

**ОЛИВЪР ДЖОНСЪН, ДЕЙВ
МОРИС
СТЕНИТЕ НА СПАЙТ**

Част 5 от „Кървав меч“

Превод от английски: Борис Недков, 1996

chitanka.info

Сега е навечерието на зимното равноденствие през годината 1000. Цивилизованият свят е обзет от страх. Всеки знае, че предстои Съдният ден. Остават седем часа до този съдбовен час.

Арктически вятър сковавал костите ти, но пред теб се простира димяща бездна, която слиза чак до бляскавите огньовете на ада. Стоиш на ръба на бездната, която заобикаля Спайт, порутената крепост на владетелите на Крарт. В тъмнеещото небе пет застрашителни звезди са се събрали за пръв път от двеста години насам. От свода на небето те хвърлят мрачното си влияние над замръзналата шир. Това са неземни същества, но далече не небесни. Те са безтелесните духове на последните Магове, които искат да се завърнат в света на смъртните, за да въведат нова ера на терор.

Ти притежаваш единствената сила, способна да унищожи Маговете. Мечът на Живота е единствената надежда на човечеството — но не е и гаранция за победа. Маговете са прекарвали два века в изгнание, през което време са планирали превъплъщението си. Мощта им е пораснала неимоверно от времето, когато последно са бродили по Средната земя. Ще ти е нужен по-голям кураж и сила от когато и да било преди, но ти си решен да успееш в заветната си мисия. Ще попречиш на маговете да върнат прокълнатата си мощ обратно в света — дори с цената на живота си!



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Тази книга се играе, като избереш един (или повече) приключенски тип, който ще представлява твоята личност в измисления свят Легенда. Има четири възможни вида Приключенци, всеки от които притежава уникални за него умения и техники, за да се справи със свръхестествени същества. Онези, които разчитат на ловкост с меч и на силна десница, се наричат Воини. Практикуващите магически изкуства се наричат Магьосници, които са готови всеки миг да изрекат смъртни заклинания. Мъдреците са монаси аскети, сведущи по древните науки, но владеещи също тоягата, лъка и невъоръжените бойни изкуства. Накрая има и Тарикати. Те са пъргави и ловки с меч, но истинската им сила е в използването на потайността, лукавството и хитростта за постигане на целите им.

Ако си завършил успешно четвъртата книга от поредицата „Кървав меч“, „Пътят на съдбата“, продължаваш със същия приключенски отбор и в тази книга. Героят (героите) ще притежават уменията, ранга и предметите, с които са завършили първото си приключение.

Ако това е първото ти приключение в поредицата **Кървав меч**, продължи да четеш. Можеш да играеш сам, като избереш един герой, или да събереш отбор от Приключенци. Ако играеш сам, избираш един герой от четирите приключенски типа — Воин, Магьосник, Мъдрец, Тарикат. Ако решиш да играеш самостоятелно, ще имаш по-висок ранг — тоест ще бъдеш по-силен, отколкото ако си в група с други Приключенци. Самотният Приключенец, предприел мисията, ще бъде от двадесети ранг. Ако има двама играчи, всеки приема личността на Приключенец от десети ранг. Двамата трябва да принадлежат към различен приключенски тип: например единият би могъл да бъде Магьосник, а другият — Воин. Така ще бъдат много силни както в битките, така и при правенето на магии. Ако в мисията ще участват трима играчи, всеки приема ролята на Приключенец от седми ранг, а в отбор от четирима играчи всеки има пети ранг. Отново напомняме,

всички играчи трябва да бъдат от различен тип. Тези представителни условия могат да се обобщят както следва:

Брой на играчите	Състав на приключенската група
един	един герой от 20 ранг
двама	двама герои от 10 ранг
трима	трима герои от 7 ранг
четирима	четирима герои от 5 ранг

Това важи за отбор, който се създава сега за първи път, за да предприеме това приключение. Играчите, които са дошли в края на втората книга, биха могли да се намират в различно положение, зависи как са се справили. След като прочетеш обясненията за Сражения, Магия и Отборна игра, трябва да решиш колко играчи ще вземат участие и към кой от четирите приключенски типа ще принадлежат. Всеки от играчите трябва да чете само онази част от текста, която се отнася до типа Приключенец, към който той или тя принадлежи.

ТЕРМИНОЛОГИЯ

Използвани са обичайните съкращения при ролевите игри за посочване на различните хвърляния на зарове.

X ЗАРОВЕ + Y

означава, че са хвърлени X брой зарове, а Y е числото, което се прибавя към общия сбор.

Например, 2 зара +3 означава: „Хвърли два зара и прибави три“, което дава число от 5 до 15. Друг пример: 1 зар –1 означава: „Хвърли един зар и извади едно“ (отрицателните числа се броят за 0, ако не е дадено друго указание), така че в случая общият сбор може да бъде от нула до пет.

КАЧЕСТВА

Всеки герой е описан с четири характерни за него качества. Те са:

Бойно майсторство — мярка за силата на героя.

Психически способности — белег за устойчивостта на героя срещу атаки от заклинанията и (ако героят е Магьосник) неговата или нейната склонност към магьосничество.

Нюх — сложно понятие, тъй като обхваща бързина на мисълта, ловкост и общ интелект.

Издръжливост — качество, което измерва здравословното състояние на героя. Раните се изваждат от издръжливостта и ако тя достигне 0, героят умира.

СРАЖЕНИЯ

Сражението се провежда в рундове, всеки от които трае около 10 секунди. Във всеки рунд участващите в сражението получават

възможност да изпълнят едно действие, ако той или тя желаят, а именно: да атакуват, да изричат магия или друго. Действията се изпълняват в ред според броя точки за нюх, който всеки от биещите се има. Пръв действа този, който има най-много точки за нюх, след това биещият се с по-нисък сбор точки и т.н. Участниците с равен брой точки за нюх действат едновременно. Ако някой от сражаващите се е убит (сведена до нула издръжливост), преди да му е дошъл редът, то той не може да действа!

По-долу са изброени възможните действия по време на бой и обстоятелствата, при които те могат да бъдат използвани. За дадения рунд всеки герой може да избира онова действие, което отговаря на неговия герой:

ПРИДВИЖВАНЕ

Това действие позволява на героя да се приближи и да се бие с врага или да се придвижи до някой изход (ако има такъв). Ако избереш да се придвижиш, докато противникът се бие с теб, автоматично получаваш нараняване (освен ако показателят ти за нюх не е по-голям от този на твоя противник). Когато всички оцелели герои от отбора се придвижат до някой изход, групата може да избяга в началото на следващия рунд.

БОЙ

За да се бие, героят трябва предварително да е направил избор за придвижване, за да доближи противника. (Има обаче изключения от това правило; понякога тактическите карти към текста ще показват, че в началото на сражението твоите противници са плътно встрани от тебе, в който случай е възможна незабавна атака.)

ОТБРАНА

Ако избереш това действие, не можеш да атакуваш в дадения рунд, но предимството е, че отбраната те прави по-устойчив на удари. По-подробни обяснения ще намериш по-нататък.

СТРЕЛБА

Това действие могат да използват единствено Мъдреците и Тарикатите. При него хвърляш стрела по който противник си избереш. За разлика от боя, тук не е необходимо първо да се придвижиш, защото стрелите (естествено) са оръжие с дълъг обseg на действие. Не можеш да избереш да стреляш, ако в същия рунд противникът ти е избрал да те удари — тоест трябва първо да се справиш с всички противници, които са се приближили, за да те атакуват, преди да поваляш други с лъка си.

БЯГСТВО

Понякога текстът ще даде възможност на твоя отбор да избяга от битката. Всички оцелели Приключенци трябва да са се придвижили, преди отборът да може да избяга. Когато се направи този избор, целият отбор предприема бягство в началото на рунда, така че противниците им нямат възможност да ги ударят или да изричат заклинания, докато те се отдалечават...

ПРИПОМНЯНЕ НА ЗАКЛИНАНИЕ И ИЗРИЧАНЕ НА ЗАКЛИНАНИЕ

Това са действия само за Магьосници. Те са обяснени в специалния раздел за Магьосниците.

Във всеки отделен рунд можеш да изпълняваш само едно от тези действия. (Понякога Тарикатите получават възможност за две действия в даден рунд, както е обяснено по-нататък при специфичните за тях правила.) Правилата за сражение са изработени така, че да улесняват играта, но изискват кратко обяснение. Когато удряш противник (тоест, когато за рунда избереш действие бой), хвърляш два зара. Ако полученият сбор е равен на или по-малък от точките ти за бойно

майсторство, значи ударът ти е успешен. В такъв случай трябва да хвърлиш зар за нанесени щети (или два зара при по-висок ранг), за да видиш каква загуба на издръжливост си причинил на своя противник. Ако противникът ти има доспехи от някакъв клас, трябва да извадиш тази цифра от хвърленото число за щети, а полученият резултат (ако е по-голям от нула) се изважда от издръжливостта на твоя противник. Пример: Имаш бойно майсторство 7 и трябва да хвърлиш 1 зар +1 за щети. Атакуваш трол с бойно майсторство 6, който хвърля 1 зар за щети. Ти притежаваш по-голям нюх, затова атакуваш пръв. Хвърляш два зара и получаваш сбор 3; това е по-малко от точките ти за бойно майсторство, значи си успял да го удариш. След това хвърляш един зар и прибавяш 1, за да видиш какви щети си му нанесъл с удара. Получаваш $6 (+1) = 7$, но тролът има доспехи клас 2, затова вадиш само 5 точки от неговата издръжливост. Ако все още е жив (тоест, ако издръжливостта му не е сведена до нула), сега тролът има право да ти върне удара. Той хвърля два зара и получава сбор 6; полученото число е равно на точките му бойно майсторство, следователно е достатъчно (макар и на косъм), за да те удари. Тролът хвърля зар за щети и получава 1; тъй като ти имаш доспехи клас 2, не губиш никаква издръжливост. Ноктите на трола се стоварват върху тебе, но не успяват да те наранят, защото си предпазван от обкована с шипове кожена туника. Сражението преминава в нов рунд...

Необходимо е да се имат предвид две други условия. Ако си избрал действие отбрана, за да те удари, твоят противник трябва да хвърли три зара, чийто сбор да е равен на или по-малък от неговото бойно майсторство. Самият ти не можеш да атакуваш в рунд, в който се отбраняваш. Другото условие се отнася до действие придвижване. Ако имаш висок показател за нюх и можеш да се отдалечиш от своя противник, преди той или тя да е избрал своето действие за рунда, всичко е наред. Ако обаче се опиташ да се отдалечиш от противник, който вече те е атакувал в този рунд, то тогава той или тя автоматично получава възможност за незабавен втори удар срещу тебе. Поради тази причина обикновено е най-добре да довършиш противника, преди да се придвижиш, за да се биеш с друг.

БРОНЯ

Започваш приключението с доспехи. Те са от клас 3, ако си Воин, и клас 2, ако принадлежиш към някой друг от приключенските типове.

Бронята те предпазва в сраженията, като поглъща щетите, които иначе би понесъл. Например, ако чудовище хвърли 2 зара +1 за щети и получи общ сбор 13, това е числото, което трябва да извадиш от своята издръжливост, ако не си брониран. Ако си брониран и имаш показател 2, ще получиш щети само от 11 точки (тоест 13 минус 2). Не можеш да комбинираш две брони едновременно. Така че ако изгубиш бронята си и, да речем, по-късно попаднеш на два метални нагръдника, всеки с показател 1, можеш да вземеш само единия. Не е разрешено да си сложиш и двата нагръдника и да ползваш показател 2 за доспехи.

ОРЪЖИЯ

Ако изгубиш оръжието си, трябва да намалиш с 2 точките си за бойно майсторство, както и числото, което прибавяш към хвърлените зарове за щети. Например Воинът обикновено има бойно майсторство 9 и хвърля 3 зара +1 за щетите, които нанася, когато удря противник. Ако загуби меча си и му се наложи да се бие с голи ръце, тогава точките му за бойно майсторство ще бъдат 7, а точките му за нанесени щети 3 зара -1.

СПЕЦИАЛНИ РАЗДЕЛИ ЗА ОТДЕЛНИТЕ ГЕРОИ

Когато играчът е един, приключението протича както при обикновените книги-игри. Когато участва отбор от двама или повече играчи, един от тях е „четец“ и в процеса на приключението той или тя чете на глас откъсите от книгата.

Понякога ще се указва на някой герой от определен тип как да действа — например: „Ако в отбора има Тарикат, обърни на...“ В този случай единствено въпросният играч има право да прегледа указаната глава. Той обикновено прочита главата на останалите, но понякога част от текста ще бъде с „ограничен достъп“ и ще бъде отпечатан [*с курсив и ограда в скоби*]. Това означава, че ако желае, играчът може да запази в тайна тази част от информацията. В случай, когато на двама или

повече играчи се дава възможност за индивидуално действие (например Мъдрецът може да разговаря с демон, а Тарикатът да го простреля със стрела), играчите хвърлят зарове и най-високият резултат определя кой ще действа. Когато специално извиканият Приключенец свърши да чете своите глави, тогава връща книгата на „четеца“.

СХВАТКИ

През цялото време играчите трябва да са наясно с бойния си ред. Най-добрият начин е да се приготвят от картон два, три или четири жетона, номерирани като „първи играч“, „втори играч“ и т.н. Могат да се използват пулове от „Не се сърди, човече“ или други игри. Всеки играч държи съответния за него или нея жетон. Бойният ред може да се променя (тоест играчите могат да разменят жетоните си) във всеки един момент, освен по време на сражения. Очевидно бойният ред няма значение, когато играе само един човек (той или тя задължително ще бъде „първи играч“), но в отбори от двама или повече участници той е от първостепенна важност. Обикновено (но невинаги!) първият играч, който се намира най-отпред, ще понесе удара от изненадващи атаки и прочие. Ако играчите не могат да се споразумеят за бойния ред, тогава се приема следното стандартно подреждане: Воинът, следван от Мъдреца, после Магьосникът и най-отзад Тарикатът. Схватките (тоест битките) почти винаги се разиграват върху тактическа карта на стаята, коридора или друго помещение. Тук показваме пример.

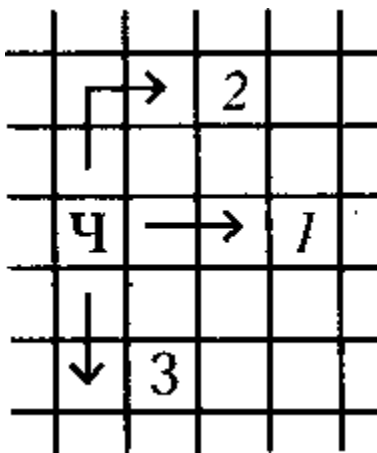


Цифрите върху тази тактическа карта показват къде стоят Приключенците в началото на сражението. Буквите „Ч“ указват първоначалното местоположение на чудовищата.

Възможно е да се води бой само с чудовище в съседен квадрат, но не и по диагонал. Също така не е възможно да става придвижване и да се стъпва върху квадрат, който вече е зает от чудовище или от друг играч. Когато паднат убити чудовище или играч, махни съответния жетон от картата; с други думи, можеш да прекрачваш или дори да стъпиш върху паднал враг. Не можеш да се придвижваш там, където няма квадрати, нито можеш да минаваш през черните квадрати, които представляват някакви препятствия, като например (както е в случая с дадената по-горе карта) колони или големи статуи. През сивите квадрати могат да се придвижват чудовищата, но не и играчите. В картата по-горе например сивите квадрати обозначават огнища с живи въглени, към които чудовищата имат устойчивост.

Освен ако не е указано друго, чудовището винаги се придвижва, за да нападне най-близкия Приключенец. За да се открие кой е най-

близкият Приключенец, се преброяват квадратите, през които трябва да мине чудовището (като се използват само прави линии, не диагонали), за да стигне до позиция, от която може да се бие. В диаграмата по-долу Приключенец 1 е по-близо до чудовището, отколкото Приключенец 2, и е на същото разстояние, както Приключенец 3. Ако няколко Приключенци са на еднакво разстояние от чудовището, трябва да хвърлите зарове, за да видите към кой играч ще се насочи чудовището — играчът с най-нисък зар ще бъде злостастната цел на неговото внимание! Постъпва се по същия начин и когато чудовището е в съседни квадрати спрямо повече от един Приключенец, за да се види с кой от тях ще се бието.



Преди да започнете играта, пригответе няколко жетона, които ще представляват Приключенците и чудовищата. Няма да са ви необходими много на брой, защото няма да влизате в схватки с повече от три-четири чудовища наведнъж.

Винаги отбелязвай оставащата издръжливост на чудовището, ако решиш да бягаш от него. Понякога чудовищата се впускат в преследване и ако те настигнат, трябва да знаеш колко рани си му причинил преди това.

ТОВАР

Има ограничение на товара, който си в състояние да носиш със себе си. Както е показано в [дневника](#) ти, обикновено можеш да носиш до десет предмета. Ако си напълно натоварен и намериш нещо, което

желаяш да вземеш, трябва да изхвърлиш някоя вещь от торбата на гърба ти (или да я дадеш на друг играч), за да направиш място за новата придобивка.

Обърнете внимание на следните две забележки. Колчанът (с който разполагат Мъдрецът и Тарикатът) побира до 6 стрели. Той се брои за една вещь от товара без оглед на броя на стрелите в него. Тоест, ако имаш колчан с 6 стрели, той се брои за един, а не за седем предмета.

Кесията ти за пари също се брои за един предмет. Както при колчана съдържанието няма значение. Кесията може да побере най-много 100 монети (от всякакъв вид), но се брои за една вещь независимо дали е пълна или празна.

МАГИИ

Магията е специална област на действие за Магьосниците и в значително по-малка степен за Мъдреците. Начинът, по който действа магията при този тип Приключенци, е подробно изложен в посветените на тях раздели (виж страница [25](#) и [28](#)). Но има едно нещо, което всеки Приключенец трябва добре да знае за магията. Има два вида магии. **Поразяващите** заклинания просто причиняват щети, когато се изрекат, и ако са насочени срещу тебе, не можеш нищо да направиш против тях! Просто изваждаш точките за щети на тази магия от своята издръжливост (като приспадаш показателя си за доспехи, ако имаш такъв). Другият вид магии са **психическите** заклинания, на които можеш да се помъчиш да противостоиш. За да устоиш на **психическа** магия, трябва да хвърлиш два зара и да получиш резултат, равен или по-малък от точките ти за психически способности. Ако успееш да хвърлиш такова число, заклинанието няма въздействие срещу тебе.

КЪРВАВИЯТ МЕЧ

Притежаваш само един магически предмет в началото на приключението. Но той, както казва Езоп е „Един-единствен, но

истински лъв!“. Това е Мечът на Живота, познат от легендите като Кървавия меч. Той е изкован от Архангел Абдиел и има необичайна мощ. Най-малката от възможностите му е, че прибавя 3 към бойното майсторство на притежателя и причинява допълнителни 2 зара щети, когато удари. (Например, ако го използва Воин от 6 ранг ще има бойно майсторство 11 и ще причинява 4 зара +2 щети при всеки сполучлив удар.)

И нещо по-важно — всяко не-мъртво същество, ударено с Кървавия меч, трябва да хвърли 2 зара. Ако то не успее да хвърли сбор, равен на или по-малко от психическите си способности, то е моментално унищожено от свещената сила на Кървавия меч. Превъплътените Магове ще се броят за не-мъртви същества, тъй че сам виждаш колко е важно това оръжие за изхода на твоето приключение. Мечът има и други свойства. Ще ги откриеш в хода на мисията си. За момента реши кой играч ще притежава Кървавия меч. (Един съвет: ако в отбора има Воин, той или тя ще го използват по най-добрия начин.)

КОГАТО СИ УБИТ

Ако играеш сам и твоят герой бъде убит (намалена до нула издръжливост), правиш същото, което би направил с всяка друга книга-игра: избираш си нов герой и започваш отначало. Но ако играеш в отбор и някой от участниците бъде убит, другите играчи продължават приключението. Сега групата им е по-маломощна поради загубата на един от героите, но все още имат възможност да победят. Не е задължително играчът, чийто герой е убит, да стои настрана — сега той получава правото да хвърля зарове за чудовищата. Той може също, ако желае, да променя стратегията на чудовището (въпреки че не е в състояние да му измисля умения, които не са описани). По този начин да бъдеш „убит“ може да се окаже много забавно — загубваш героя си, но като компенсация получаваш възможността да затрудняваш бившите си съотборници!

ЕДНОЛИЧЕН ОТБОР

Нормално броят на героите в отбора отговаря на броя на играчите, тоест всеки играч има по един герой, с чиито многобройни умения трябва да се справя. Когато натрупаш опит в системата на **Кървав меч**, можеш да си изпробваш силите с едноличния отбор. В този случай един читател поема не един герой, а цял отбор от четирима Приключенци. С други думи, все едно че има четирима играчи, но всичките герои се ръководят от едно-единствено лице. (Всички те са от четвърти ранг, разбира се. Не може да вземеш отбор с четирима герои от шестнадесети ранг!)

СПЕЦИАЛНИ РАЗДЕЛИ

Следващите раздели съдържат подробни правила за всеки приключенски тип. В идеалния случай би трябвало да прочетеш само раздела, отнасящ се до твоя герой, но ако играеш в едноличен отбор, естествено ще трябва да знаеш способностите на няколко различни типа герои. За по-голямо удобство по време на играта (за да не ти се налага непрекъснато да обръщаш страниците) можеш да си направиш фотокопия на специалните раздели, както и на [дневниците](#).

ВОИН

Ти си майстор на бойните изкуства. Имаш по-голямо бойно майсторство от който и да е друг приключенски тип от същия ранг и когато удряш, нанасяш по-големи щети. Също така притежаваш метални доспехи, които превъзхождат броните на другите Приключенци и ти осигуряват доспехи клас 3.

