отваря с тих метален звън. Влизаш и попадаш на **368**.

Попадаш в тясно помещение, претъпкано с оръжие. Край стените са натрупани купища мечове, арбалети, копия, алебарди и кинжали. Но едно от тия оръжия привлича вниманието ти. Това е дълъг златен меч, закачен на стената.

Ако искаш да вземеш Златния меч, запиши това в [дневника на приключението](#). След това можеш да се върнеш в залата — на [271](#) или да продължиш напред през откренатата врата в дъното на оръжейницата към [305](#).

Пред теб се разкрива огромна зала, осветена от хилядите свещи на кристален полилей. В дъното се издига висок подиум и на него, върху трон от черно дърво, различаваш мършавата фигура на Тиквеняк Първи.

Вече няма място за колебания. С решителни крачки се насочваш право напред, към царя на таласъмите. Стъпките ти отекуват под високия свод и Тиквеняк надига глава. Щом те вижда, очите му се разширяват от изненада и страх. Ала в следващия миг той скача от трона и замахва срещу теб с черния си магически жезъл.

Имаш ли невълшебна пръчка?

Да — продължи на [342](#).

Не — премини на [279](#).

Имаш ли в раницата малко злобно псе?

Да — попадаш на **63**.

Не — прехвърли се на **263**.



Докато стоиш и се чудиш, зад гърба ти се раздава глъчка. Обръщаш се, но вече е късно. По коридора връхлита тълпа от чукундурти. Под свода на тунела отекват яростни крясъци: „Шпионин! Шпионин!“.

Трябва да бягаш незабавно, иначе има опасност мисията ти да завърши дотук.

Ако имаш бързоходни ботуши, прехвърли се на [254](#).

Ако имаш зелен каменояд, продължи на [234](#).

Ако нямаш нито едното, нито другото, премини на [307](#).

Все надолу, надолу, надолу... Стъпалата сякаш нямат край. Но ето, най-сетне наклонът намалява и стълбата се превръща в широк подземен коридор. След малко завиваш надясно и се озоваваш пред дървена бариера. Край нея, на ниско трикрако столче е седнала мършава вещица в дрипава черна рокля. Чорлавата коса надвисва над лицето ѝ. Измежду сплъстените кичури те оглеждат малки зловни очички, а под тях любопитно шава дълъг крив нос.



За онзи, който не я познава, на стената е закачена грубо изписана табелка: „Днес дежури Кикимора“.

Срещата е твърде неприятна. Какво ще правиш сега?

Ако решиш да се биеш с Кикимора, премини на [362](#).

Ако потърсиш в раницата си нещо, с което да я подкупиш, прехвърли се на [357](#).

— Фу! Каква гадост! — с отвращение възкликва Кикимора и натиска един таен бутон.

Плочката под краката ти изчезва. Пропадаш надолу и губиш съзнание от тежък удар.

Премини на [299](#).

Крясък на ужас излита от гърлото на Тиквеняк Първи, когато под светлините на полилея блясва острието на Златния меч. Има защо да се страхува царят на таласъмните. Вълшебният меч ще ти добави нови 5 точки сила.

Но въпреки ужаса си, Тиквеняк разбира, че няма друг изход, освен да се защитава. Той измъква изпод плаща си дълъг черен меч и яростно напада.

ТИКВЕНЯК ПЪРВИ СИЛА: 26 ЖИВОТ: 45

Ако успееш да победиш врага, премини на **375**.

Победа! След всички премеждия успехът е пред теб. Остава само едно — да освободиш заключените води на горските извори. Но как да го сториш?

Оглеждаш се и наблизко забелязваш грамаден сребърен ключ, стърчащ от каменната стена. Дали това не е решението на въпроса ти? Трябва да опиташ.

Пристъпваш към сребърния ключ и рязко го завърташ. Раздава се грохот. В стените зейват дупки, през тях в залата нахлуват мътни струи вода. Сега не бива да губиш нито секунда. Обръщаш се и с всички сили хукваш назад. Прекосяваш преддверието на тронната зала и изскачаш в подземния коридор.

Водата вече стига до коленете ти. Ревът на водите разтърсва цялата крепост. От всички страни ехтят писъците на изплашени таласъми. От свода падат камъни. Ти продължаваш да тичаш сред всеобщия хаос. Нагоре, нагоре по някаква стръмна стълба...

Зад гърба ти рухват стени. Не се обръщаш. Сега спасението е само напред. Коридори, зали, пак стълби... Една врата се разтваря под тежкия ти удар и отпред просветват звезди. Изскачаш на двора на крепостта. Портата е отворена, пищящи таласъми и чукундурти се спасяват с бягство.

Опомняш се някъде далече сред горските дебри. Из клоните пеят птици. На хоризонта изгрява бледа зора и в нея различаваш как черните кули се разклащат и бавно рухват надолу. Това е краят на замъка на таласъмните.

Сега можеш да се завърнеш при царицата на самодивите и да разкажеш за изпитанията, през които е трябвало да преминеш, за да спасиш Старата гора. Разбира се, ще има и тържества, и песни в твоя чест. Но славата не те вълнува чак толкова много. Сега желает само едно — да заживееш отново спокойно в малката си къщурка на поляната.

Така и ще бъде. Известно време... Защото днешната победа не е последна. Очакват те нови, още по-вълнуващи приключения.

КРАЙ



ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

Начални жизнени точки	...
Промяна на жизнените точки	...
Сила	...
Вълшебни предмети

Противник	...
Сила	...
Съотношение на силите	...
Живот	...

Противник	...
Сила	...
Съотношение на силите	...
Живот	...

Противник	...
	...

Сила	
Съотношение на силите	...
Живот	...

Противник	...
Сила	...
Съотношение на силите	...
Живот	...

Противник	...
Сила	...
Съотношение на силите	...
Живот	...

Противник	...
Сила	...
Съотношение на силите	...
Живот	...

Таблица за жизнените точки

Враг	Ниво на атаката	Играч
0	-12	убит
0	-11	убит
0	-10	-9
0	-9	-8
-1	-8	-7
-2	-7	-7
-3	-6	-6

-4	-5	-6
-5	-4	-5
-5	-4	-5
-6	-3	-5
-7	-2	-4
-8	-1	-4
-9	0	-3
-10	+1	-3
-11	+2	-3
-12	+3	-2
-13	+4	-2
-14	+5	-2
-15	+6	-1
-16	+7	-1
-17	+8	-1
-18	+9	0
убит	+10	0
убит	+11	0
убит	+12	0

Таблица на шанса

1	8	11	5	2	10
10	2	4	9	11	8
8	5	11	7	2	4
6	10	1	5	8	12
12	7	4	12	3	5
4	9	2	6	9	1
6	1	11	3	11	4
3	12	7	10	7	9

6	9	3	8	2	6
12	5	1	10	7	3

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.