Тези предимства ти дават истинска пробивност във всяка битка, но не всичко е по силите ти. Не притежаваш нито едно от специалните умения на другите герои — например медиума на Мъдреца или лукавата и изобретателна хитрост на Тариката. Също така, понеже си от благородно потекло и следваш почетните традиции на своите предци, трябва да си нащрек винаги да отстояваш законите на рицарството. Ако се държиш по недостоен, страхлив или грубиянски начин, можеш да получиш наказание и да ти бъдат отнети точки за опитност.

Твоите качества при различните рангове са следните:

II ранг	бойно майсторство: 8	щети: 1 зар +1
	психически способности: 6	нюх: 6
	издръжливост: 12	
III ранг	бойно майсторство: 8	щети: 1 зар +2

	психически способности: 6	нюх: 6
	издръжливост: 18	
IV ранг	бойно майсторство: 8	щети: 2 зара
	психически способности: 6	нюх: 7
	издръжливост: 24	
V ранг	бойно майсторство: 8	щети: 2 зара +1
	психически способности: 6	нюх: 7
	издръжливост: 30	
VI ранг	бойно майсторство: 8	щети: 2 зара +2
	психически способности: 6	нюх: 7
	издръжливост: 36	
VII ранг	бойно майсторство: 8	щети: 3 зара
	психически способности: 6	нюх: 7
	издръжливост: 42	
VIII ранг	бойно майсторство: 9	щети: 3 зара +1
	психически способности: 7	нюх: 7
	издръжливост: 48	
IX ранг	бойно майсторство: 9	щети: 3 зара +2
	психически способности: 7	нюх: 7
	издръжливост: 54	
X ранг	бойно майсторство: 9	щети: 4 зара
	психически способности: 7	нюх: 7
	издръжливост: 60	
XI ранг	бойно майсторство: 9	щети: 4 зара +1
	психически способности: 7	нюх: 7
	издръжливост: 66	
XII ранг	бойно майсторство: 9	щети: 4 зара +2
	психически способности: 7	нюх: 8
	издръжливост: 72	

XIII ранг	бойно майсторство: 9	щети: 5 зара
	психически способности: 7	нюх: 8
	издръжливост: 78	
XIV ранг	бойно майсторство: 10	щети: 5 зара +1
	издръжливост: 96	
XVII ранг	бойно майсторство: 10	щети: 6 зара +1
	психически способности: 8	нюх: 8
	издръжливост: 102	
XVIII ранг	бойно майсторство: 10	щети: 6 зара +2
	психически способности: 8	нюх: 8
	издръжливост: 108	
XIX ранг	бойно майсторство: 10	щети: 7 зара
	психически способности: 8	нюх: 8
	издръжливост: 114	
XX ранг	бойно майсторство: 11	щети: 7 зара +1
	психически способности: 8	нюх: 9
	издръжливост: 120	

Нанеси своя ранг и качества в [дневника](#). Ако това приключение е продължение на предишното, вече знаеш своите предмети. Можеш да добавиш още 25 жълтици към парите, които притежаваш вече. Ако играеш за първи път, започваш приключението с три предмета, които също трябва да впишеш. Те са:

- меч
- метални доспехи (клас 3)
- кесия за пари

Кесията за пари съдържа десет жълтици, ако си четвърти ранг, петнадесет жълтици, ако си пети ранг, двадесет жълтици, ако си осми ранг, и т.н. до четиридесет жълтици, ако си шестнадесети ранг. Независимо от съдържанието ѝ кесията се брои за един предмет от твоя товар.

[Дневник на Воина](#)

ТАРИКАТ

Някои Приключенци са честни и благородни рицари, но не и ти. В основата си ти си мошеник — симпатичен мошеник може би, но все пак мошеник. Оправяш се благодарение на своята съобразителност. Ако можеш да спечелиш битката с измама или като застреляш някого в гръб, ще го сториш. Главното ти оръжие е лукавството. Но когато се наложи да се изправиш срещу някого в открит бой, не си лесен противник. След Воина ти си навярно най-добрият боец в отбора.

Твоите качества при различните рангове са следните:

II ранг	бойно майсторство: 7	щети: 1 зар
	психически способности: 6	нюх: 8
	издръжливост: 12	
III ранг	бойно майсторство: 7	щети: 1 зар +1
	психически способности: 6	нюх: 8
	издръжливост: 18	
IV ранг	бойно майсторство: 7	щети: 1 зара +2
	психически способности: 7	нюх: 8
	издръжливост: 24	
V ранг	бойно майсторство: 7	щети: 2 зара
	психически способности: 7	нюх: 8
	издръжливост: 30	
VI ранг	бойно майсторство: 7	щети: 2 зара +1
	психически способности: 7	нюх: 8
	издръжливост: 36	
VII ранг	бойно майсторство: 7	щети: 2 зара +2
	психически способности: 7	нюх: 8
	издръжливост: 42	
VIII ранг	бойно майсторство: 8	щети: 3 зара
	психически способности: 7	нюх: 9

	издръжливост: 48	
IX ранг	бойно майсторство: 8	щети: 3 зара +1
	психически способности: 7	нюх: 9
	издръжливост: 54	
X ранг	бойно майсторство: 8	щети: 3 зара +2
	психически способности: 7	нюх: 9
	издръжливост: 60	
XI ранг	бойно майсторство: 8	щети: 4 зара
	психически способности: 7	нюх: 9
	издръжливост: 66	
XII ранг	бойно майсторство: 8	щети: 4 зара +1
	психически способности: 8	нюх: 9
	издръжливост: 72	
XIII ранг	бойно майсторство: 8	щети: 4 зара +2
	психически способности: 8	нюх: 9
	издръжливост: 78	
XIV ранг	бойно майсторство: 9	щети: 5 зара
	психически способности: 9	нюх: 10
	издръжливост: 84	
XV ранг	бойно майсторство: 9	щети: 5 зара +1
	психически способности: 9	нюх: 10
	издръжливост: 90	
XVI ранг	бойно майсторство: 9	щети: 5 зара +2
	психически способности: 9	нюх: 10
	издръжливост: 96	
XVII ранг	бойно майсторство: 9	щети: 6 зара
	психически способности: 9	нюх: 10
	издръжливост: 102	
XVIII ранг	бойно майсторство: 9	щети: 6 зара +1

	психически способности: 9	нюх: 10
	издръжливост: 108	
XIX ранг	бойно майсторство: 9	щети: 6 зара +2
	психически способности: 9	нюх: 10
	издръжливост: 114	
XX ранг	бойно майсторство: 10	щети: 7 зара
	психически способности: 10	нюх: 11
	издръжливост: 120	

Нанеси своя ранг и качества в **дневника**. Ако това приключение е продължение на предишното, вече знаеш своите предмети. Също добави 35 жълтици към парите, които вече притежаваш.

Ако играеш за първи път, започваш приключението с пет предмета, които също трябва да впишеш. Те са:

- **меч**
- **обковани с шипове кожени доспехи (клас 2)**
- **кесия за пари**
- **лък**
- **колчан**

Кесията за пари съдържа десет жълтици, ако си трети ранг, петнадесет жълтици, ако си пети ранг, двадесет жълтици, ако си осми ранг, и четиридесет жълтици, ако си шестнадесети ранг. Независимо от съдържанието ѝ кесията се брои като един предмет от товара ти. Колчанът съдържа шест стрели в началото на приключението. Не забравяй да задраскваш всяка използвана стрела. Твоите специални качества са:

ОТКЛОНЯВАЩИ ВНИМАНИЕТО ТЕХНИКИ

Ти си изключително ловък в това да се изплъзваш от нападения. Когато противникът хвърля зар за бой срещу тебе, той или тя (или то) трябва да хвърли 2 зара +1 вместо обичайните 2 зара.

СТРЕЛБА С ЛЪК

Докато разполагаш със своя лък и стрели, можеш да използваш действие стрелба в сражението. За да стреляш, не е необходимо да си в съседен на твоя противник квадрат. Хвърлянето на зарове за стрелба е същото, както за бой — тоест, за да удариш, трябва да хвърлиш два зара, чийто сбор да е равен на или по-малък от твоето бойно майсторство.

Независимо от твоя ранг стрелите причиняват само един зар щети върху издръжливостта на противника ти (намалени с показателя за доспехи).

[Дневник на Тариката](#)

МЪДРЕЦ

Ти си израснал в спартански Манастир на озарението, разположен на пустия остров Каксос. Там ти си изучил Мистичния път — една система от всепоглъщащи парапсихични дисциплини и сурови физически упражнения. Твоите качества при различните рангове са следните:

II ранг	бойно майсторство: 7	щети: 1 зар
	психически способности: 7	нюх: 6
	издръжливост: 10	
III ранг	бойно майсторство: 7	щети: 1 зар +1
	психически способности: 7	нюх: 6
	издръжливост: 15	
IV ранг	бойно майсторство: 7	щети: 1 зара +2
	психически способности: 8	нюх: 7
	издръжливост: 20	
V ранг	бойно майсторство: 7	щети: 2 зара
	психически способности: 8	нюх: 7
	издръжливост: 25	
VI ранг	бойно майсторство: 7	щети: 2 зара +1
	психически способности: 8	нюх: 7

	издръжливост: 30	
VII ранг	бойно майсторство: 7	щети: 2 зара +2
	психически способности: 8	нюх: 7
	издръжливост: 35	
VIII ранг	бойно майсторство: 8	щети: 3 зара
	психически способности: 8	нюх: 7
	издръжливост: 40	
IX ранг	бойно майсторство: 8	щети: 3 зара +1
	психически способности: 8	нюх: 7
	издръжливост: 45	
X ранг	бойно майсторство: 8	щети: 3 зара +2
	психически способности: 8	нюх: 7
	издръжливост: 50	
XI ранг	бойно майсторство: 8	щети: 4 зара
	психически способности: 8	нюх: 7
	издръжливост: 55	
XII ранг	бойно майсторство: 8	щети: 4 зара +1
	психически способности: 9	нюх: 8
	издръжливост: 60	
XIII ранг	бойно майсторство: 8	щети: 4 зара +2
	психически способности: 9	нюх: 8
	издръжливост: 65	
XIV ранг	бойно майсторство: 9	щети: 5 зара
	психически способности: 9	нюх: 8
	издръжливост: 70	
XV ранг	бойно майсторство: 9	щети: 5 зара +1
	психически способности: 9	нюх: 8
	издръжливост: 75	
XVI ранг	бойно майсторство: 9	щети: 5 зара +2

	психически способности: 10	нюх: 9
	издръжливост: 80	
XVII ранг	бойно майсторство: 9	щети: 6 зара
	психически способности: 10	нюх: 9
	издръжливост: 85	
XVIII ранг	бойно майсторство: 9	щети: 6 зара +1
	психически способности: 10	нюх: 9
	издръжливост: 90	
XIX ранг	бойно майсторство: 9	щети: 6 зара +2
	психически способности: 10	нюх: 9
	издръжливост: 95	
XX ранг	бойно майсторство: 10	щети: 7 зара
	психически способности: 10	нюх: 10
	издръжливост: 100	

Нанеси своя ранг и качества в [дневника](#). Ако това приключение е продължение на предишното, вече знаеш своите предмети. Можеш да добавиш още 15 жълтици към парите, които вече притежаваш. Ако играеш за първи път, започваш приключението с пет предмета, които също трябва да впишеш. Те са:

- **тояга**
- **метална ризница (клас 2)**
- **кесия за пари**
- **лък**
- **колчан**

Кесията за пари съдържа десет жълтици, ако си четвърти ранг, петнадесет жълтици, ако си пети ранг, двадесет жълтици, ако си осми ранг, и четиридесет жълтици, ако си шестнадесети ранг. Без оглед на съдържанието ѝ кесията се брои за един предмет от товара ти. Колчанът съдържа шест стрели в началото на приключението. Не забравяй да задраскваш всяка използвана стрела (ако в първото приключение си използвал всичките стрели, ти си имал време да ги замениш с нови). За теб се отнасят няколко специални правила.

СТРЕЛБА С ЛЪК

Докато разполагаш със своя лък и стрели, можеш да използваш действие стрелба в сражението. За да стреляш, не е необходимо да си в съседен на твоя противник квадрат Хвърлянето на зарове за стрелба е същото, както за бои — тоест, за да удариш, трябва да хвърлиш два зара, чийто сбор да е равен на или по-малък от твоето бойно майсторство. Независимо от твоя ранг стрелите причиняват само един зар щети върху издръжливостта на противника ти (намалени с показателя за доспехи).

ТЕХНИКА НА ТОЯГАТА

Вещината ти в боя с тояга включва и познание за жизненоважните нервни точки. Когато атакуваш с тояга, можеш да решиш да хвърлиш три вместо два зара за бой. Очевидно това е по-трудно, но означава, че ако успееш да удариш, причиняваш с един зар повече щети и изкарваш противника си от равновесие, принуждавайки го да предприеме своето действие в края на следващия рунд (тоест, все едно че има нюх 1 точка).

Например: Беде е Мъдрец от дванадесети ранг. Решава да използва срещу неприятеля техниката на тоягата. Трябва да хвърли три зара и да получи 8 или по-малко: така ранява противника и му нанася щети 5 зара +1.

ЛЕЧЕБНИ УМЕНИЯ

Можеш да използваш парапсихичните си умения да лекуваш във всеки един момент освен по време на битки. Когато се наемаш да лекуваш, решаваш колко точки издръжливост ще използваш. Изваждаш тези точки от своята издръжливост, след което хвърляш 1 зар -2 и умножаваш получения резултат с броя на точките, които си изразходвал. Резултатът е лечебната енергия (под формата на точки за издръжливост), която можеш да изтеглиш от космическия енергиен поток. Можеш да разпределиш тези точки както желаеш, между играчите (включително и за самия тебе). Разбира се, никой играч не може да увеличи издръжливостта си над първоначалния ѝ размер.

Един пример ще поясни как става това. Алфрик е Мъдрец, който решава да изразходи 5 точки издръжливост, за да лекува. Той хвърля 1 зар –2 и получава четворка на зара. Вади две от четири и умножава получения резултат (две) по 5 и така получава общ резултат от 10 точки за издръжливост. Би могъл да възстанови собствената си издръжливост до нивото ѝ, преди да започне да лекува, и да му останат пет точки, които, ако желае, може да разпредели между себе си и останалите съотборници. Отрицателните резултати от хвърления 1 зар –2 се броят за 0, както беше споменато по-горе. Прибягването ти до лекуване е винаги рисковано, защото можеш да хвърлиш едно или две върху зара и да не получиш никакви точки обратно от космическия енергиен поток.

ДРУГИ ПАРАПСИХИЧНИ УМЕНИЯ

Другите ти парапсихични умения ще бъдат обяснени в конкретните ситуации, когато ти потрябват. Те включват:

Медиум — способност да четеш чужди мисли.

Паранормално зрение — способност да виждаш през меки материи като например завеси, мъгла или вода (но не през камъни или метали).

Левитация — способност да неутрализираш силата на земното притегляне върху тялото си, което ти позволява да се издигаш вертикално във въздуха.

Прогонване на духове — способност да прогонваш духове и други призраци, като задушаваш паранормалните енергии, които ги поддържат.

[Дневник на Мъдреца](#)

МАГЪОСНИК

Забрави за скучното изкуство на играта с меч. Ако се наложи, умееш да си служиш с меч, ала истинската ти сила е в използването на окултните енергии на магьосничеството. Твоите качества при различните рангове са следните:

II ранг	бойно майсторство: 6	щети: 1 зар –1
----------------	----------------------	----------------

	психически способности: 8	нюх: 6
	издръжливост: 10	
III ранг	бойно майсторство: 6	щети: 1 зар
	психически способности: 8	нюх: 6
	издръжливост: 15	
IV ранг	бойно майсторство: 7	щети: 1 зар +1
	психически способности: 8	нюх: 6
	издръжливост: 20	
V ранг	бойно майсторство: 7	щети: 1 зар +2
	психически способности: 8	нюх: 7
	издръжливост: 25	
VI ранг	бойно майсторство: 7	щети: 1 зар +3
	психически способности: 8	нюх: 7
	издръжливост: 30	
VII ранг	бойно майсторство: 7	щети: 2 зара +1
	психически способности: 8	нюх: 7
	издръжливост: 35	
VIII ранг	бойно майсторство: 7	щети: 2 зара +2
	психически способности: 9	нюх: 7
	издръжливост: 40	
IX ранг	бойно майсторство: 8	щети: 2 зара +3
	психически способности: 9	нюх: 7
	издръжливост: 45	
X ранг	бойно майсторство: 8	щети: 3 зара
	психически способности: 9	нюх: 7
	издръжливост: 60	
XIII ранг	бойно майсторство: 8	щети: 3 зара +3
	психически способности: 9	нюх: 8
	издръжливост: 65	

XIV ранг	бойно майсторство: 8	щети: 4 зара
	психически способности: 10	нюх: 8
	издръжливост: 70	
XV ранг	бойно майсторство: 9	щети: 4 зара +1
	психически способности: 10	нюх: 8
	издръжливост: 75	
XVI ранг	бойно майсторство: 9	щети: 4 зара +2
	психически способности: 10	нюх: 8
	издръжливост: 80	
XVII ранг	бойно майсторство: 9	щети: 4 зара +3
	психически способности: 10	нюх: 8
	издръжливост: 85	
XVIII ранг	бойно майсторство: 9	щети: 5 зара
	психически способности: 10	нюх: 9
	издръжливост: 90	
XIX ранг	бойно майсторство: 9	щети: 5 зара +1
	психически способности: 10	нюх: 9
	издръжливост: 95	
XX ранг	бойно майсторство: 9	щети: 5 зара +2
	психически способности: 11	нюх: 9
	издръжливост: 100	

Нанеси своя ранг и качества в [дневника](#). Ако това приключение е продължение на предишното, вече знаеш своите предмети. Можеш да добавиш още 25 жълтици към парите, които вече притежаваш. Ако играеш за първи път, започваш приключението с три предмета, които също трябва да впишеш. Те са:

- меч
- сребърни доспехи (клас 2)
- кесия за пари

Кесията за пари съдържа десет жълтици, ако си четвърти ранг, петнадесет жълтици, ако си пети ранг, двадесет жълтици, ако си осми

ранг, и четиридесет жълтици, ако си шестнадесети ранг. Без оглед на съдържанието и кесията се брои за един предмет от товара ти. Твоите специални умения са по-трудни от тези на другите герои, защото владееш множество полезни и смъртоносни заклинания. Процедурата за изричане на заклинание е доста сложна, затова прочети следващите точки внимателно.

1. Преди да изречеш заклинание, трябва да си го припомниш. Ако това става по време на сражение, отнема един рунд. Можеш да си припомняш заклинания по всяко време — и да ги пазиш в ума си без усилие — така че ще е добре да си подготвиш няколко преди срещата с противника. Обаче всяко заклинание, което временно държиш в ума си, намалява психичните ти способности с 1 точки, докато не го изречеш. Ако през цялото време държиш в ума си по няколко заклинания едновременно, ще участваш в приключението с много ниско ниво на психични способности, което ще те направи податлив на психически атаки.

2. Изричането на заклинанието отнема един рунд. Това не става автоматично. За да бъде заклинанието успешно, трябва да хвърлиш два зара, а сборът им да бъде равен на или по-малък от точките ти за психически способности. Трябва да прибавиш цифрата за степен на трудност на заклинанието към хвърлените зарове. Ако не успееш да го изречеш, можеш да опиташ отново в следващия рунд. Този път хвърлянето е по-леко, тъй като изваждаш 1 от сбора на хвърлените зарове плюс степента на трудност. Ако отново не успееш, в следващия рунд изваждаш 2 от хвърлените зарове. Ако процесът на изричането на заклинанието бъде прекъснат (например, ако използваш рунда, за да избягаш или да се биеш), то трябва да се върнеш към първия етап.

Следният пример ще изясни как става това. Рагнарк е Магьосник с психически способности 9. Припомнил си е две заклинания в случаи на опасност, така че текущите му психически способности са намалени на 7. В сблъсък с три таласъма той решава да използва заклинанието **кълбовидна мълния**. Това заклинание има степен на трудност 4, така че в първия рунд, в които се опита да го изрече, той трябва да получи 7 или по-малко с 2 зара +4. Опитът му е провален при това трудно хвърляне, но продължава да се мъчи в следващия рунд, този път хвърляйки 2 зара +3. Отново не успява, така че в третия рунд трябва да направи своето хвърляне от 7 или по-малко

с 2 зара +2. Този път успява и изпепеляваща мълния разпръсква таласъмните. Ако Рагнарок бе прекратил изричането на заклинанието, за да се бие, след което отново го бе подновил в следващия рунд, би трябвало да започне пак с хвърляне на 2 зара +4. Бойните заклинания, с които разполагаш, са следните:

Вулканични пръски степен на трудност 1.

Кара всички врагове наоколо да загубят един зар издръжливост. Това е поразяваща магия, така че не може да ѝ се противостои. Показателят за доспехи на врага (ако има такъв) се изважда от хвърлените зарове за щети.

Нощен бой степен на трудност 1.

Това е психическа магия, която въздейства върху един-единствен противник. Ако противникът не се противопостави, той ще трябва да хвърля с един зар повече от обичайното (тоест три, а не два зара), за да се бие или стреля през следващите четири рунда.

Бял огън степен на трудност 1.

Тази поразяваща магия въздейства върху един противник и причинява загуба на издръжливостта му 2 зара +2 (намалена с показателя за доспехи).

Намушкване с меч степен на трудност 2.

Поразяваща магия, която действа върху един враг и отнема 3 зара +3 от издръжливостта му. Показателят за доспехи намалява щетите по обичайния начин.

Тигрово око степен на трудност 2.

Когато изречеш това заклинание, можеш или да прибавиш 2 към бойното си майсторство и заровете ти за щети, или да прибавиш 1 към бойното майсторство и заровете за щети на всички участници в отбора, включително и на себе си. Това важи за четири рунда от сражението.

Незабавно спасение степен на трудност 2.

Използва се по време на битка, от която желаш да избягаш. Тази магия телепортира всеки от отбора до изхода (ако има такъв). Така сте готови да се оттеглите през следващия рунд.

Мъгли на смъртта степен на трудност 3.

Всички врагове наоколо губят издръжливост 2 зара, ако не успеят да се противопоставят на тази психическа магия. Броните и доспехите не осигуряват никаква защита.

Магия на вампира степен на трудност 3.

Това психическо заклинание може да бъде насочено срещу един-единствен неприятел, който губи 4 зара издръжливост, ако не успее да му се противопостави. Част от жизнената енергия, която губи, се насочва в тебе: собствената ти издръжливост нараства с половината количество, което той губи (закръглено към по-малката цифра). Разбира се, издръжливостта ти не може да превиши първоначалния си размер.

Кълбовидна мълния степен на трудност 4.

Мощна поразяваща магия, която причинява щети 2 зара +2 на всички противници наоколо. Броните и доспехите предпазват от нея по обичайния начин.

Призрачно докосване степен на трудност 4.

Това е единственото заклинание, което изисква да се намираш в квадрат, съседен на този, в който стои жертвата ти. То е психическо заклинание, въздействащо върху един противник, който губи 7 зара издръжливост, ако не устои на магията, и 2 зара издръжливост, дори да успее да ѝ противодейства.

Мълния на Немезида степен на трудност 5.

Тази силно фокусирана енергийна светкавица удря един враг, който губи 7 зара +7 издръжливост. Това е поразяващо заклинание, така че доспехите ще намалят щетите.

Робско омайване степен на трудност 5.

Тази психическа магия въздейства върху един неприятел. Ако не ѝ се противостои, тя поставя противника под твой контрол. Той или тя просто престава да се движи, а когато не се води битка, може да отговаря на въпросите ти. Ако заповядаш на омаяния враг да се бие за тебе (тоест срещу своите предишни съотборници), трябва да хвърлиш един зар. При шестица той или тя възстановява своя разум и те атакува. Омайването трае достатъчно дълго, за да напуснеш района, така че продължаваш, все едно си убил въпросния противник.

Разполагаш също и с цял ред не бойни заклинания, които се използват, когато не си в сражение. Тук се включват:

извикай Фолтин — магия, призоваваща едно лукаво феерично същество, което да ти служи за известно време;

предсказание — което ти дава възможност да надникнеш в бъдещето;

и

улавящи магии — които ти подсказват, че наоколо действат заклинания.

Няма нужда да хвърляш зарове, за да изричаш тези заклинания, защото обикновено няма значение дали ще са ти необходими няколко опита, за да ги задействаш.

[Дневник на Магьосника](#)

ВЪВЕДЕНИЕ

Минаха много години, откакто пое свещената си мисия от един тайнствен трубадур, когото срещна в горите на южен Крарт. Докато той издъхваше след убийствено нападение, той ти разказа за съществата, известни като Истинските магове, магьосници от древни времена, които са загинали в катаклизма на град Спайт. Те се превърнали в петте звезди, малки светещи тела, видими на нощното небе, и от този далечен ден те кроят планове за завръщането си на земята в края на хилядолетието. Те ще се завърнат в развалините на Спайт — развалини, които тънат в тъмнина и пустота през последните два века — и оттам те ще упражняват деспотичната си власт над земите на хората, обкръжавайки света в магическо подчинение, от което никой не може да избяга.

В помощ на твоята мисия да предотвратиш това трубадурът ти повери свещената реликва, известна като Меча на Живота — Кървавия меч. Неговата мощ е единственото средство, което може да унищожи превъплътените Магове. Неговата мощ... и собствената ти непоклатима смелост.

Сега е годината 1000. След дълги години бродене по света се завръщаш в Крарт да изпълниш съдбата си. През местата, откъдето си минал, болести и глад косяха живота на хората. Това е времето на Великия страх. Всички са станали летаргични и сковани от ужас, защото е всеизвестно, че светът ще свърши в навечерието на зимното равноденствие. Тогава, както предсказват духовниците и теолозите, Бог ще призове мъртвите към живот за Съдния ден.

Само преди седмица, ти срещна търговец по пътя, който отчаяно раздаваше коприните и кожите си на бедните. „Sic transit mundi“ рече той, с облепени очи при мисълта за съда, който предстои. „Като раздавам богатството си сега на тези клетници, се превръщам в просяк и си осигурявам място в Рая. Същевременно като ги обогатявам, им преча те да идат там. Така е сигурно, че онези от нас, които отидат в Рая, няма да трябва да понасят компанията на недостойни селяни.“ Разсъжденията му бяха типични за самолюбието и алчността, на които

се подават хората при крайните състояния на страха. Чувстваш, че Божият съд над подобни индивиди вече е започнал. Срецнал си обаче и добри хора. Докато пътуваше на север през скованата в лед пустош на Крарт. Мнозина бедни селяни те приютиха и споделиха малкото си храна с теб. Един ти разказа за крартските народни приказки за Маговете: *„От времето на Взрива на Спайт светът е в състояние на дълбок сън. Страшните богове са още там и те ще възвърнат своите плашила — Истинските магове обратно от небесата. Тогава ние ще се пробудим в кошмарната тирания на действителността. Това ще се случи на фестивала по случай зимното равноденствие тази година, която е 3125 според Стария календар. Така е написано“*.

Друг поглед върху нещата. Народът на Крарт не е от твоята вяра, но мнозина от тях водят добродетелен живот. Вярванията им се различава в някои подробности, но всички са съгласни с крайния изход: светът ще свърши в навечерието на зимното равноденствие. А това е довечера...

Мини на [1](#).

ЕПІЗОДИ

1

Човек трудно може да си представи по-мрачно място в целия свят от мястото, където стоиш сега — пред развалините на град Спайт. И едва ли има по-неблагоприятен момент да пристигнеш тук, тъй като днес е навечерието на зимното равноденствие, а годината е 1000 според летоброенето на твоята религия. Преди едно хилядолетие Господ е дошъл на земята в тялото на смъртен и се е самопожертвал заради хората. Сега се очаква той да се върне и да изправи хората пред Божия съд. Ако човечеството е заслужило вечен Рай. Бог ще установи това блажено царство на земята. Но ако гангрена на злото се е загнездила здраво в сърцата на хората, злото ще остане завинаги господар на света. Връщането на петимата Истински магове със сигурност би наклонило везните в полза на злото, затова ти трябва да предотвратиш тяхното превъплъщение, за да спасиш човечеството.

Пред теб се простира пропаст, която заобикаля Спайт отвсякъде подобно на крепостен ров, който от два века възпира разпространението на злокобните призраци, които вероятно обитават тези гибелни развалини. Хората я наричат Котела и казват, че дъното ѝ достига до сърцето на земята. От нейните вътрешности, подобно на жълтеникави пера, се издигат облаци задушлив дим с мирис на сира и се размиват в тъмносивото небе. Диво виеща фъртуна плющи около теб, набивайки в очите ти бодливи снежни парцали. Устните ти са напукани от студ. Пръстите ти стисват дръжката на Кървавия меч. Ако някога въобще победиш, то това ще се дължи само на силата на това свещено оръжие, изковано от Архангел и закалено с кръвта на Спасителя. Мечът изглежда жив, от него като че струи енергия. Дали чувства по някакъв начин близостта на Маговете? Очите ти оглеждат небето. Слънцето е увиснало ниско над хоризонта, сякаш без желание изкачило се през деня на небето. Скоро Петте звезди, които са неземните превъплъщения на Маговете ще се издигнат над северните хълмове. Здравчът вече се спуска, оставяйки ти не повече от седем часа, за да намериш пътя към града и да откриеш мястото, където ще възкръснат Маговете. А имаш да мислиш и за още един проблем.

Групата ловци, които срещна вчера, ти казаха, че са видели още една компания, насочваща се към Котела. Тя била оглавена от петима магьосници, облечени с цветовете на Истинските магове, а членовете ѝ носели странни магически инструменти. Още по-зловеща беше новината, че тази група е влачила със себе си петима оковани роби. Сигурен си, че тези роби са предназначени за жертвоприношение, а магьосниците и придружителите им са лудите „ученици“ на Маговете, отправящи се към Спайт, за да присъстват на завръщането на своите господари от небесата. Сега, приближавайки се към това неприветливо място, виждаш пресни следи в снега. Те като че изчезват, преди да достигнат ръба на бездната. Последователите на Маговете са намерили някакъв път до развалините от другата страна. Няма съмнение, че са се възползвали от преднината си, за да ти подготвят клопки там.

Очите ти обхождат заобикалящата те тундра. Учудващо е, че някои от проклетите животни, които обитават тази арктическа пустиня са успели да стигнат дотук. Забеляваш огромната Ледена мечка, чиито остри като на таралеж ледени игли могат да проникнат през метална ризница; Базилискът, чийто поглед смразява и убива жертвата му, и Птиците-бръсначи, чиито криле и нокти са толкова остри, че с тях трудно може да се сравни и добре наточената стомана от Крешентиум. Тези и други по-малко ужасяващи създания — дребни гризачи и птици — са се събрали около ръба на Котела. Трудно ти е да прецениш дали тук ги е привлякла простата нужда от топлина или магията на равноденствието.

Обръщаш се отново към развалините. Над стените от разцепен базалт, кацнали върху зъберите на щръкналата посред димящия Котел вулканична скала, се издигат островърхи кулички и покриви. Как ще преминеш отвъд? Още докато блъскаш главата си над това, ти прави впечатление свръхестественния синкав блясък, с който е напоена чезнещата дневна светлина. Изгряла е първата от Петте звезди: Синята луна, началото на призрачната недействителност.

Премини на [505](#).

Отначало се мъчиш да запомниш пътя, но скоро трябва да признаеш, че си се загубил напълно. Забелязваш пред себе си нещо като аркообразен проход, тръгваш към него и влизаш в стая, където пред теб се изправя изчадие с безброй очи. В първия момент се надяваш да можеш да се промъкнеш покрай него, но очите му се въртят от всички страни на „главата“, а също и надлъж по гърба му — изключено е да не те забележи. То издава клокочецо ръмжене и свива нокти. Ако си готов да се биеш с него, мини на [501](#). Ако предпочиташ да избягаш, прехвърли се на [249](#). Ако мислиш, че може би разполагаш с предмет, който би ти помогнал да се справиш с него, иди на [394](#).

Изкрещяваш от ужас, когато огнената змия те блъсва от ръба на пътеката и ти падаш надолу към пламъците. Ужасът обгръща душата ти като ледена ръка, а вълната от пламъци обхваща тялото ти в агония. Все пак, ако си Мъдрец, имаш възможност чрез левитиране да се върнеш обратно на пътеката с цената само на три загубени точки издръжливост и без броня (обърни на **93** и възобнови битката). Ако не си Мъдрец, пламтящите демони се приближават, за да се разправят с теб. Ще загубваш по един зар издръжливост във всеки рунд, докато не бъдеш спасен. Можеш да бъдеш изтеглен на безопасно място само когато бъдат убити и четирите огнени змии.

Ако си сам, за теб няма спасение. След като си загинал, ще прекараш цяла вечност, понасяйки мъчения от адските обитатели на пламъците. Тук завършва приключението ти.

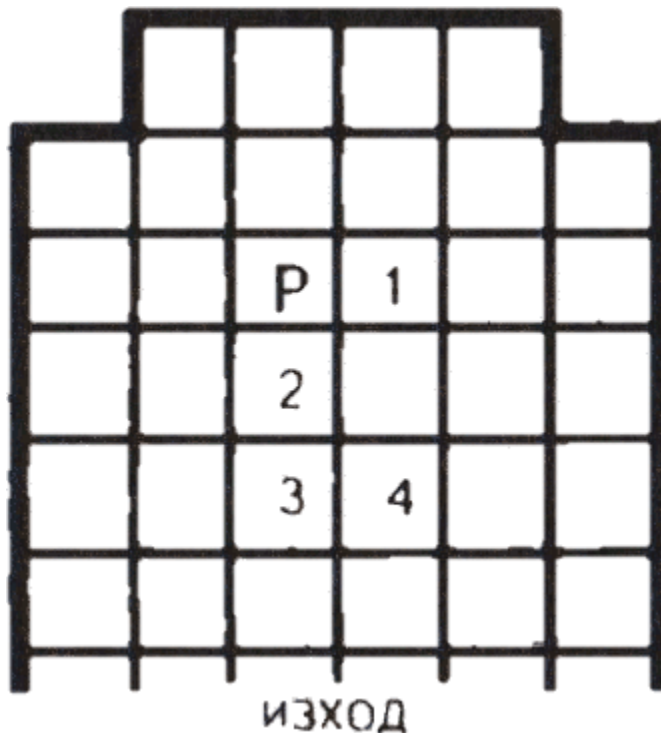


Със светкавична бързина изваждаш диамантения прах и го духваш в лицето на Ледения рицар. Виждаш как той оставя дълбоки следи по шлема му, но чистият лед на наочника защитава очите му. Все пак, макар и да не си успял да го нараниш, сега наочникът е безполезен, защото е издраскан и му пречи да вижда. В течение на следващия рунд той е зает да смъква шлема си.

Леден рицар

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 6 зара
Психически способности: 8	Нюх: 8
Доспехи клас: 4	
Издръжливост: 90	

Ако побегнеш обратно надолу по стъпалата, мини на [278](#). Ако го разгромиш, иди на [48](#).



— Както желаш — свива рамене кралят. Той изглежда почти отчаян, а по лицата на много от гостите му минава сянка на скръб, по-сериозна отколкото би следвало да се очаква при тези обстоятелства, дори да се дължи на крайна учтивост. Качваш се обратно по стълбите до галерията и залата с портретите. Мини на [402](#).

6

Бързо метваш плаща отгоре му. Част от очите са покрити, но то има толкова много. Премини на **501** за двубоя, но все пак намали бойното майсторство на Аргус с една точка, защото зрението му е частично разстроено.

(Играч със заклинание) Правиш заклинанието за незабавно спасение и заедно с другарите си (ако има такива) се озоваваш горе в пещерата. Ако някои от играчите са чакали тук в пещерата, сега могат да се присъединят. Помни обаче, че заклинанието за незабавно спасение е еднократно и вече не може да бъде използвано. При всички случаи, когато се спускаш в безопасност на пода на пещерата, чувстваш, че си го използвал съвсем уместно. Сега премини на [276](#).

(Магьосник) Фолтинът се появява и оглежда просторната зала.

[— Искаш да открия магическите предмети измежду всички тези боклуци — забелязва той. — Това не е лесна работа.]

— Не е за мен. За теб е детска игра.

[— Така е, но това не е важно. Като възнаграждение за услугата ще взема един от предметите за себе си. Съгласен ли си?]

Сделката изглежда по-добра, отколкото си свикнал с тези вълшебни същества. Поне не може да си на загуба. Съгласяваш се с условието му и то прави просто заклинание, за да ти покаже кои предмети са магически.

— Това беше заклинанието за откриване на магия! — извикваш ти възмутен. — Можех да го направя и сам!

[— Толкова по-глупаво от твоя страна, че ме натовари да го направя аз — отговаря Фолтинът, подсмивайки се леко. — Сега... кое от тези красиви неща да си взема? Може би този пръстен...?]

Иди на **53**.

(Мъдрец) Използвайки паранормално зрение, забелязваш група странни тънкокраки изчадия, които напомнят паяци, само че са големи колкото вълци. Те пристъпват непохватно над изсъхналите живи плетове, отбелязващи градинските пътеки. Точно когато твоето мистично сетиво прониква през тяхната невидимост, едно от съществата обръща към теб хобота си и изхвърля множество спори. Тъй като за част от секундата си усетил идващата атака, можеш да избегнеш спорите, ако с два зара хвърлиш числото си за нюх или помалко. Всички други играчи трябва да го направят, хвърляйки четири зара.

Играчите, които не успеят да избягнат облака от спори, трябва да обърнат на **138**. Ако всички играчи избягнат спорите, мини на **157**.

Ако разполагаш с паролата **електра**, прехвърли се на **211**. Ако не, премини на **205**.

(Тарикат) Най-после моментът е дошъл. Предишните ти спътници са натрупали значително богатство и власт — но дали ще ги поделят с теб? Разбира се, че не, така че, както обикновено трябва сам да си вземеш онова, което справедливо ти се полага, доколкото никой от тях не се интересува да възстанови справедливостта. Ако действаш бързо, можеш да ги изненадаш и да ги убиеш веднага. Мини на **286**.

(Играч, хвърлящ кама) Оръжието изскача като живо от ръката ти. Едва обаче е изминало и метър, когато завива рязко и се връща обратно, за да се забиے в гърдите ти. Слисан и ужасен гледаш втренчено как от раната в сърцето ти блика кръв... След няколко мига си мъртъв. Ако има други играчи, те могат сега да се върнат на главата, където са били преди това.

Докато измъкваш скъпоценния камък от кухнята, от него се разнася писък подобен на вещаещ смърт вой на дух, от които за малко да ти се спукат тъпанчетата. От пукнатините в камината започва да пада прах. Застрашителен шум във външната стая привлича вниманието ти и виждаш как от сводестия таван се откъртват парчета мазилка. Огромните махагонови маси за пир се разцепват под тежестта им като кибритени клечки. Ако хвърлиш пулсиращия и издаващ звук скъпоценен камък, прехвърли се на [490](#). Ако го задържиш, мини на [277](#).

Недалеч от оръжейната стая намираш спираловидно стълбище, което се спуска дълбоко в сърцето на скалата, върху която е изграден градът. Евертуалната ти цел е голямата цитадела в центъра на развалините, но впечатлението ти от някои слухове е, че от тази цитадела на всички страни се простира истинска паяжина от подземни коридори. Много възможно е те да са останали невредими след катаклизма и може би имаш по-голям шанс да попаднеш в цитаделата през тези подземни пътища, отколкото през частично разрушените коридори на сградите на повърхността.

Започваш да слизаш по стълбището. Премини на [376](#).

15

Отиваш да помогнеш на Емеритус с вратата. (Ако има Воин, той или тя следва логично да се заеме с това като най-силен; иначе с тази задача се залавя първият в бойния ред.) Този играч обръща на **35**.

Анарх

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 3 зара
Психически способности: 6	Нюх: 12
Доспехи клас: променлив	
Издръжливост: 30	

Забележка: Всеки път, когато му нанасяш удар, хвърляй един зар. Това е неговият клас на доспехите — т.е. кожата на това място, на което си нанесъл удар този път. Когато той напада, хвърляй пак един зар. Това е броят на атаките, които той ще направи срещу избраната цел — т.е. колко принадлежности има, за да ги използва при атаката. Когато е негов ред да действа, хвърли един зар. Това, което се падне, е броят на загубените точки издръжливост, които той навакса. Те никога не могат да надхвърлят тридесет. Изчаднето е неподатливо на **робско омайване** (то няма мозък в смисъла, в които го схващат хората), но останалите заклинания му въздействат нормално. Всеки път, когато то наранява някого, хвърляй един зар:

1 или 2: Нищо.

3 или 4: Провери психическите способности или засегнатият остава парализиран за три рунда.

5 или 6: Губиш една точка бойно майсторство (Магьосниците губят една точка от психическите си способности) за времетраенето на двубоя.

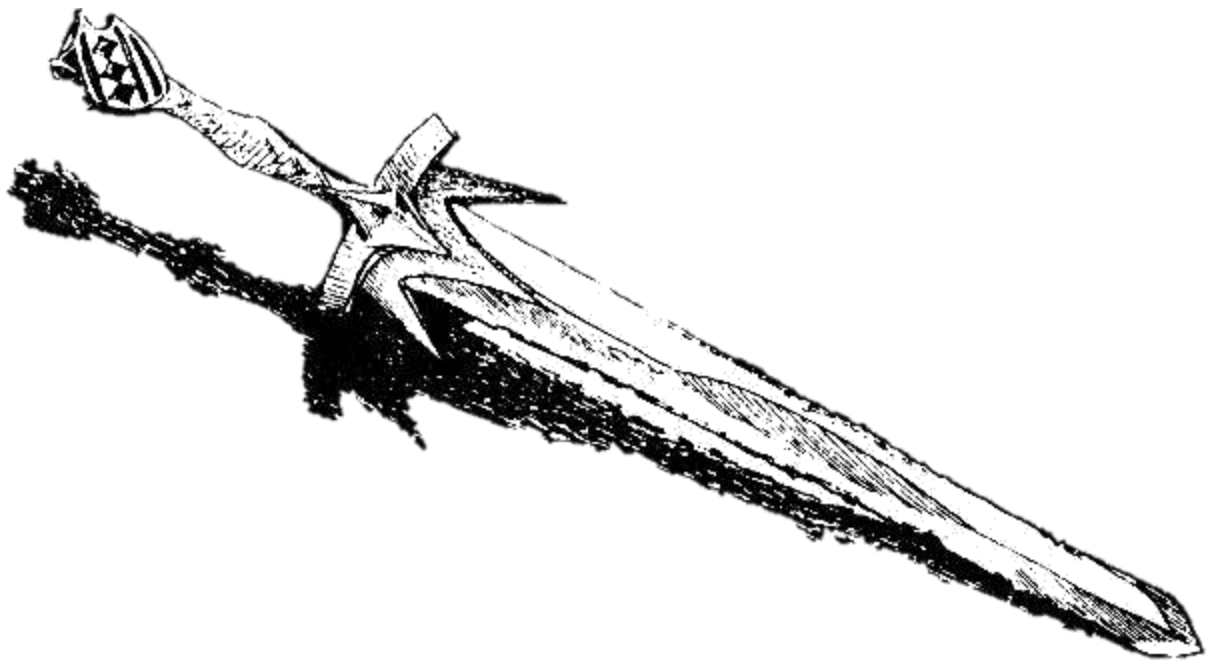
Не можеш да избягаш. Ако го унищожиш, иди на **423**.

		A		
		1	2	
	3	4		

Когато чудовището се вдига на задните си лапи, от ноздрите му излиза съскаща пара.

— Да пукна, ако не се опитваш да се измъкнеш с част от моето съкровище! — прогърмява гласът му. — Е, алчността ти на смъртен ще ти донесе само мъчителна гибел. Няма да отнесеш от тази пещера моето богатство. Няма да измъкнеш дори и собственото си тяло, защото ей сега дъхът ми ще го изгори върху костите ти и ще остави от тях само овъглени пръчки за предупреждение на други крадци!

Преди да успееш да достигнеш тунела, който извежда от пещерата, той изригва горещ пламък към теб. Обгърнат от пламъците, всеки играч загубва шест зара издръжливост. Останалите живи могат да избягат от пещерата, преди драконът да духне отново — мини на [433](#).



Ако вземеш нови обувки от върха на купчината, отбележи ги в [дневника](#) си. Те не се отразяват върху товара ти, ако ги obuеш, но се броят за предмет, ако ги носиш с вещите си. Захвърляш старите си обувки и продължаваш по пътеката. Скоро тя става мочурлива и ти забелязваш, че навсякъде около теб почвата се повдига и спада. Внезапно политаш встрани, когато един голям участък от склона рязко се надига и пред теб от земята се показва глава на великан, по-висока от двуетажна къща! Ти си вървял по тялото му. Той трябва да е лежал в това положение невероятно дълго според човешките представи, тъй като трева покрива цялото му тяло и дори част от лицето и косата, с която се преплита.

Прехвърли се на [527](#).

Когато отваряш ковчежето, от него изскачат множество наточени острия, подобни на миниатюрни бронзови мечове. Първият играч в бойния ред губи пет зара издръжливост; вторият (ако играта е с много участници) губи четири зара, третият — три зара и четвъртият — два зара издръжливост. Оцелелите могат или да отворят друго ковчеже (премини на **63**, за да избереш кое), или да побързат през лабиринта **(2)**.

Онака

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 4 зара
Психически способности: 9	Нюх: 9
Доспехи клас: 4	
Издръжливост: 40	

Забележка: Онака ще извършва едно от следните три действия във всеки рунд в зависимост от хвърления зар:

1 — 2: Ще нападне най-близкия неприятел с две от четирите си ръце. Това се брои за две отделни атаки срещу една цел, всяка възлизаща на четири зара, ако е нанесен удар, като при всяка атака бойното майсторство се смята за осем.

3 — 4: Изплюва киселинна слюнка по случайно избрана цел; това нанася щети като стрелба с лък (3 пъти по два зара), като се отчита защитата на бронята.

5 — 6: Прави заклинание. Онака не се нуждае от време за подготовка и се счита, че винаги има готово заклинание в главата си. Хвърли един зар, за да определиш заклинанието и целта му (ако е приложимо в случая):

- 1: Нощен вой**
- 2: Намушкване с меч**
- 3: Мъгли на смъртта**
- 4: Кълбовидна мълния**
- 5: Мълния на Немезида**
- 6: Робско омайване**

Ако притежаваш магически златен пръстен и в групата има Магъосник, отбележи си номера на тази глава и се прехвърли на [454](#).

Абаносов автомат

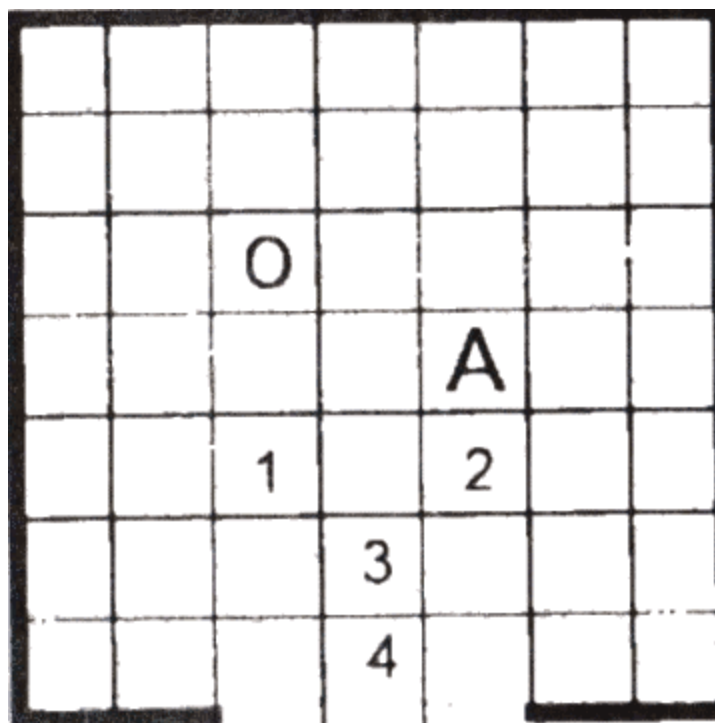
Бойно майсторство: 9	Щети на удар: 3 зара
----------------------	----------------------

Психически способности: 12	Нюх: 12
Доспехи клас: 7	
Издръжливост: 70	

Забележка: Във всеки следващ рунд, вместо да атакува, автоматът ще изпуска мълнии от очите си към най-отдалечения от него противник. Щетите са като от стрелба с лък, само че автоматът може да насочва мълнии и от близко разстояние. Една мълния причинява два зара щети (зачита се защитата на бронята).

Не можеш да избягаш от Онака и неговия автомат. А и къде ще отидеш?

Ако победиш, иди на **120**.



(Мъдрец) Демонът е Тирикелу, едно от могъщите изчадия от друго измерение, които древните магове са можели да призовават. (Но дори и те не са успявали да заповядват на толкова могъщо същество.) Бързо изричаш тайната формула за прогонване:

— *Чуре! Джокалали тлалум!*

Тирикелу приема думите ти с шумно съскане, след което изчезва в своя друг свят. Можеш да продължиш пътя си. Премини на **520**.

Поставяш маската. Нищо не се случва. Всъщност каквото и да правиш с маските, нищо не се случва. Подреждаш ги по различни начини, но изглежда не си успял да активираш магията — ако в тях има такава. Свивайки рамене, се обръщаш и се насочваш към вратата.

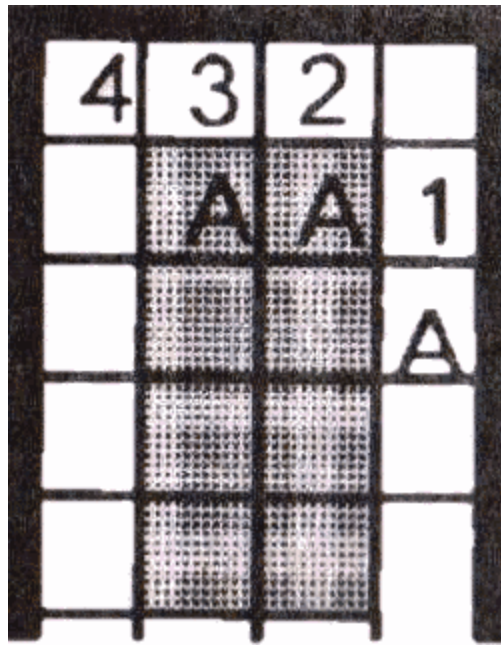
Прехвърли се на [188](#).

Вдигаш Кървавия меч и го насочваш към черните греди на тавана. Острието изведнъж грейва с магическа енергия и ослепителна светлина осветява дори най-отдалечените пукнатини на тавана. Подобните на прилепи създания, които тъкмо се канеха да се хвърлят към теб, са заслепени и дезориентирани. Много от тях отлитат в тъмното, но три все пак остават. Грачейки бясно, те се нахвърлят отгоре ти.

„Ангели на смъртта“

Бойно майсторство: 8	Щети на удар: 2 зара	
Психически способности: 8	Нюх: 10	
Доспехи клас: 0		
Издръжливост:	<i>първи 21</i>	<i>трети 21</i>
	<i>втори 21</i>	

Безполезно е да се опитваш да избягаш. Те ще се стоварят на гърба ти, преди да си направил дузина крачки. Ако победиш, премини на **108**.



Отказваш да му помогнеш. Той те поглежда с невярващ поглед, после започва да тропа с крак и да беснее.

— Какво? Да не помогнеш на стария си приятел? Предпочиташ аз да задействам клопките, вместо сам да поемеш риска, нали? Дано всички мухи от Крарт да закусват върху корема на мъртвото ти тяло. Как боли да разбереш, че най-стари приятели, на които си вярвал, са просто едни егоистични псета! О, къде са верността и приятелството в тези времена на беззаконие...?

Ако се смилиш и му помогнеш, обърни на **15**. Ако продължиш да му отказваш помощ, иди на **365**.

Нападаш без предупреждение странното същество от абанос, но то реагира, защитавайки се, като че е очаквало да постъпиш така и от очите си изстрелва блестяща златна мълния от нажежена енергия, която за малко не те засяга. Трябва да се биеш. Мини на [370](#).

Молейки се, затваряш очи. Ако умреш сега, поне можеш да се надяваш да се наслаждаваш на вечен живот в Отвъдното като възнаграждение за усилията си. Шокът от разкъсваща болка, който очакваш, въобще не идва. Вместо това чуваш тихо изплющяване и звук от нещо, което се удря в мраморния под.

Отваряш очи. За част от секундата разбираш какво се е случило. Обезглавеното тяло на Зара се поклаща и след това полита напред. Воинът Таашим изтрива мечта си с парче копринен плат и го пъхва в ножницата. Главата на Зара се търкаля на пода до краката ѝ.

Ако го нападнеш незабавно, прехвърли се на [343](#). Ако го запиташ защо е убил Зара, премини на [371](#).

Потегляш през смайващия лабиринт от коридори. Внезапно се озоваваш в някаква стъклена градина. Фонтани, цветя, статуи и живи плетове те заобикалят, и всички са от ярко оцветено стъкло. Виждаш, че лабиринтът продължава и отвъд тази градина, но когато се насочваш към пътеката, извеждаща от нея, някакъв глас те повиква. Обръщаш се. Застанало под стъклена камбанка, разположена върху стъклен слънчев часовник, ти говори едно момиче, високо не повече от двадесет сантиметра. Доколкото виждаш, тя е хваната в капан, тъй като е много малка да повдигне камбанката сама.

Ако не ѝ обърнеш внимание и отминеш, обърни на [174](#). Ако използваш някаква вещ, иди на [134](#).

Разнася се силен щракащ звук, последван от стържещ, смазващ шум. Една част от олтара се отваря, но всичко, което виждаш, са счупени стъкла. Капки от някаква течност се пръсват по скалистата земя. Изглежда си натиснал погрешен бутон. Свиваш рамене и решаваш да продължиш пътуването си с шлепа нагоре по реката. Прескочи на [282](#).

Паното на стената представлява огромен воин, в когото разпознаваш Хаймдал, пазителя на Асгард. Той е застанал върху Байфрост, дъгоцветния мост, простиращ се през покритите с облаци небеса, който води от Асгард към Думстед, обителта на Парките. В едната си ръка държи рога Джал, легендарния рог на героите. Цветовете на моста са ярки и почти светят на оскъдната светлина. Всички маски на противоположната стена показват различни озъбени лица на демони, но са с цветовете, съответстващи на звездите на Маговете: червена, зелена, синя, бяла и жълта.

Във всеки ъгъл на паното забелязваш също четири бели алабастрови лица, върху които маските ще прилепнат идеално. Ако поискаш да поставиш маските върху лицата, иди на [225](#). Ако решиш да не обърнеш внимание на всичко това и да преминеш през вратата, мини на [188](#).

Качваш се на подиума и разглеждаш фонтана. В басейн с кристалночиста вода забелязваш меден амулет с формата на сърце. Колкото и да изглежда невероятно, там растат дребни диви цветя, а в пукнатините на каменния цокъл на фонтана се виждат туфички трева. Изборът е ясен. Ще се пресегнеш ли за амулета (480) или ще го оставиш на мястото му и ще се върнеш обратно, напускайки градината (276)?

Леденият рицар надава смразяващ кръвта вой, когато вижда какво възнамеряваш да правиш. Преди той да успее да хвърли копието си, ти посипваш сол върху ледената рисунка, покриваща бронзовите порти. Ледът започва да се топи веднага, като с това избледняват и постепенно изчезват очертанията на Ледения рицар. За няколко секунди той като че се изпарява във въздуха. Ухилваш се със странно облекчение: спечелил си лесна победа, но ако не беше действал инстинктивно с най-голяма бързина и безпогрешна преценка, резултатът можеше да бъде съвсем друг. Отбележи паролата джелид в дневника си. Пристъпваш към бронзовите порти. Те са масивни, но когато ги блъсваш, се разтварят бавно.

Обърни на **58**.

Още докато се обръщаш, за да побегнеш, те обвива облак от отровни спори. Давейки се и полузаслепен от сълзи на болка, залиташ към изхода от градината. Макар че си се измъкнал от невидимите нападатели, ще продължиш да страдаш от въздействието на спорите. Всеки път, когато минаваш на нова глава, приспадай една точка от издръжливостта си. Напиши на първата страница на дневника си **ЗАРАЗЕН** с големи букви, за да го помниш. Няма известен начин да се спре развитието на тази ужасна болест — дори магически лекарства няма да помогнат. Мисията ти да не позволиш на Маговете да се върнат в плът и кръв на този свят става сега състезание срещу собствената ти орис на смъртен...

Премини на [276](#).

Със сатанински грак изчадията се спускат от гредите на тавана към теб. Успяваш да забележиш сбръчкани кожени криле, които приличат повече на криле на прилеп или гигантска нощна пеперуда, отколкото на птица. Злобни ярко горящи очи светят над сумтящите им хоботчета... Обръщаш се, сякаш за да избягаш, с което предизвикваш избухване на злобни ликуващи звуци от гърлата на птицеподобните създания. Те се спускат бързо. В последния момент, преди да те нападнат, ти хвърляш с ловко движение на ръката диамантения прах пред тях. Очите им са без клепачи и не могат да го избегнат. Ослепени и крещящи от болка, част от тях се блъскат в стената и падат със счупени крила на пода на пещерата на стотици метри по-долу. Други пърхат с криле в горните ъгли на кулата. Ти продължаваш нагоре по стълбището към последната площадка.

Прехвърли се на [182](#).

Тичаш по дължината на галерията към друго стълбище, което води към покрива на кулата. Отгоре дочуваш странните звуци на някакъв езически ритуал. Последователите на Маговете са започнали церемонията на превъплъщението! Изкачваш се по стъпалата към покрива, където една широка площ е оградена за осъществяване на мистичното призоваване. Дрехите ти се веят, подети от свирепата вихрушка, която вие по плоския покрив. Земята се вижда, на стотици метри под теб. В средата на една нарисувана пентаграма виждаш група от ужасени пленници, треперещи във вътрешността на кръг от многоцветни пламъци.

На всеки връх на пентаграмата е застанал облечен в плащ магьосник и можеш да бъдеш сигурен, че окултното им могъщество е голямо. Поглеждат те с изпълнени с омраза очи, но не правят никакво движение да те нападнат.

— Закъсня много и няма да можеш да ни спреш — изкрещява един от тях. — Това е краят на света, настъпва ерата на Маговете!

Те възобновяват песнопенията си. Изведнъж виещият вятър утихва и мъртвата нощна тишина те обгръща. После чуваш към химните да се присъединява някаква свръхестествена мелодия. Тя звучи като че идва от далечината, но се приближава бързо. В кръга за призоваване проблясва дъгоцветна светлина. Поглеждаш нагоре към небето. Петте звезди са увиснали точно над кулата, като всяка от тях е на една линия с върховете на пентаграмата. Те изглеждат толкова близко, че сякаш ще ги достигнеш само ако се пресегнеш. От тях се разнася неземна музика — музиката на небесните сфери, на небесната хармония, познанието на която е превърнало последните Магове в богове!

Иди на [196](#).

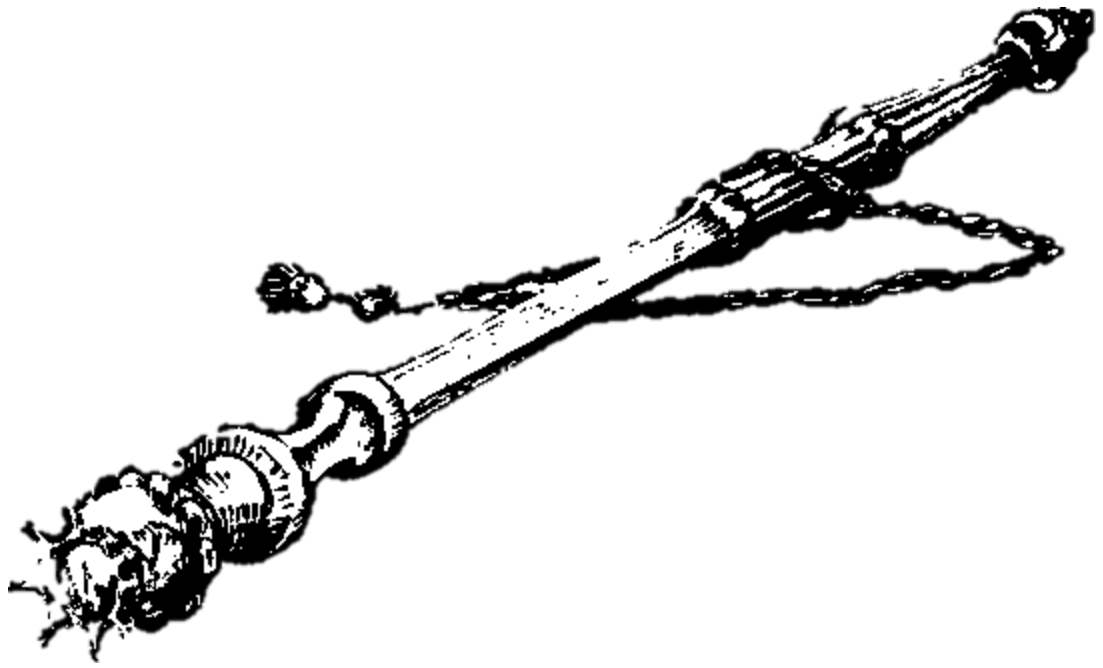
(Играч, който отваря вратата) Внезапно усещаш по гърба ти да пролазва мъртвешки хлад, като че всички жизнени сокове са изсмукани от теб. Трябва да се опиташ да хвърлиш с два зара равен брой или по-малко точки от твоите психически способности. Ако не успееш да го сториш в това хвърляне, губиш седем зара издръжливост; ако успееш, губиш само два зара издръжливост. Тук бронята не те защитава.

Оцелелите играчи отиват на [240](#).

В момента, в който докосваш портите, чуваш звук, подобен на гръмотевица. Обгръща те странен студ. По повърхността на портите пред очите ти се появява и бързо нараства паяжина от скреж. Постепенно тя се оформя като скица, нарисувана от искрящи линии, която изглежда представлява дълъг тунел, където стои воин. Рисунката от скреж се премества и нараства, създавайки илюзия, че воинът идва по-близо. Знаеш, че това е само ледена рисунка върху бронзовата повърхност на портата, но усещането за разстояние и солидност е обезпокояващо. Дори и най-великият художник на твоето време, прочутият Буонароти от Сistine, не би могъл да постигне такъв идеален, близък до реалния живот ефект...

Все още се чудиш на реализма на ледената рисунка, омагьосан от нейния ефект, когато воинът се пресяга от портата и те пробожда с мощен удар. Това не е картина — той е действителен!

Първият играч в бойния ред е засегнат и получава щети от двадесет точки. Бронята защитава както обикновено. Ако останеш жив, виждаш как воинът излиза от покритата със скреж бронзова порта. Мини на **84**.



(Магьосник) Успяваш да овладееш буйния поток магическа енергия, който е нарушил твоето телепортиране. Наистина няма по-голям маг във всички страни на Средната земя! Насочваш потока към слаба точка във вакуума между измеренията, където усещаш, че ще бъде възможно да влезеш отново в света на смъртните.

Обгръщат те усещания за солидност, светлина и форма. Рематериализирал си се върху широко подземно стълбище. Доколкото то е частично разрушено по-нагоре, принуден си да слезеш по-дълбоко надолу в земните недра. Прехвърли се на **376**.

Гледаш как секирата, жезълът и свитъкът се плъзват в лавата с шумно съскане и задимяват. Те изчезват от погледа ти заедно с твоите надежди. Каква загуба, мислиш си ти. Внезапно платформата и ямата с лава изчезват и на мястото им се появява стълб от пращяща синкава енергия, процепваща пещерата от пода до тавана. Може би в края на краищата си направил верния избор. Под синкавата светлина забелязваш сводест тунел в дъното на пещерата. Няма други изходи, така че се насочваш към него.

Иди на [432](#).

С бясно грачене крилатите чудовища се насочват към теб. Разбирайки, че не можеш да изтичаш надолу по стълбите по-бързо, отколкото те ще те върхлетят, ти се извърташ в последния момент, за да се биеш с тях.

Придвижи се на [390](#).

Провери дали си отбелязал номера на предишната глава, тъй като тази няма да те върне автоматично там. Подобно на Кървавия меч, Мечът на смъртта увеличава с три точки бойното майсторство и с два зара щетите за нанесен удар. Ако с него раниш неживо създание, то бива незабавно подложено на психическа атака, която ще го унищожи, ако то не съумее да ѝ се противопостави. В допълнение, ако ти си Воин и си въоръжен и с Кървавия меч, това има натрупващ се ефект. Когато размахваш двата меча, добавяш три точки към психическите си способности и удвояваш точките си за издръжливост. Ако нанесеш удар на не-мъртво създание (включително някой от Маговете) с двата меча в един рунд, то създанието трябва или да хвърли четири зара и да получи равен брой или по-малко точки от психическите си способности, или ще бъде моментално унищожено. Тази специална сила обаче се спечелва само ако си Воин и си способен да използваш едновременно и двата меча.

Сега, обърни обратно на миналата глава.

(Мъдрец) Спомняш си една стара легенда, която някога си чул от някакъв трубадур в Крарт. Тя разказва как един великан спял в стари времена в полите на висока планинска верига точно на север от древния град Спайт, като тялото му запълвало цялото пространство между два хълма. Пътниците били подмамвани да минат оттам от лъжлива пътека, но той спял толкова дълбоко, че само тъпченето с новоподковани обувки по гърба му можело да го събуди.

Върви на **69**.

Ако притежаваш паролата **широграф**, мини на **366**. Ако не, прехвърли се на **177**.

Тъй като мостът е толкова тесен, само първият играч в бойния ред може да се бие с това странно създание. (Все пак, ако има Тарикат и той е втори в бойния ред, той или тя може да прескочи първия играч и изчадието, за да го нападне отзад.)

Демон Владетел

Бойно майсторство: 12	Щети за удар: 3 зара
Психически способности: 12	Нюх: 12
Доспехи клас: 3	
Издръжливост: 90 (ако не са му нанесени вече рани)	

Забележка: Той нанася пет удара във всеки рунд (по веднъж с всеки от скиптрите си). Скиптрите не са обикновени оръжия: те нанасят поражения посредством магическа енергия, срещу която бронята не помага. Ако с теб има Магъосник и той се опита да направи заклинание, той или тя трябва да мине на **155**. Ако побегнеш по пътя, по който си дошъл, премини на **448**. Ако преодолееш видението, прехвърли се на **438**.

ИЗХОД

	4	3	2	1	Д	
--	---	---	---	---	---	--

— Безполезно е да ми се противопоставяш — казва Магът. — Сега нямаш никакъв шанс за победа.

Ти се изплюваш.

— Безпредметно е да се говори за победа и поражение. Единственият смисъл е в противопоставянето на злото, което олицетворяваш. Това отдавна е единственото нещо, което има значение.

— Почти те съжалявам — казва той с леден смях. — Твоята мисия те е превърнала в такова създание на Съдбата, каквото съм и аз.

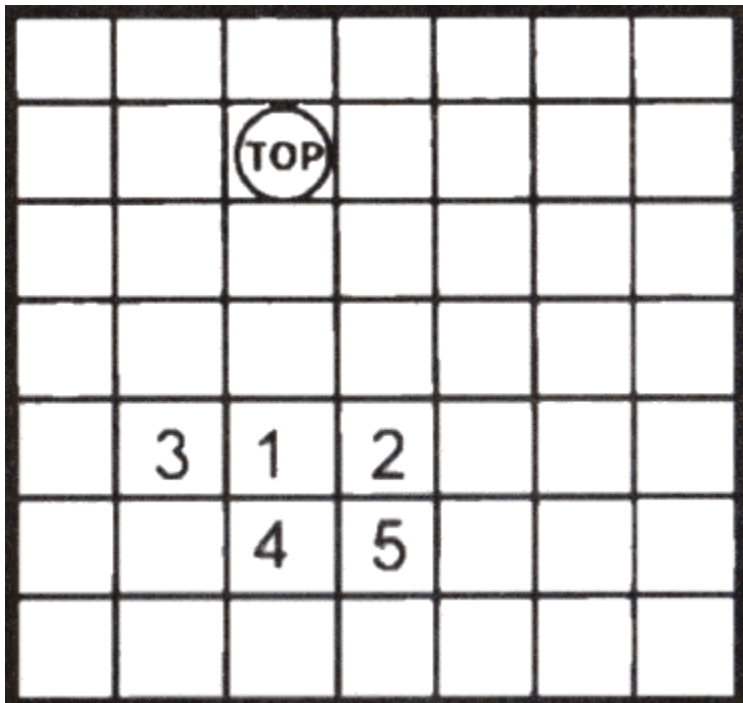
Магът Тор

Бойно майсторство: 12	Щети за удар: 8 зара
Психически способности: 8	Нюх: 12
Доспехи клас: 0 срещу Кървавия Меч	3 срещу други оръжия
Издръжливост: 50	

Той може да мята цианови стрели-миражи, които причиняват седем зара щети като поразяващите заклинания (като се приспадне защитата от бронята) срещу един неприятел. Не му е необходимо да хвърля зар, за да направи заклинанието. Естествено, той ще насочи стрелите към играча, който държи Кървавия меч, но ако този играч е Воин, той или тя ще понесат само половината от споменатите поражения от стрелите.

Във всеки рунд прибавяй по една точка към психическите способности на Мага Тор и по двадесет и пет към неговата издръжливост.

Ако победиш, иди на [550](#).



Концентрираш мислите си и бързаш към края на покрива.

— Аллах е велик! — извиква Каруназ и се хвърля в празното пространство. Той пада без звук, докато бива погълнат от мрака.

Пошушвайки последна молитва, скачаш след него. Зад теб Магът Тор издава продължителен, нисък стон на отчаяние. Иронично е, че в този сублимен момент, той иска повече от всичко друго ти, неговият най-голям враг, да не умреш.

Вятърът свири около теб. Не усещаш сблъсък със земята. Твоето изчезване предвещава съдбата на възкръсналия Маг, чието съществуване всъщност е все още само нетрайна илюзия. Без съзнанието на някой друг, в което да се закрепим, той също ще изчезне.

Смъртният ти сън не трае дълго. Пробужда те тръбен звук. Каруназ лежи до теб.

— Отново сме живи — казва той, сядайки. — Както и всички останали мъртъвци, защото сега е Съдният ден и ние сме призовани от Създателя да се изправим пред Него. Мини на [550](#).

(Тарикат) Лесна загатка за разрешаване за умен тип като теб. Дяволът казва, че затворът не му е „безвкусен“, защото е изграден от каменна сол. Вземаш буца сол и я скриваш в гънките на плаща си, сигурен, че дяволът не я е споменал току-така. (В товара ти бучката сол се брой за един предмет.) Може да се предполага, че това е подаръкът, който е възнамерявал да ти даде — подарък „по-ценен от злато, но толкова изобилен, колкото солената вода в морето“. Сега може би ще получиш от него и нещо друго. Премини на [323](#).

Бързото претърсване на трупове ти помага да откриеш три шишенца с лекарство. Всяко от тях може да се изпие, за да възстанови от 2 до 12 загубени точки издръжливост (хвърли два зара). Можеш да ги изпиеш по всяко време, освен по време на двубой.

Можеш също да вземеш оръжията на последователите на Маговете, ако искаш. Те не са магически. Всеки от тях е имал по един меч. Иди на **130**.

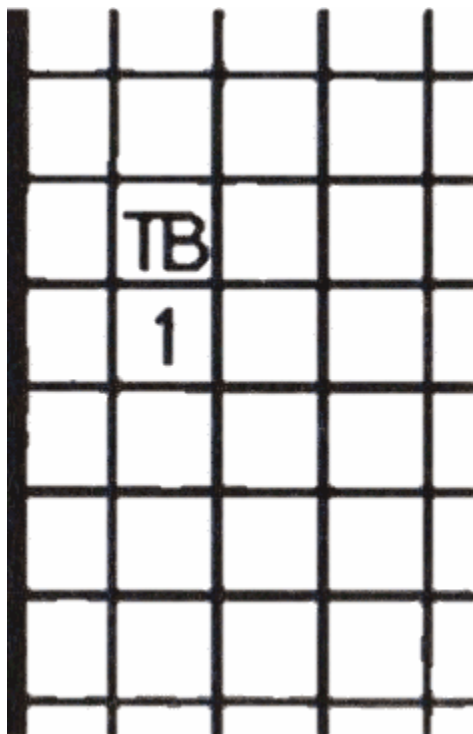
Нанеси паролата **джелид** в дневника си. Преди да можеш да претърсиш трупа на Ледения рицар за интересни вещи, той започва да искри, сякаш е покрит с блестящи пращинки. От него полъхва мраз, който те прогонва назад. Внезапно се появява леден вятър, който спира дъха ти. Имаш усещането, че с широко отворени очи гледаш във виелица. Когато поривът стихва, от трупа няма и следа. Изчеткваш снежинките от косата си и отиваш до бронзовата порта. Налага се да блъснеш с всички сили, но макар и бавно, тя се отваря. Премини на **58**.

— Ти си глупак — изсъсква той. — Трябваше да се съюзим срещу общия враг. Като ме нападна, ти помагаш на Маговете да постигнат целта си. Това ли искаш?

Та'ашимски воин с меч

Бойно майсторство: 13	Щети за удар: 9 зара
Психически способности: 10	Нюх: 11
Доспехи клас: 0	
Издръжливост: 100	

Ако го убиеш, върви на [517](#). Ако се предадеш, мини на [528](#). Ако след четири рунда продължавате да се биете, отбележи позициите ви на тактическата карта и после се прехвърли на [482](#).



Пет от глобусите, поставени пред всеки от столовете, още горят с магическа сила. Призрачният глас, който си чул да излиза от каменното лице в дъното на залата, изглежда черпи магическото си захранване от тези глобуси. Несъмнено обаче те са били предназначени за първоначалните Магове — все магьосници, каквито светът не е виждал от двеста години насам. Нищо не подсказва дали енергията на глобусите може с нещо да ти навреди. Ако решиш да седнеш на стола с изображение на прилеп на гърба, прескочи на **380**. Ако предпочетеш да седнеш на стола с картинка на меч, мини на **250**. Ако пожелаеш да седнеш на този с полумесец на гърба, иди на **118**. Ако седнеш на стола с изобразено око, премини на **254**. Накрая, ако се спреш на стола с изображение на светкавица, обърни на **10**. След като свършиш с разглеждането на столовете, иди на **460**.

Излизаш на тясна пътека, която като че преминава през самия ад — усещането е сякаш вървиш през твърда огнена стена, защото в лицето те блъскат вълни от нагорещен въздух. Стаята, в която се намиращ, представлява дълбок ров, над който тясна каменна пътека води към една врата от другата страна. Когато поглеждаш надолу, виждаш бушуващите пламъци, които се протягат нагоре, като че се мъчат да те достигнат. Дали наистина е така? Защото, когато се вглеждаш в пламъците, различаваш някакви фигури да се движат под теб. Това са пламтящи демони, втренчили се с копнеж в тебе, а летящи огнени змии пускат пламъци през ноздрите си и пляскаят с криле нагоре. После за твой ужас забелязваш мъже и жени, облечени в тлеещи парцали, да залитат в ужас насам-натам или да лежат, свити между адските огньовете. Пламъците не ги поглъщат, но изглежда, че те все пак чувстват разкъсването докосване на горещината, ако се съди по писъците им. Пламтящите демони и крилатите змии, изглежда, изпитват нечестиво удоволствие да измъчват бедните си жертви. Потреперваш от отвращение и побързваш да минеш от другата страна, отчаяно стремейки се да избягаш от тази гледка на ада, тази панорама на чистилицето, преди и ти да бъдеш обхванат от адските пламъци.

Мини на [373](#).

В смъртта си създанията стават частично видими. Това са ъгловати насекомоподобни същества, приличащи по-скоро на паяци. Спорите, които те изхвърляха, идват от тънките им, подобни на хоботчета, израстъци на главата. Пред очите ти те се разпадат на купчина тънки като кибритени клечки крайници и ефирни като паяжина криле. Ако сега се оттеглиш от градината, иди на [276](#). Ако навлезеш по-навътре в повехналите храсти, върви на [489](#).

(Магьосник) Под влияние на заклинанието, най-ценните вещи като че започват да светят с виолетов отблясък. Само ти можеш да видиш това, така че ако си в група с други играчи, първо вземи тези вещи. Ще намериш следното:

Магически щит — Получиш ли удар, когато го държиш, хвърли зар. При едно цялата сила на удара се поглъща от щита. Същото се отнася и до оръжия, които се хвърлят, както и до и заклинания.

Пръстен за убеждаване на Фолтин — Той ти помага да се пазариш успешно с Фолтин. Когато ти е необходимо да сключиш сделка, хвърли зар. При хвърляне на четири или по-малко, Фолтинът е задължен да ти помага, като че ти си се съгласил с неговите условия, но всъщност не се налага да се разделиш с нищо. При хвърляне на пет или повече обаче, той ще грабне пръстена и веднага ще изчезне.

Магическият меч „Сайлекс“ — Това легендарно оръжие прибавя една точка към бойното майсторство и щетите за удар на владеещия го. В него е скрито и заклинанието кълбовидна мълния, което собственикът на меча може да използва трикратно всеки ден, изричайки съответната заповед. Заклинанието се задейства незабавно (т.е. не е необходимо едно хвърляне за припомняне) и причинява на всички намиращи се в близост врагове щети 2 зара +2. Това е поразяващо заклинание, така че бронята защитава срещу него. Можеш да използваш заклинанието, съдържащо се в „Сайлекс“ само три пъти за цялото приключение, така че внимавай да си отбелязваш това в [дневника](#).

Доспехи от плочки електрон (сплав на сребро със злато) — Равняват се на доспехи от втори клас и не пречат на правенето на заклинания. В добавка към това след всяка битка, в която облеклят ги играч е получил поне една рана, доспехите излъчват възстановителна енергия, лекуваща щети от два зара (разбира се, ако играчът не е загинал в битката).

Магическо копие — То може да бъде използвано по веднъж във всяка битка, след което трябва да бъде възврътнато. Може да се хвърля

на разстояние до три квадратчета и улучва целта си, ако носителят му хвърли с два зара точките си за бойно майсторство или по-малко. Удачен удар с него нанася щети от три зара, като се приспадне класа на доспехите на неприятеля.

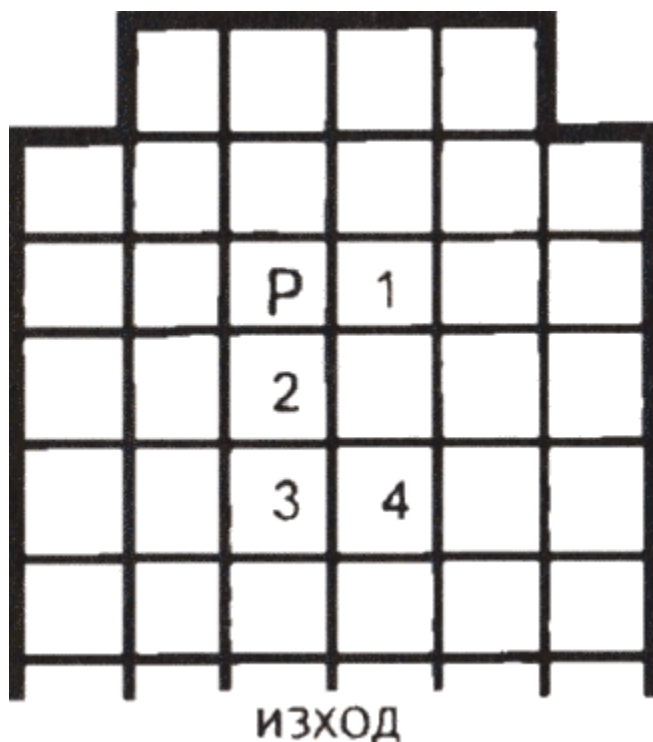
Магически лък — Стрелите, изстреляни с този лък, нанасят два зара поражение (вместо един както обикновено). Ако си използвал помощта на Фолтина за откриване на тези предмети, хвърли един зар, за да разбереш кой от тях ще избере той като възнаграждение. След като си запишеш магическата сила на всяка вещь, която вземаш, мини на **14**.

Очите на Ледения рицар пламват със студена омраза, когато вижда солта да покрива бронята му. След няколко мига бронята започва да се топи, отронвайки се на ледени, парчета при всеки нанесен от теб удар. Всеки път, когато го удряш, намалявай с една точка класа на доспехите му (до минимума нула).

Леден брониран рицар

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 6 зара
Психически способности: 8	Нюх. 8
Доспехи клас: 5	
Издръжливост: 90	

Ако побегнеш надолу по стълбището, прехвърли се на **278**. Ако го победиш, мини на **48**.



Ако попиташ за мисията на стареца, премини на [234](#). Ако се върнеш по коридора, иди на [302](#).

Рязко отказваш да му дадеш нещо друго.

— Така да бъде — измърморва той. Лицето му изчезва постепенно, а златният отблясък се стопява. Не ти остава нищо друго, освен да се изкачиш по задното стълбище. Мини на [206](#).

Поставяш маската. Не се случва нищо. Всъщност каквото и да правиш с маските, нищо не се получава. Пренареждаш ги по всякакъв начин, но изглежда, че не успяваш да активираш никаква магия — ако изобщо в тях има такава. Свиваш рамене и се насочваш към вратата.

Прехвърли се на [188](#).

След бронзовата порта навлизаш в изметен от вятъра площад, заобиколен от високи кули. Когато вдигаш поглед нагоре покрай кулите към откритото нощно небе, имаш чувството, че гледаш през гора от високи борове. Успяваш да различиш блестящите звезди на петимата Магове, висящи в злокобна обвързаност над града. Техният вид събужда в теб нуждата от спешни действия и ти съзнаваш, че наистина трябва да бързаш, ако искаш да предотвратиш връщането им в света на смъртните.

Една окръжност от светлина осветява нещо като платформа в центъра на площада. Не можеш да видиш източника на светлината — ако тя наистина има източник. Неясно защо, но тя те навежда на мисълта за някаква магия, свързана с левитация или телепортиране. Ако решиш да стъпиш върху платформата, иди на [485](#). Ако се върнеш по стъпките си към пещерата и се опиташ да намериш друг път оттам, мини на [276](#).

(Първи играч в бойния ред) Изпиваш лекарството, надявайки се, че след като се смалиш до няколко сантиметра височина, ще успееш да избегнеш очите-мъниста на чудовищните птици. За твое нещастие зрението им е остро като на гарвани. Една се спуска и те грабва в ноктите си. Смален на ръст и със съответно намалели сили, ти не си в състояние да се освободиш. Докато изчадието се издига обратно към гредите на тавана, то ти откъсва главата с острата си като бръснач човка и изплюва кървавите останки на стълбището.

Ти си мъртъв и всичко, което носеше, е загубено. Оцелелите играчи могат да се опитат да използват мощта на Кървавия меч, ако той е в тях (23), или да продължат нагоре по стълбището, за да нападнат летящите изчадия (390).

Видът на намръщените жители на селото не ти вдъхва доверие и ти заобикаляш селото им. Скоро стигаш до края на гората и виждаш пътека да се извива по оголения склон, преди който трябва да преминеш малки хълмчета. Върху хълма е кацнал зловец на вид замък, точно както ти го беше описал Миорг от Фарантар.

Ако в групата има Мъдрец, той или тя трябва да отиде на [41](#). Ако не, мини на [69](#).

61

В него има черен плащ. Можеш да го вземеш, ако желаеш (запиши го в [дневника](#) си). Ако сега желаеш да отвориш друго ковчеже, прехвърли се на [63](#). Ако си готов да продължиш навътре в лабиринта, обърни на [2](#).

Повдигаш капака на каменния саркофаг — той се отмества неочаквано лесно. Вътре се намира труп на жена, отдавна мъртва; сбръчканите люспи на изсъхналата кожа са изпънати като на барабан върху старите кости. Дълга черна коса покрива гърдите ѝ. Облечена е в зелено-жълто одеяние от фин плат. В костеливите ѝ ръце виждаш зелен скиптър, върху който е маркирано ХХ. Вземаш скиптъра и се дръпваш в очакване назад, но не се случва нищо; крайниците ѝ не се помръдват, очите не оживяват, изсъхналите ръце не се протягат, за да си поискат обратно трофея. Отбележи си в [дневника](#), че притежаваш скиптъра и не забравяй до него да запишеш и числото ХХ.

Участникът с най-силен нюх трябва да хвърли два зара и да се опита да получи точки, равни или под неговия нюх. Ако успее, мини на [194](#). Ако хвърлянето е неуспешно, иди на [139](#).

Ако вече не си го сторил, можеш да отвориш желязното ковчеже (61), златното ковчеже (187), сребърното ковчеже (462), медното ковчеже (160) или бронзовото ковчеже (19). Ако има Мъдрец, той или тя трябва да мине на 191. Ако си свършил с ковчежетата и искаш да побързаш през лабиринта, обърни на 2.

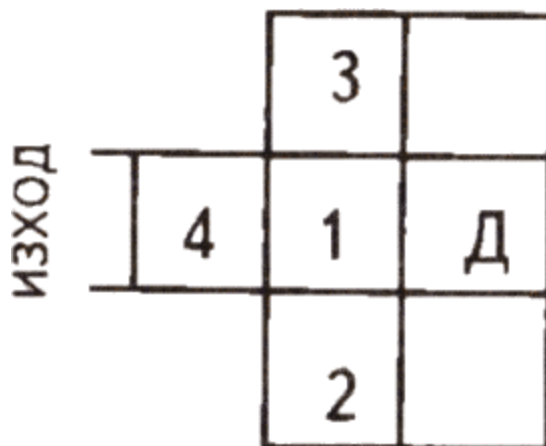
— Да пия от този противен буламач! — възкликваш ти, не вярвайки на ушите си. — Прекалено очевидно е, че това е смъртоносна отрова! Така ли показваш благодарността си?

— Ти искаше бързо и задоволително приключване на мисията си — отговаря той възмутено. — Нищо друго няма по-незабавно действие от тази напитка на дявола, приготвена от змийска отрова, ферментирала зърна от кучешко грозде и гной от язвите на прокажен. Що се отнася до осигуряване на задоволство — моето собствено задоволство е винаги налице, когато видя смъртни да се гърчат в предсмъртна агония! Е добре, щом не искаш да пиеш от рога ми, ще трябва вместо това да намериш смъртта си от ноктите ми.

Дявол

Бойно майсторство: 9	Щети за удар: 5 зара + 2
Психически способности: 9	Нюх: 7
Доспехи клас: 1	
Издръжливост: 105	

Ако побегнеш назад по моста, премини на **448**. Ако се биеш и убиеш създаването на злото, иди на **362**.



Колкото и да се мъчиш, не успяваш да отвориш вратата за стаята на Звездата на чумата. Мини на [119](#) и избери отново.

— Бяла Светлина, пазителю на знанието! Това само ще кажа, забрави за предпазливостта! Не се колебай, скочи и забрави всичко друго! Освен това изучавай грижливо рисунките и ги запомняй. Това е всичко.

Прескочи на **150**.

Кралят дава знак и прислугата се надвесва над вас, наливайки ароматно дъхаво вино в бокалите ви и отрупвайки чиниите ви с вкусни ястия. Устата ти се изпълва със слюнки в очакване.

— Елате, яжте и пийте колкото искате, а после ще ни разкажете историята си — казва крал Ворто.

Ще ядеш ли и пиеш (122), ще оставиш храната настрана и ще му разкажеш своите приключения досега в Черния замък (369) или, ако чувстваш, че нещо не е наред, ще нападнеш краля и ще се опиташ да го покориш (544)?

Хвърляш се напред в атака. Призракът изкрещява от страх, като без малко не спуква тъпанчетата ти и те кара да се дръпнеш стреснат назад. Той изчезва незабавно с дрезгав сух кикот. Претърсваш стаята, но не намираш нищо интересно. Призракът не се завръща. Няма какво да правиш, освен да се изкачиш по стълбицето вляво. Мини на [206](#).

Тръгваш нагоре по една стръмна пътека, която минава през ниски хълмове и води към гол склон, който, виждаш в далечината пред теб. Бориш се с все по-скалистата пътека около един час — надявайки се силно, че времето, което губиш тук, няма да тече в Спайт.

Най-после достигаш до място, където пътеката като че изчезва. Между теб и следващия склон се простира сивкава пустош. До самия край на пътеката виждаш голяма купчина обувки. Между тях има ботуши за дълги странствувания, дървени обувки и подковани чепици. Макар че някои са лежали тук толкова дълго време, че са плесенявали, други от върха на купа са почти нови. Мрачно поглеждаш собствените си ботуши, които са много износени от дългите месеци приключения по пътя ти към Спайт. Ако смениш старите си ботуши с нов чифт, обърни на **18**. Ако чувстваш, че можеш да продължиш със старите, колкото и да са износени и изтрити, мини на **392**.

(Играч, който не е успял при хвърлянето на зара) Докато се хвърляш от разбития шлеп и потъваш, Кракен те измъква от водата като играчка. Последното, което виждаш и усещаш, са неговата уста с огромна човка, която зейва пред теб като бездна, и облакът зловонна пара от дъха му. Приключението ти свършва тук. Оцелелите играчи (ако има такива) могат да идат на [332](#).

Когато минаваш покрай една прашна беседка, чуваш съскания. Реагираш много късно, за да можеш да се предпазиш от дузините кафяви змии, които падат върху теб от вкаменените клони. Всеки играч ще бъде ухапан от една до пет змии (хвърли зар). Трябва да хвърлиш с три зара числото на своя нюх или по-малко, за да отскочиш и избегнеш змиите, като хвърляш поотделно за всяка от тях. Всяка змия, от която не успееш да избягаш, ще те ухапе, нанасяйки ти един зар поражение; бронята не те защитава, защото змиите намират непокритите места, в които забиват зъбите си. Всеки, който е ухапан, ще загуби и една точка от нюха си, поради сънливостта, предизвикана от змийската отрова (няма значение колко пъти е ухапан играча; загубата ще бъде винаги една точка нюх). След един опит да ухапят, змиите пропълзват в изсъхналите храсти от двете страни на пътя. Ако искаш да се върнеш по стъпките си, прескочи на **276**. Ако предпочетеш да продължиш към средата на градината, върви на **357**.

Колибата може да се срути всеки момент. Вътре в нея върху груб нар лежи съсухрен труп. Гърнета и тигани са струпани по няколкото лавици, наред с джунджуриите, които човек е склонен да свързва с живота на отшелник. Няма нищо интересно освен един амулет, висящ на врата на трупа. На него са закачени три монети: сребърна, медна и златна. Можеш да го вземеш, ако желаш. Ще разгледаш ли сега параклиса (459) или ще се върнеш на шлепа и ще продължиш нагоре по реката (282)?

От дясната ти страна се появяват група конници. Те са облечени в дрехи с цветовете на Звездата на чумата — или Магът Калуген по твое време — и като че са притиснали някого в храстите. Лицата на ездачите са скрити под маски на палачи, а в ръцете си въртят вдъхващи ужас секири. Докато гледаш, от храстите изскача човек, явно беглец. Един от ездачите тръгва след него и го удря в тила с тъпото на секирата. После скача от коня и повлича зашеметения човек към едно дърво, където няколко от останалите ездачи с маски вече са провесили примка на един дебел клон.

Ще се спуснеш ли върху тях, за да помогнеш на беглеца? Ако го сториш, прехвърли се на [270](#). Ако решиш да си седиш и да наблюдаваш какво ще последва, мини на [425](#).

Когато калейдоскопичната вихрушка затихва, ти се озоваваш седнал на една поляна под топлото слънце. Тя е разположена на полегатия склон на хълм, издигащ се над голям хубав град. Знамена с ярки цветове висят по кулите и стените на града и няколко от тях ти се струват смътно познати. След това погледът ти се прехвърля нагоре по белите стени към цитаделата на върха... И сърцето ти спира; в това, което се издига там, разпознаваш последната запазена цитадела на Спайт, почернелите от огъня останки на върха на базалтовия зъб, около който вят пропитите с мирис на сярна вихрушка на Котела! А тези знамена и вимпели са на Истинските магове! Познаваш някои от тях от турнира в Бойните ровове на Крарт, състоял се преди много години. Главата ти още като че е леко замаяна, но този път от учудване: как така си се върнал толкова векове назад, във времето преди Взрива, когато Истинските магове още управляваха Крарт? Докато си блъскаш главата над това, приглушен вик привлича вниманието ти. Обърни на **73**.

(Магьосник) Тласкан както обикновено от празноглава приумица, Фолтинът се появява, облечен в плащ и с накит от бели пера на главата.

— А, ти си разширил гамата на интересите си и сега в нея влизат и хитроумните механични играчки на древните — казва той с очевидно възхищение. — Моля те, обясни ми как работи тази тук.

— Повиках те именно, за да ми кажеш ти!

Фолтинът поглежда със съмнение металната птица, но когато отговаря, успява да придаде на гласа си пълна увереност.

— Разбира се, преди малко се шегувах. Този механизъм е не повече от детска играчка за моя интелект. — Той замълчава. — Може да ми се наложи да си потърся справочника за задействане на механизми — в случай че се окаже необходимо да опресня паметта си, нали разбираш.

— Точно така — промълвяш ти. — Нека най-напред да оставим настрана пазарлъците.

— Пазарлъци ли? Пазарлъци? — Той повдига едната си вежда. — Какво има да се пазарим? Ще предложи едно смешно малко възнаграждение, а ти ще се възползваш, като го приемеш веднага. Какво пазарене има тук?

— Предложи сделката си. Ще видим дали ще бъде необходимо да се преговаря.

— В миналото някои от моя род може да са се опитвали да те принудят да приемеш досадни условия — казва Фолтинът. — Плащанията, които са ти измъквали, прекалено често са били много високи, а оказваните услуги — дреболии. Може би понякога си се чувствал дори измамен? В сегашния случай обаче си бил достатъчно късметлия да призовеш Фолтин, чието чувство за справедливост почти не се различава от това на хората. Няма да се опитам да те измамя, нито...

— В името на Древните дни, предлагай условията си! Звездите няма да спрат хода си по небето, докато ти бърбориш, пропилявайки

времето, оставащо до Съдния ден!

Той приема изражение на заучена толерантност към това, което според него са очевидно лоши маниери.

— Ще приема един от тези кървавочервени скъпоценни камъни на прилепа — казва той след като помисля малко.

Ако имаш някой от тези камъни и се съгласиш да му го дадеш, премини на **239**. Ако не, можеш да го освободиш и\или да се опиташ сам да подкараш птицата (**502**), или да избереш друг начин да преминеш до развалините (**448**).

(Тарикат)

— Чуй ме сега, управителю — казваш ти властно. — Призовани сме тук от господаря на този замък за важна мисия. Няма да му хареса, че някой като теб ни е забавил! Незабавно ни заведи при него!

Странното същество от абаносово дърво като че преценява думите миг-два, а после за голямо твое облекчение казва:

— Разбира се, господа. Моля, последвайте ме.

Прехвърли се на **491**.

(Тарикат) Усещаш лек натиск в средата на гърба в момента, в който сядаш. Усещането като че преминава през тялото ти до гръдния кош. Поглеждаш надолу. Острието на позлатен стоманен меч се показва от гърдите ти, мокро от собствената ти кръв. Гледаш го, без да вярваш на очите си, докато животът изтича от тебе. Последните ти мисли са за великолепното майсторство при изработката на такова острие, после те обгръща мрак...

Оцелелите играчи, ако има такива, могат да вземат вещите от трупа. Ако желаят, могат да вземат и меча. Макар че изглежда направен от прозрачен въздух, той е доста реален. Играчът, който го вземе, трябва да отбележи това в [дневника](#) си като „Мечът на Звездата на даруването“.

Останалите живи играчи отиват на [50](#).

Заобиколен си от последователите на Маговете още щом се приземяваш. Изглежда, че те са от всички слоеве на населението: облечени в кожи търговци, жреци с маски на лицата, селяни от Крарт и дори по някой побъркан рицар. Виждаш даже мъж, който, ако се съди по мантията му, е очевидно учен от някой от Корадиянските университети. Те пеят в полуда, докато те кълцат с мечовете си: „Fide et armis!“ — „С вяра и оръжие!“.

Последователи на Маговете

Бойно майсторство: 6	Щети за удар: 1 зар
Психически способности: 6	Нюх: 6
Доспехи клас: 0	
Издръжливост:	<i>първи 10</i>
	<i>втори 10</i>
	<i>трети 10</i>
	<i>четвърти 10</i>
	<i>пети 10</i>
	<i>шести 10</i>
	<i>седми 10</i>
	<i>осми 10</i>
	<i>девети 10</i>
	<i>десети 10</i>
	<i>единадесети 10</i>
	<i>дванадесети 10</i>
	<i>тринадесети 10</i>
	<i>четирнадесети 10</i>
	<i>петнадесети 10</i>
	<i>шестнадесети 10</i>

	<i>седемнадесети 10</i>
	<i>осемнадесети 10</i>
	<i>деветнадесети 10</i>
	<i>двадесети 10</i>

		п2	п3	п4	п5	п6		
	п1						п7	
	п20			4	3		п8	
	п19		1	2			п9	
	п18	п17					п10	
			п16				п11	
			п15			п12		
				п14	п13			

Ако спечелиш, иди на **88**.

Отворената врата разкрива просторна зала, облицована с бял камък, на противоположната страна на която има коридор, извеждащ от нея. На стената до вратата се вижда лостче от бял метал. Все пак най-много привлича вниманието странното създание в средата на стаята. То има формата на мъж, но е трудно да го различиш. Тялото му е черно, осеяно с бели точки — като че е прозорец с човешки очертания, отворен към безкрайното нощно небе. Но този прозорец се движи. Изглежда, че той поглъща светлината от факлите, поглъща дори и мислите ти и обръква разсъдъка ти, когато се вглеждаш в него по-отблизо.

Ако в групата има Мъдрец, мини на [419](#). В противен случай трябва да се биеш — прехвърли се на [410](#).

Убиваш и последната змия, която, пърхайки леко, пада надолу в
пламъците. Бързо излизаш от тази адска яма в стаята с портала.
Прехвърли се на [119](#).

Втеченните останки на твоя приятел(и) бързо изтичат по прохода, от който току-що си излязъл. Когато стигаш в гръдния кош, се обръщаш и виждаш гъста гъбеста пяна да изригва от същия проход. Това, което е особено странно, е начинът, по който се движи пяната — тя не се разлива като течност, търсейки най-ниските точки, а като че нараства по специфичен начин. Тя е сякаш нещо живо. Повдига ти се от отвращение.

Забеляваш отвор, който води навън от тази стая. Предпочитайки да не оставаш с този труп и миг повече, ти се промъкваш с мъка през тесния проход и се озоваваш върху огромния труп. Задържайки се едва-едва върху клатещия се „мост“, образуван от мъртвия титан, виждаш, че си почти на половината път през бездната.

А всъщност, мъртъв ли е той...? Сърцето ти спира биенето си за миг, когато усещаш леко потрепване да преминава по тялото. Бронираниите пръсти трепват в спазъм. Чува се лек стон, когато в дихателните органи навлиза въздух. Трябва да се придвижиш бързо или ще бъдеш хвърлен в бездната, когато титанът се свести. Ако решиш да пролазиш бързо назад до външния край на Котела, прескочи на **500**. Ако се опиташ да изминеш остатъка от пътя до развалините, иди на **334**. Ако има Магьосник и той иска да опита заклинание за незабавно спасение, мини на **431**.

Изваждаш шишенцето, в което е хомункулусът, намерен от теб при участието ти в мисията на Миорг.

— А, благородни щедри господарю, чудесни носителю на върховно величие, лицето ти грее с несравнима красота, скъпоценните камъни на небето не могат да се мерят с твоето божествено сияние, нека твоите...

— Млъкни, нещастнико — изкрещяваш ти в отчаяние. — Кажете ми за тези врати и какво има зад тях.

— Хмм — размишлява хомункулусът. — Зная какво лежи зад всяка от тях, но съм принуден от някои закони да разкрия тайната на само една от тях. Ако се съгласиш след това да ме освободиш от тази водна клетка, ще те просветля, о, великолепно. Какво ще кажеш?

Ако се съгласиш с условията му, премини на [311](#). Ако откажеш, върви на [189](#).

Те прилякват за момент върху трупа (трупове), въртейки застрашително опашките си. След това със сухо шумолене бавно се сбръчкват като какавиди. Ако има Мъдрец, той или тя трябва да отиде на [397](#). Ако не, мини на [424](#).

Воинът, който стои пред теб, е висок най-малко шест метра. Кожата му е синкавобяла като на човек, който е на път да умре от замръзване, но той се движи с енергия и мощ. Бронята му се състои от големи плочки лед, които образуват неговите набедреници, налакътници и нагръдник. Под тях носи плетена ризница от скреж. Копието представлява пика с твърд като желязо черен лед, дълга повече от четири метра.

Ако желаеш да използваш някаква магическа вещ срещу него, премини на **381**. Ако се биеш с него, иди на **513**. Ако побегнеш надолу по стълбите, прескочи на **278**.

Колкото можеш по-предпазливо се прокрадваш до плочата. Усецаш силен приток на адреналин, когато плочата мръдва и под краката ти се разнася силно изщракване. Ще скочиш ли презглава напред (481) или ще се свиеш на пода (331)?

Вземаш предмета, наречен от него Огледалната диадема. Тя прилича на обикновена бронзова лента за коса с рунически символи, надраскани по нея. Можеш да си сложиш диадемата по всяко време на приключението (освен по време на битка). Ако и когато го направиш, премини на [529](#), за да разбереш какво ще последва. Но преди това си запиши номера на главата, която четеш, тъй като 529 няма да те насочи автоматично към нея. Запиши си в дневника: Огледална диадема — виж 529 за ефекта, когато се постави. След като ти дава предмета, дяволът изчезва в избухнал, миришец на сярна пламък. Придвижи се на [362](#).

Минаваш през двукрилите врати. Озоваваш се в просторна зала, чиито стени са запълнени с хералдически щитове и кръстосани оръжия. В далечния край на залата стои огромен железен трон, върху който седи отвратителна, облечена в черно фигура. Качулката ѝ е отхвърлена назад, откривайки изкривено демонично лице, достойно за ужаса на другия бряг на река Стикс, кошмарно лице с горящи очи и блестящи кучешки зъби. Изпод мантията му се подават четири покрити с нещо подобно на хитин ръце, а когато се изправя, забелязваш завършващите с копита крака. Зад трона в една ниша в стената забелязваш яркия блясък на статуетката на Господарката на времето. До трона стои друго странно същество, вероятно подчинено на онова, което седи на трона. То има цвят на абаносово дърво, облицовано с тънки златни рисунки, и прилича на мрамор, но това не е статуя. Докато главата му се движи, за да проследи твоето приближаване, черната му кожа блести на факлите като метал. Лицето му е с безупречни черти, странна красота, която плаши със своята неестественост. Очите му са две топки от блещукащо злато. Изчадиято на трона пошепва с глас, напомнящ свиренето на вятъра:

— А, гости. Аз съм Онака, Господарят на безвременната пустота, поставен тук от Истинските магове, за да пазя този идол. Ти си дошъл да го вземеш насила от мен, както ми посочват мислите ти, които толкова лесно прочитам.

Той надава ужасяваш смях.

— Пригответи се в такъв случай да умреш! Унищожни ги! — казва той, давайки знак на черния автомат, застанал до него. Главата му се обръща и те разглежда, след което той тръгва към теб, следван отблизо от Онака. Трябва да се биеш с тях.

Обърни на **20**.

Претърсваш трупове на последователите на Маговете, които си убил. Всеки от тях е притежавал меч, а намираш и два лъка и двадесет стрели. Хвърли един зар: числото което се падне, е броят на шишенцата с лекуващо средство, които намираш в тях. Всяко шишенце съдържа една доза лекуваща отвара, която може да ти възстанови от 2 до 12 (хвърли 2 зара) изгубени точки издръжливост. Не забравяй да отбележиш в [дневника](#) си всички предмети, които си взел. Сега трябва да намериш начин да проникнеш във вътрешната цитадела, която се издига в центъра на развалините. Започваш да проучваш близките сгради за евентуален вход. Повечето от порталите са рухнали отдавна, но накрая намираш един, от чийто вход успяваш да разчистиш боклуците. Вътре започва голямо стълбище, водещо надолу под земята. Разсъждавайки, че трябва да е имало подземни тунели, свързани с вътрешната цитадела, слизаш по него.

Мини на [376](#).

Той умишлено не прави движение да извади меча си, кръстосвайки вместо това ръце на гърдите си:

— Аз не убих вещицата, за да се бия на свой ред с теб — казва той, говорейки езика на Ангейт със съвсем слаба следа от средноизточен акцент. — Ние трябва да станем съюзници.

Ако се спуснеш да го атакуваш, докато е беззащитен, иди на [517](#). Ако го попиташ какво има предвид, мини на [371](#).

Минаваш през няколко стаи и коридори, докато най-последно влизаш в голяма зала с куполообразен таван. Докато слизаш, забелязваш, че куполът е изрисуван с астрологични символи. Предвиждали ли са архитектите на Спайт този съдбоносен ден, когато е бил издиган куполът, макар че това е било преди много векове? Би могло и да е така. Ако притежаваш паролата **раут**, придружена с число по-голямо от нула, премини на **478**. Ако не, придвижи се на **130**.

— Идваме с послание, Ваше благородие — започваш ти.

— Тишина! — изкрещява Онака. — Мозъците ви ми разкриха истинската ви цел! Аз бях поставен тук от самите Истински магове, на стража срещу такива като вас и ще ви унищожа, като разпръсна съсипаните ви души в Безвременната пустош!

Трябва да се биеш с Онака и неговия служител. Обърни на [20](#).

Пристъпваш напред, казвайки:

— Здравейте, братя! Току-що се завърнахме от патрулна обиколка в по-долните равнища. — Те ви поглеждат с подозрение. — Да сте видели някаква следа от нашествениците? — запитваш ти.

— Всъщност, ние вас помислихме за такива! — засмива се един от селяните, очевидно човек с малко разум. Друг го изглежда с укор.

— Хо, хо! — смееш се ти. — Забавна шега, ние да сме нашествениците! — Внезапно се обръщаш към тях и ги нападаш, използвайки изненадата.

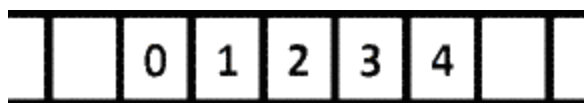
Мини на **152** и се бий с тях, като си отбележиш, че те не могат да действат в първия рунд.

Връщаш се назад. Когато минаваш по пътеката над адската огнена яма, четири крилати змии с очи като стопена лава и кожа с пламтящ оранжев цвят се вдигат, за да те нападнат.

Огнени змии

Бойно майсторство: 7	Щети за удар: 3 зара + 3	
Психически способности: 7	Нюх: 8	
Доспехи клас: 3		
Издържливост:	<i>първа 21</i>	<i>втора 21</i>
	<i>трета 21</i>	<i>четвърта 21</i>

Всеки, който получи удар, отнемащ петнадесет или повече точки (независимо от бронята) и все още е жив, трябва да иде на **3**. Не можеш да избягаш, тъй като те умеят да летят и са прекалено бързи за теб. Ако ги унищожеш, мини на **80**.



В редкия въздух се появява облак от дребни спори и те обгръща. Изненадан, ти не можеш да избегнеш вдишването на част от тях. Внезапно те разтърсва остра, невъзможна за контролиране кашлица, от която имаш чувството, че дробовете ти ще се пръснат. Когато се изхрочваш, виждаш следи от кръв и сивкави гъбички в слюнката си. Спорите те изяждат отвътре!

Всеки път, когато минаваш на нова глава, намалявай с едно точките си за издръжливост. Напиши **ЗАРАЗЕН** на първата страница на [дневника](#) си с големи букви, за да не го забравяш. Няма никакъв познат начин да се спре развитието на това ужасно заболяване — няма да помогнат дори магически лекарства. Мисията ти да предотвратиш завръщането на Маговете в реалния свят се превръща в състезание срещу собственото ти положение на смъртен...

Прехвърли се на [359](#).

Сблъскваш се с носещ се във въздуха призрак: усмихваща се студено златна маска, подобна на използваните в древния класически театър. Очите и устата ѝ са празни дупки, от които струи зелена светлина. Иззад маската се протягат пет дебели пипала, бронирани с пръстени от нефрит. Всяко пипало държи жезъл от нефрит, който пращи с изгарящ златен пламък.

Ако има Мъдрец, той или тя следва да мине на [21](#). Ако не, но присъства Магьосник и той е съгласен да опита да се телепортира покрай този демон, мини на [155](#). При всички други случаи ще трябва да се биеш с него — иди на [43](#).

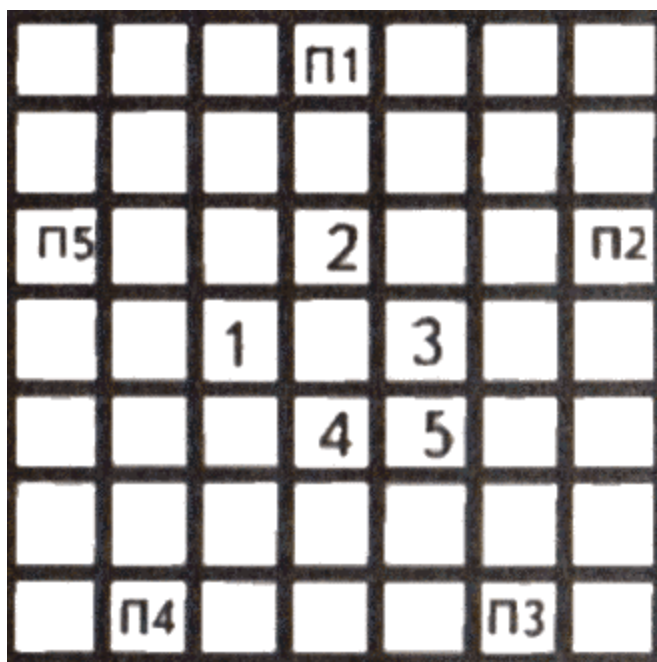
Решени да завършат ритуала, който ще призове обратно на земята техните неземни господари, магьосниците не са в състояние да се бият или дори да се защитават.

Последователи на Маговете

Психически способности: 9	Доспехи клас: 5	
Издръжливост:	първи 15	четвърти 15
	<i>втори 15</i>	<i>пети 15</i>
	<i>трети 15</i>	

(Всъщност, те не са с толкова солидни брони, както може да се предположи от класа на доспехите, но защитните заклинания, които са подготвили предварително имат ефекта на броня.)

След три рунда отбележи позициите ви и получените наранявания, а после премини на **543**. Ако ги убиеш всички за по-малко от три рунда, прескочи на **190**.



(Седнал играч) Веднага щом сядаш на стола, глобусът пред теб изпуска бледа трептяща червеникава светлина. Внезапно имаш усещането, че остри стоманени ленти стягат краката ти. Поглеждаш надолу и виждаш, че мрежа от червени искри покрива цялото ти тяло, като те парализира и не ти позволява да станеш от стола. Невидимо приспособление пронизва шийната ти вена. Разнася се отвратителен всмукващ звук...

За секунди кръвта ти е изсмукана напълно. Това е бърза смърт, но далеч не е безболезнена. Оцелелите играчи, ако има такива, могат да вземат вещите на трупа и после да преминат на **50**.

Припомняш си какво каза хомункулусът и разбираш, че думите, които като че някой шепне в главата ти, са само лъжи — магическа примамка, приготвена за теб. Не можах да те изиграят! Прехвърли се на [294](#).

Имаш ли син жезъл?

Ако е така, премини на **241**. Ако не, отваряш вратата — иди на **473**.

Вратата се отваря и ти влизаш в ниска безлична стая с под, покрит с мъх. Няма други врати, но в отдалечения ѝ край от две чешми се излива вода в широк басейн, разположен точно под гърлата им, а в десния ъгъл се вижда стълбище, което води нагоре. Когато се приближаваш, забелязваш, че върху чешмите са скулптирани озъбените лица на някакви демони, като бликащата от устата им течност пада в съдове, които те държат. И двете скулптури са от дялан мрамор. Между двете чешми в камъка е изрязан кратък стих:

*Всички имат нужда да пият,
за да достигнат ръба
на бездната от радост и скръб.*

Ако се каниш да пиеш, трябва да го направиш от една от чешмите.

От лявата ли ще пиеш (344), от дясната ли (339) или ще се изкачиш по стълбите, без да обръщаш внимание на чешмите (206)?

(Играч, размахващ каменния чук) Замахваш широко, но не улучваш Стоокия звяр, а удряш каменната стена. Чукът се счупва в ръката ти; бил е прекалено крехък, за да го използваш като бойно оръжие. Зачеркни го от [дневника](#) си. Губиш един рунд за действие, поради шока от това, че изведнъж си се оказал без оръжие. Ако желаеш да си подготвиш друго оръжие, това ще ти отнеме още един рунд. Сега се прехвърли се на [324](#), за да продължиш битката.

Провери дали си отбелязал предишната глава, тъй като тази няма да те върне обратно там.

(Първи играч) Вземаш щипка от емфието. То има силен аромат на подправки и незабавно предизвиква силно кихане. Очевидно съдържа и някакъв вид наркотик, защото всичко около теб става по-ярко и в същото време някак нереално. Чувстваш, че ти се вие свят и леко ти се гади, но скоро това усещане е заменено от любопитно чувство на отпускане. Опасността преставя да има значение за теб. При други обстоятелства подобно възприятие би могло да бъде и полезно, но всяко предимство е загубено от чувството на дезориентираност и летаргия. Намали бойното си майсторство и нюха с по четири точки, но увеличи психическите си способности с една. Ефектът ще трае до края на това приключение.

Трябва да е имало и някакво лекарство, примесено в емфието. Всякакви рани, от които си страдал, зарастват. Има достатъчно емфие за всички играчи, ако желаят да вземат. Сега ти имаш доста спешна мисия. Каква беше тя? А, да — да се разправиш с Маговете. Борейки се с настроението да седиш и да си почиваш, решаващ, че можеш да продължиш с мисията. Върни се обратно на последната глава, която четеше.

Засилваш се максимално и отскачаш колкото можеш по-силно и по-далече. Краката ти се откъсват от моста точно в момента, в който той изпуква и се сгромолясва в адската тъмнина долу. Изкрещяваш от страх, докато отсрещният бряг на бездната се носи към тебе. Блъсваш се в него с удар, който може да строши костите на човек и едва успяваш да се вкопчиш в ръба с пръсти. След няколко мига, по време на които се мъчиш да овладееш болката, полака се изкатерваш върху ръба на бездната. Успя! Пред теб виждаш коридор, който се разширява в зала. Насочваш се към нея.

Премини на [107](#).

Предпазливо пристъпваш върху плочата. Обхваща те чувство на ужас, когато тя се измества под тежестта ти. От тавана над теб се разнася силно изщракване. Ще отскочиш ли във въздуха (453) или хитро ще пристъпиш встрани (507).

Имаш нещастieto да натиснеш бутона, който изключва механизма на птицата. Тя се забива надолу като камък. Въртиш копчето като луд, но по някаква причина не успяваш да я накараш да размаха отново крилете си. Преди да можеш да направиш нещо друго, изпаренията, изригващи от дъното на бездната, те задушават. Приключението ти завършва тук.



Притежаваш ли паролата **страна на чудесата**?
Ако е така, прескочи на **128**. В противен случай премини на **514**.

В отдалечената част на стаята се вижда огромен свод, украсен с натруфен фриз, изрязан по краищата. Зад свода се вие синкава мъгла. По фриза са скулптирани много неща: глави, геометрични мотиви и други изображения, които изглеждат лишени от смисъл. Най-близките до долния край на фриза изображения са странни, защото изглежда, че на тях е показана подобна на шах игра, но само с девет квадратчета. Видно е, че някои от квадратчетата автоматично унищожават всяка попаднала на тях фигура. Там няма нищо друго интересно, а не се вижда и път за излизане, освен ако не пристъпиш в синята мъгла. Свиваш рамене и тръгваш напред. Прехвърли се на [149](#).

Посред вихрушка от тъмни влажни пера последното от чудовищата пада надолу в мрака. Ако някой от играчите е умрял, защото е погледнал в очите Ангела на смъртта, придвижи се на [487](#). Ако няма такъв, продължи до върха на стълбището — иди на [182](#).

В сънищата ти приключението продължава — но само в сънищата ти. Под действието на магията на нимфата, ще спиш хиляда години. Ще пропуснеш Хилядолетието и връщането на Истинските магове в Средната земя. Светът, в който ще се събудиш, ще бъде много различен от този, който си оставил. Това ще бъде свят, в който петимата Магове ще са разпрострели господството си по цялата земя на хората, свят на безкрайно проклятие: самият ад. Мисията ти пропадна.

Забелязваш някакви следи в праха по пода на мазето, които свършват пред голяма бъчва. Разглеждайки я отблизо, откриваш скрито лостче, което отваря капака на бъчвата. Зад него се открива неголям проход. Ако искаш да навлезеш в него, премини на [523](#). Ако предпочиташ да напуснеш мазето, прехвърли се на [255](#).

Хвърляш се по очи на пода, докато от стената откъм лявата ти страна излита облак малки копия, които просвистяват над главата ти, преди да се забият в насрещната стена, без да са причинили никаква вреда. С въздишка на облекчение ставаш на крака. Ще стъпиш ли на плочата, която е точно пред теб, плътно следвайки лявата стена (337), на плочата вдясно от теб на предния ред (548) или ще минеш по диагонал вдясно, върху най-централната от деветте плочи (542).

Това, което си взел за Емеритус се хвърля напред върху дебели тресящи се крака, напомнящи охлюви. Още по-обезпокояващ е начинът, по който, докато се бие с теб, то ти внушава откъси от образи или звуци от собствената ти памет, така че в един момент виждаш лицата на родителите си, в следващия чуваш гласа на Айкън или усещаш аромата от градината на Фатима. Всички играчи, освен Воина, трябва да намалят с една точка бойното си майсторство и нюх за времетраенето на двубоя, поради отвличане на вниманието от илюзиите на изчадието.

Чудовище на миражите

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 3 зара
Психически способности: 9	Нюх: 12
Доспехи клас: 0	
Издръжливост: 56	

Забележка: Освен да удря с роговата си човка, то знае и четири заклинания, които може да употреби. Хвърляй зар за всеки рунд, за да определиш как ще постъпи:

1–2: нанася удар с човката си.

4–6: припомня си или прави заклинания. Заклинанията, с които си служи са **робско омайване, призрачно докосване, кълбовидна мълния и магия на вампира**. Ако го убиеш, придвижи се на **483**.

		4		
	1			
	2	3		
			4	

Извърташ се рязко, проклинайки моментното разсейване, позволило на новодошлия да те свари неподготвен. С гръб към разнебитения парапет, трудно би могъл да намериш по-лошо място за отбиване на нападение. Пред теб са изправени две фигури: зловещо усмихваща се жена, чието тяло е покрито със сложни татуировки, и висок воин от расата на Та'ашим, облечен с наметало и въоръжен с меч. Проговаря жената. Как би могла да знае...

— ... какво мислеше току-що ли? — Тя се изсмива. — Аз съм Зара Богомолката, Четяща в мозъците.

Чувал си за нея: Емфидианска магьосница със страховита репутация. Някои казват, че в татуировките ѝ са скрити пленени демони, които тя може да призовава, за да убият враговете ѝ. Тя кимва.

— В това обаче никога няма да бъдеш сигурен. Имам много подобър план да се разправя с теб: Магията на светкавичната смърт. За секунди ще се превърнеш в купчинка тлеещ прах, форма, в която няма да представляваш по-нататъшна заплаха за възкресяването на моите господари.

Тя вдига ръце. Святкаща сиво-бяла окултна енергия придава на злорадстващото ѝ лице сатанинско изражение. Няма начин да я достигнеш, преди тя да насочи заклинанието си. Зад нея мъжът изважда меч си — но от онова, което знаеш за Светкавичната смърт, за него няма да остане с кого да се бие... Премини на [26](#).

114

Вратата няма да се отвори колкото и да опитваш. Върни се на [119](#) и направи друг избор.

Втренчваш се в процепа, водещ към пещерата високо горе. Около теб се върти прах, увлечен в луда вихрушка от въздушното течение, а плащът ти се ветрее напред-назад. Ако имаш няколко шишенца от Напитката за смаляване, мини на [145](#). Ако можеш да си послужиш със заклинанието, наречено Полет, прехвърли се на [164](#). Ако си Мъдрец, можеш да се издигнеш през шахтата чрез левитация — премини на [288](#). Ако не можеш да използваш нито една от тези възможности, прескочи на [158](#).

— Ти пазиш великолепно съкровище — казваш с възхищение в гласа. — Обаче е истински срам да го държиш скрито тук, в тази тъмна пещера. Няма ли да изглежда по-добре на някой планински връх, в безопасност от крадливите ръце на смъртните хора и все пак открито за жадните им очи?

Драконът те гледа с очи като разпалени въглени.

— Не разполагам с голям избор в това отношение — казва той най-после. — Някога и аз бях смъртен човек, Фафнир, но сега съм наказан за алчността си. — Той увива пръстените на тялото си около купчината скъпоценности и ти виждаш, че единият му заден крак е прикован за стената с дебела желязна верига. Здрав катинар придържа веригата стегната около лапата на дракона.

Ако имаш ключ, би могъл да отключиш веригата — премини на **178**. В противен случай можеш да го нападнеш (**524**) или да се махнеш оттам (**17**).

Колибата може да рухне всеки момент. Вътре в нея върху грубо легло лежи съсухрено тяло. Гърнета и тигани са струпани върху няколко лавици заедно с останалите вещи, които човек свързва с живота на един очевиден отшелник. Няма нищо интересно освен един амулет около врата на трупа. От него висят три монети: сребърна, медна и златна. Ако желаеш, можеш да го вземеш. Ще се върнеш ли до параклиса да го проучиш по-внимателно (408) или ще се върнеш на шлепа и ще продължиш нагоре по реката (282)?

Ако притежаваш паролата **селена**, прехвърли се на **290**. Ако я нямаш, иди на **156**.

През коя врата ще минеш сега? През червената, вратата на Червената смърт (203)? През синята врата на Синята луна (99)? През зелената врата на Звездата на чумата (264)? През златната Врата на Звездата на даруването (354)? През бялата врата на Бялата светлина (330)? Като алтернатива, ако притежаваш хомункулус в себе си и желаеш да се посъветваш с него, придвижи се на 82. Ако притежаваш обаче всичките пет жезъла, оцветени в синьо, червено, бяло, зелено и златно, премини на 541.

В момента, в който Онака пада, тялото му и всички следи от неговото присъствие изчезват от реалността. Не остава нищо. Приближаваш се до нишата, в която е поставена статуетката. Точно над нея, окачен на стената виждаш красив тисов лък с крайници от слонова кост, на които се виждат рунически знаци за могъщество. До него в инкрустиран с емайл колчан висят пет стрели със същата необикновено майсторска изработка и мощ. Те имат магически качества. Лъкът прибавя една точка към бойното ти майсторство, когато използваш стрелба с лък, а стрелите нанасят поражения 1 зар +3, когато улучат. Много доволен посягаш към статуетката.

Мини на [539](#).

Веднага си помисляш за шишенцата с магическо лекарство, които си намерил върху трупа. Ако някой играч пожелае да изпие едно от тях, зачеркни го в [дневника](#) си и мини на [383](#). Ако не, единственият начин да се спуснеш през въздушната шахта е като скочиш — прехвърли се на [213](#). Ако не смяташ да се спускаш през шахтата, а да чакаш тук спътниците си, които вече са се спуснали, иди на [546](#). Ако си готов да се отправиш на път, прескочи на [276](#).

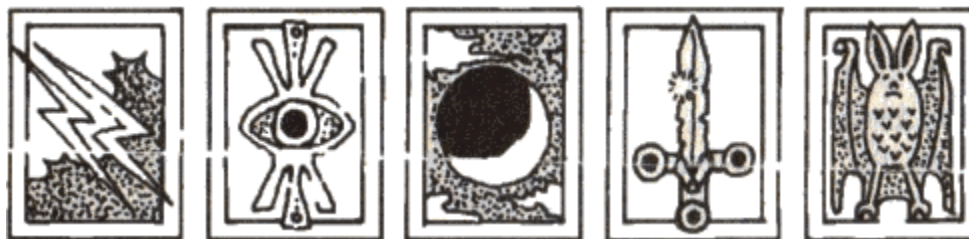
Това, което ядеш, е храна от Банкета на Вечните сънища. След миг деликатно удоволствие, тя се превръща на пепел в устата ти. Триумфиращ смях прозвучава в ушите ти, а мозъкът ти потъва в мъглата на безвремието. Някои от сътрапезниците ти стават и си отиват, но ти си хванат в капана на забравата за цяла вечност, докато и ти не успееш да подмамиш някой неподозиращ пътник да хапне от тази омагьосана храна и да заеме твоето място. Всякаква памет и воля напускат заблудената ти душа. Приключението ти свършва тук.



Точно на мястото, където се приземяваш, в пода има малка пукнатина, през която духа силно въздушно течение, издавайки вой като от зъл дух. Заобикаляш я и се насочваш към далечния край на голямата зала, в която се намираш. Подът като че се повдига от силата на виещата вихрушка, която го натиска отдолу; от време на време през малки дупки в мазилката на стените си пробиват път миришеци на сяра изпарения. В далечния край на залата виждаш очертанятията на гигантско самотно лице на фона на стената. Пред него стои дълга маса. Когато го доближаваш, чуваш неясен глас да излиза от каменната уста; едва разбираш какво казва:

„Привет, господа. Отдавна ви очаквам, за да възобновим банкетата, който беше толкова грубо прекъснат. Моля, седнете на предназначенията ви места и яжте както в старите времена — не храна, която да ви даде силата на смъртни хора, а гозби, подхранващи сили на космическо влияние и черна магия.“

Разглеждаш емблемите, изрязани върху облегалките на столовете, наредени около масата. Те са всичко около петдесет и представят всеки от първоначалните магове на Крарт. На масата пред всеки стол има малко кристално кълбо; някои от кълбата светят слабо като светулки, други си остават черни като катран. Има само пет, които светят с пълна сила, но те като че не отговарят на Петте звезди, които познаваш: върху резбованите гърбове на тези столове виждаш изрязани следните символи.



Прехвърли се на [50](#).

Силите на илюзията и заблудата търсят да разстроят мозъците ви!

Ако разполагаш с паролата **жлъч**, мини на **98**. Ако я нямаш, чети по-нататък. Всеки герой трябва да хвърли зар, равен или по-малък от психическите си способности. Онези, които успеят, отиват на **294**. Останалите, минават на **446**.

След като убиваш прилепа, за да се увериш, че няма да те нападне, продължаваш пътя си до другата страна. Пред теб се издигат развалините на Спайт. Придвижи се на [530](#).

(Магъосник)

— Значи, въобще не искаш да се приземиш? — пита Фолтинът.

— Не веднага — казваш ти, като крещиш, за да те чуе през тракането на металните криле на птицата. — Повърти се тук няколко минути, докато изрека заклинанието **кълбовидна мълния** срещу последователите на Маговете.

Все още се спускате към площада. Последователите на Маговете лаят, копнеейки да пролеят кръвта ти. Някои от тях приготвят стрели, докато останалите са изтеглили мечовете си, готови да те нападнат, щом се приземиш.

— Смърт на неприятелите на нашите небесни господари! — крещи един. Фолтинът поглежда надолу, а после се обръща към теб с лукава усмивка.

— Нашата сделка беше поначало само за транспортиране от ръба на бездната до развалините — казва той. — Сега искаш от мен да направя приспособлението. Това е по-сложна процедура от обикновения полет. Трябва да погледна в книгата си, съответно ще бъде необходимо и допълнително плащане.

— Какво ще поискаш? — Ако не знаеше, че проклетият Фолтин не е от плът и кръв, сигурно би прогонил с удар усмивката от лицето му.

— Какво искам ли? — промърморва той. — Искам Кървавия меч.

Ако го оставиш просто да управлява птицата и да те приземи, както беше първоначално обещано, мини на **308**. Ако му дадеш Кървавия меч, иди на **127**. Ако го прогониш и се опиташ сам да управляваш птицата, прескочи на **521**.

Неохотно подаваш Кървавия меч (задраскай го от [дневника си](#)). Без приказното оръжие евентуалната ти битка с Маговете ще бъде много по-трудна — но ако техните последователи те разкъсат, въобще няма да има битка.

Фолтинът докосва един от лостовете и механичната птица започва да кръжи във въздуха.

— Завърти това копче, когато си готов да се спуснеш — казва той, подсмивайки се леко и изчезва с Кървавия меч към своята неземна страна. Премини на [197](#).

Поглеждаш надолу към разложените останки на покрития с плащ труп и решаваш да не го разглеждаш втори път. Във всеки случай си сигурен, че си го претърсил цялостно първия път.

Прехвърли се на [276](#).

— Уродлив и лъжлив демон! — озъбваш се ти на дявола. — Напитката, която ми предложи беше отровна. Така ли показваш благодарността си?

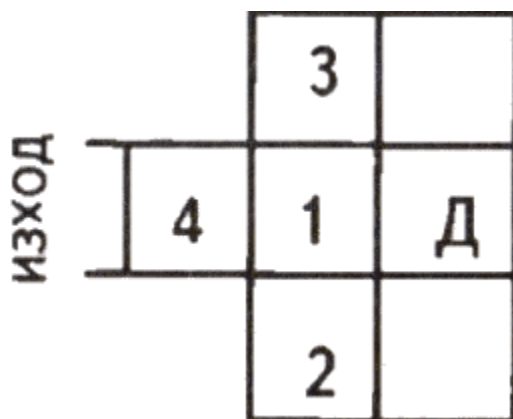
— От всичко, което каза, вземам предвид само думата „благодарност“ като потенциална обида — отговаря той.

— С радост допускам, че съм грозен, че съм за лъжата и безчовечността. Ти желаше бързо и задоволително завършване на мисията си и тъй като отказа да пиеш напитката на дявола, ще извлека грамадно задоволство да те изкормя със собствените си нокти...

Дявол

Бойно майсторство: 9	Щети за удар: 5 зара + 2
Психически способности: 9	Нюх: 7
Доспехи клас: 1	
Издръжливост: 105	

Ако побегнеш назад по моста, придвижи се на **448**. Ако приемеш боя и убиеш изчадието на злото, иди на **362**.



Стълбите водят към една многоъгълна стая, със светещи релефни изображения на лица по стените. Тя има няколко изхода. Избирайки наслуки един от тях, минаваш през извиващ се коридор и навлизаш в галерия, обикаляща външната страна на кулата. Тесни прозорци гледат отгоре към града. Надвесваш се и вдишваш студения нощен въздух. Поглеждайки надолу към развалините, откриваш, че изглеждат бездиханни и нереални сред бъркотията от петорните сенки. Внезапно получаваш впечатлението, че сега петте звезди са по-ниско в небето. Те се спускат на земята! Нима си загубил следа за времето? До полунощ остават само петнадесет минути — трябва да побързаш да намериш стаята, приготвена за тяхното превъплъщение. Със сигурност знаеш, че през първите няколко секунди след като приемат отново човешка форма, Маговете ще бъдат объркани и уязвими към нападение. Ако ти не си там да се възползваш от този момент, всичко ще бъде загубено.

— При всички случаи, всичко е загубено — произнася зад теб дрезгав глас.

Върви на [113](#).

Поглеждаш над ръба на шахтата. През трептящата нагорещена мъгла виждаш, че подът отдолу потреперва и през пукнатините на плочите изригва жълтеникав дим. Цялата стая може да хлътне надолу или да полети в Котела всеки момент. Решаваш да не се спускаш отново.

Мини на [276](#).

Можеш само да зяпнеш от ужас, когато забелязваш плътта на другарите ти да се превръща в миришеца на лошо каша. Гъстата течност се разлива бавно като локва катран. Клокочейки и изпускаяки жълтеникави изпарения, тя залива все по-голяма част от стаята. Другарите ти са изчезнали завинаги — не са точно мъртви, но със сигурност вече не са живи хора. Всяко оборудване, което са носили, е също загубено, тъй като ти нямаш желание да газииш в разлагащата се плът. Обзет от ужас и отвратен от зловредната воня на изпаренията, ти бягаш към гръдния кош. Прехвърли се на **81**.

Всички скорпиони се сбръчкват като мъртви листа, когато ги убиваш. Ако някой играч бъде ужилен поне веднъж, той или тя трябва да се върне на **192**. Ако няма ужилени, можеш сега или да претърсиш оръжейната за полезни оръжия (**363**) или да я напуснеш и да навлезеш още по-навътре в развалините (**14**).

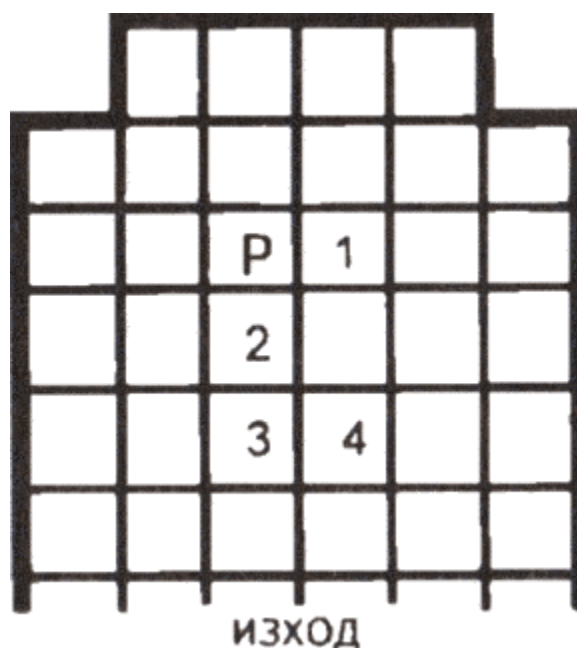
Кой от тези предмети ще опиташ? Каменния чук (333), шлифования скъпоценен камък (198) или черния плащ (269)? Ако не притежаваш тези предмети или не виждаш как биха могли да помогнат, иди на 174.

Леденият рицар се озъбва беззвучно, когато хвърляш солта върху острието на копието му. Той го завърта към теб, но в студената си ярост не се прицелва добре и копието се забива в каменните стъпала. То вече е започнало да се топи и в този омекнал вид ударът в стъпалата е достатъчен да отчупи парче от него. Леденият рицар запокитва парчетата встрани и се хвърля напред да ти нанесе удар с голите си синкави ръце.

Леден брониран рицар

Бойно майсторство: 6	Щети за удар: 6 зара -2
Психически способности: 8	Нюх: 8
Доспехи клас: 5	
Издръжливост: 90	

Ако побегнеш надолу по стъпалата, придвижи се на **278**. Ако го победиш, върви на **48**.



Вървиш по коридора към стареца. Той вдига глава и се усмихва, когато те вижда да идваш.

— Поздрави! Изглежда, че съм стоял тук цяла вечност, очаквайки някой като теб да дойде и да ме освободи от затвора, в който ме поставиха Маговете. Жена ми и слугите трябва отдавна да са изоставили всяка надежда да ме видят отново, но сега съм твърдо решен, преди да се върна при тях, в родния ми град Фарантар, да разруша този град Спайт, слагайки по такъв начин завинаги край на тяхното тиранично управление. — Той говори, сякаш мисли, че Истинските магове още управляват страната Легенда, но го оставяш да продължи. — Името ми е Миорг от Фарантар, затворен тук, защото съм се осмелил да съпернича в изкуството на магията със самите Магове. Те заповядаха да бъда освободен само когато петте мисии, възложени от тях, бъдат изпълнени и оттогава аз чакам в този коридор. Ще приемеш ли последната мисия, което ще означава, че съм освободен завинаги от тази килия?

Премини на [55](#).

Вземаш предмета, който той описва като Трилистната кама. Това е оръжие с размера на обикновена кама, уравновесено за хвърляне, но с три остриета вместо само с едно. Можеш да го хвърлиш във всеки момент, когато си в двубой. Ако и когато го направиш, обърни на [12](#), за да видиш как действа. Не пропускай да отбележиш в дневника номера на главата, която четеш в момента, тъй като [12](#) няма да те върне към нея. Трябва да запишеш в [дневника](#): „Трилистна кама — виж [12](#), когато я хвърляш“. След като ти дава този предмет, дяволът изчезва в миришещи на сярата пламъци.

Прескочи на [362](#).

(Играч(и), погълнали спори) Започваш да кашляш така, като че дробовете ти ще се разкъсат. Когато се изплюваш, виждаш следи от кръв в слюнката си. Спорите те изяждат отвътре!

Всеки път, когато започваш нова глава, намалявай издръжливостта си с една точка. Напиши **ЗАРАЗЕН** на първата страница на [дневника](#) си с големи букви, за да не го забравяш. Няма познат начин да се спре развитието на тази ужасна болест — не може да помогне дори магическо лекарство. Мисията ти да попречиш на Маговете да се върнат в реалния свят се превръща сега в състезание със собственото ти положение на смъртен...

Придвижи се на [157](#).

Обръщаш се да си ходиш. След няколко крачки чуваш някакъв стържещ звук, от който по гърба те полазват тръпки на страх. Обръщаш се и виждаш трупът да се надига от ковчега и да протяга ноктестите си ръце към теб с очи, горящи с неестествен зелен блясък. Върху нагръдника на бронята, както забелязваш сега, са гравирани звезди. Той блести от магическа енергия.

Не-мъртва кралица

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 4 зара
Психически способности: 6	Нюх: 12
Доспехи клас: 3	
Издръжливост: 60	

Забележка: Очите ѝ имат хипнотична сила. Всеки, който се опита да хвърли зар за двубой с нея, трябва първо да се помъчи да противостои на психическата атака. Ако не успее, играчът няма да е в състояние да направи нищо до следващия рунд.

Ако побегнеш, мини на **374**. Ако победиш, иди на **318**.

	1	3			К	
ИЗХОД	2	4				

Вратата те води в прашна стая, обзаведена със старинни мебели. В средата на стаята стои изчистена от праха маса, а в лявата стена има стълбище, което води нагоре. Когато пристъпваш напред, до масата се появява призрачната фигура на мъж с мантия. Прозрачната му форма ти кимва и те заговаря глас, наподобяващ дрезгав шепот, като че идващ отдалече през бездната на пространството и времето.

— Ела да играеш на комар с мен, пътешественико, както имах обичай да правя приживе. — Забелязваш комплект ашици, за които би могъл да се закълнеш, че преди миг не бяха на масата.

Можеш да нападнеш призрака (68) или да се съгласиш да играеш (538). Ако в групата има Мъдрец, който има желание да се опита да направи заклинание за прогонване на духове, иди на 247.

(Играч, който пие) Падаш мъртъв. Наистина лекарството те е излекувало завинаги от всички болести, както ти беше обещано. Но доколкото самият живот е главната причина за човешкото страдание, в същото време то е отнело и живота от тялото ти.

Ако има оцелели играчи, те могат да вземат предмети от вкочанения труп и да се върнат на главата, на която са били преди това.

Избягваш през междупространствения портал точно навреме. За твое учудване обаче намиращ, че когато се материализираш наново между стените на Спайт, ти си напълно гол! Всички вещи от екипировката ти, които си притежавал преди миг, са загубени — с изключение на Кървавия меч, който е останал при теб по силата на легендарното си вълшебство. Стоиш в зала с висок таван, едната страна на която е рухнала в бездната. Когато поглеждаш назад към ръба на бездната, виждаш титанът да тъпче наоколо, объркан и вбесен от твоето изчезване. Трептенето на междупространствения портал е ясно видимо във вечерния въздух. До него лежи екипировката, която си носил и която не е могла да бъде телепортирана заедно с теб. Рационалността на създаването на такъв портал, който не е в състояние да пренесе дрехите и оръжието, ти убягва за момента. Може би протичането на времето е довело до грешка във функционирането на прехода. Или може би Маговете са го замислили така, за да се подсигурят, че всеки враг, поел този лесен път към Спайт, ще се намери внезапно напълно обезоръжен... Няма значение. Поне си успял да убегнеш на възкръсналия титан — и заедно с това да минеш отвъд при развалините. Сега първата ти необходимост е да намериш някакво ново оръжие и доспехи. (Спомни си, че когато се налага играчите, които не са Воини, да се бият с голи ръце, трябва да приспадат по две точки от щетите, които нанасят с удара си и от бойното си майсторство). Сводест коридор извежда от залата. Минаваш по него и се насочваш през един прав тунел без каквито и да било разклонения и скоро се озоваваш в началото на лабиринт. В ниша от едната страна на входа в лабиринта виждаш пет ковчежета — от мед, сребро, бронз, злато и желязо. Ако желаеш да отвориш едно от тези ковчежета, прехвърли се на **63**. Ако побързаш да навлезеш в лабиринта, иди на **2**.

Достигаш края на лабиринта. Там в бяла мраморна зала, която някога трябва да е била оръжейната зала на цитаделата, намираш множество оръжия. Има копия, мечове и секири, живописно подредени покрай стените. Общото във формата на всички е, че остриетата им са листовидни. Броните тук са старинен модел с разширяващи се нагоре нагръдници и шлемове, представляващи хилещи се демонски лица.

Ако желаеш да разгледаш съдържанието на оръжейната зала, придвижи се на **363**. Оттук има само един изход.

Когато си готов да си тръгнеш, върви на **14**.

Достигаш безпрепятствено тунела. Пред себе си забелязваш, че реката е заобиколена от странна светлина. Силата на течението те насочва точно към нея. То неумолимо те приближава и накрая се примиряваш с потопяването в яркия златист блясък пред теб. Когато го правиш, чувстваш как стомахът ти се свива в усещане на пълно объркване — отново си телепортиран. Озоваваш се в кръгла стая с прозорци, през които се вижда мрачно нощно небе. Разпознаваш зловещото разположение на звездите и разрушения град отвъд прозорците. Изглежда си бил прехвърлен по-нататък в кулата на Спайт. От стаята нагоре води спираловидна стълба. Мини на [90](#).

Всеки играч, който възнамерява да се върне в шахтата, ще трябва да изпие две дози от Напитката за смаляване. Намалено само с една доза, тялото ти би било все още прекалено голямо и тежко, за да може да го вдигне въздушното течение. Всеки, който желае да се издигне нагоре по този начин, трябва да зачеркне две шишенца от напитката и да отиде на [435](#). Ако решиш да не използваш напитката (или не ти е останало достатъчно), върви на [115](#) и направи нов избор.

(Мъдрец) Искаш ли да помогнеш на стария си приятел? Може би, ако използваш своето паранормално зрение през завесите пред нишата, ще успееш да разкриеш всяка евентуална клопка. Ако опиташ да си послужиш с него, мини на **378**. Ако оставиш Емеритус да се оправя сам, иди на **346**.

Колкото и да се мъчиш, не успяваш да отвориш вратата втори път.

Върни се на [119](#) и избери отново.

Отбележи си паролата **широграф** в [дневника](#). Тялото на прилепа тупва на площадката и се търкулва в потока, който го отнася веднага. Можеш да вземеш колкото искаш от скъпоценните камъни. Всеки от тях се брои като един предмет за носене и трябва да струва около хиляда крони.

Сега можеш да отидеш до междупространствения портал ([532](#)), към златния мост ([420](#)), при трупа на великана ([417](#)) или при бялата метална птица ([262](#)).

Веднага щом навлизаш в мъглата, чувстваш, че започва да ти се гади и ти причернява. Внезапно се озоваваш обратно в залата с много врати. Очевидно това е някакво телепортиране.

Мини на [119](#).

— Е, всемогъщи, аз извърших договореното. Освободи ме сега!

Вдигаш запушалката на бутилката и малкото създание се издига нагоре и се отдалечава.

— Довиждане, селски простако — изкрещява то. — Дано да изгниееш в ада, жив боклук такъв!

— Коварно изчадие — помисляш си ти. Хвърляш камъни по него, докато отлита.

Зачеркни хомункулуса от [дневника](#) си, върни се на [119](#) и избери отново.

Титанът се втренчва надолу към теб през огромните си многофасетъчни очи. За момент предполагаш, че трябва да му изглеждаш прекалено дребен, за да си от значение. Може би дори не те забелязва в сгъстяващите се сенки на здрача? Но не — изчадието протяга една от огромните си щипки да те сграбчи. Бягайки, за да спасиш живота си, ти се блъсваш в трептящия междупространствен портал. Докато се дематериализираш, виждаш как щипката се отпуска надолу. Тя е щракнала във въздуха... Премини на [142](#).

От погледа в очите им разбираш, че са толкова безумни, колкото и фанатизирани. Те ще се бият, докато ти или те умрат.

Последователи на Маговете

Бойно майсторство: 7	Щети за удар: 3 зара	
Психически способности: 6		
Доспехи клас: 3		
Издръжливост:	<i>първи 15</i>	<i>пети 15</i>
	<i>втори 15</i>	<i>шести 15</i>
	<i>трети 15</i>	
	<i>четвърти 15</i>	

Не можеш да избягаш. Ако ги победиш, придвижи се на **409**.

				п4	
	1		п1		
4	2		п2	п5	
	3		п3		
				п6	

Стъпалата са толкова огромни, че почти си сигурен, че са били направени за някаква раса от свръхчовеци. Докато се катериш по тях, косата ти се изправя при вида на странните релефни знаци, предназначени за контролиране на демони, изрязани върху бронзовите врати. Те събуждат в теб предчувствия за нещо ужасно. Смяташ ли да продължиш догоре и да отвориш вратите? Ако е така, мини на **36**. Ако решиш да се върнеш в пещерата и да избереш друг път, иди на **276**.

Започваш да претърсваш оръжейната зала. След няколко минути намиращ магически щит. Направен е от адамантий — метал, който е почти неразрушим. Ако ти нанесат удар, когато си с него, хвърли зар. При хвърляне на едно, той поглъща цялата сила на удара. Същото се отнася и за изстрелите оръжия и заклинанията. Добра находка. Ако продължиш да търсиш други предмети, премини на [497](#). Ако считащ, че си пропилял достатъчно време и трябва вече да тръгнеш към центъра на града, обърни на [14](#).

(Магьосник) Не се случва нищо! Ти си смаян, но скоро отгатваш истината. Този демон е Тирикелу, олицетворение на въображението и магията. Той използва своите възможности при такива случаи и потиска собствената ти магическа сила. Не можеш да направиш никакво заклинание, докато не свърши двубоя — ако се предположи, че ти останеш жив дотогава.

Прехвърли се на [43](#).

Всички играчи трябва да си отбележат паролата **селена** в [дневниците](#).

(Играч, който е седнал) Глобусът, поставен пред твоя стол, проблясва, после потъмнява. [*Усещаш част от неговата енергия да преминава в теб. Сега сам използваш заклинанието, наречено Магическо усилване. Това заклинание, което можеш да правиш моментално по всяко време, няма собствен ефект. То може да бъде приложено, когато правиш друго заклинание, или ако не си магьосник, когато го прави някой друг от другарите ти. Магическото усилване засилва действието на другото заклинание, като помага и то да бъде направено веднага — т.е. без да се губи един рунд за хвърляне на зар за **изричане на магия** — и така помага да се нанесат по-големи щети на противника. Например, **мълнията на Немезида**, усилена с **Магическо усилване**, причинява поражение от 49 точки — максимално възможното от 7 зара +7. Отбележи си ефекта на **Магическото усилване** в [дневника](#) или си отбележи номера на тази глава, за да можеш да се консултираш с нея, когато се наложи. Запомни, че можеш да използваш това специално заклинание само веднъж.] Сега се върни на **50**.*

Ако желаш да се напргнеш и да опиташ, прескочи на [32](#). Ако предпочиташ да отстояваш позициите си, придвижи се на [359](#).

Ако групата се е разделила и някои играчи са тук, в банкетната зала на Маговете, а други в стаята над нея, последните ще трябва да си отбележат номер 276 в [дневниците](#). Ако играчите в банкетната зала бъдат убити или не успеят да се върнат през въздушната шахта, онези в горната стая могат да продължат приключението, като обърнат на [276](#).

Засега обаче играчите, които са в банкетната зала, трябва да отидат на [228](#).

В стената на олтара се отваря плоча, разкривайки малка кабинка. В нея виждаш шишенце с прозрачна течност. Има достатъчно, за да може всеки член на групата да отпие една глътка, но само една. Това е еликсир на здравето и ще излекува всяка болест, от която може да страдаш или ще възстанови постоянно загубени точки за издръжливост в резултат на болест или отравяне. Не лекува обаче обикновени рани.

Можеш да поставиш на олтара някакво дарение, ако вече не си го направил (449), или да продължиш нагоре по реката с шлепа (282).

Повдигайки капака, откриваш вътре тежък каменен чук. Теглото и лошата му балансировка го правят доста безполезен като оръжие, но ако желаш, можеш да го вземеш. (Един от играчите трябва да го запише в [дневника](#) си, ако е така.) Сега можеш или да отвориш друго ковчеже ([63](#)) или да продължиш през лабиринта ([2](#)).

Музиката, която излъчват петте звезди се усилва до кресчендо, като звукът става толкова пронизителен, че имаш чувството, че въртят нож в мозъка ти. Скърцаш със зъби, за да потиснеш вика на страх и болка. Внезапно шумът изчезва. Оглеждаш се наоколо. В петте ъгъла на пентаграмата стоят високи същества, които някога са живели на тази земя.

Всеки носи одеяния, изпускащи ореол от искрящ цвят, но във вътрешността на фигурите им има само непроницаема чернота.

— Вие богове! — пошепваш ти.

— Точно така, досадни смъртни човече — казват те в хор. — Намесата ти в нашите планове завършва. Вечността е наша!

Те вдигат ръце в триумф, разпростирайки ярките си цветове между небето и земята. Залива те вълна на забрава. Това е Краят.

Хвърляш повече от него. Може би той не мами в играта. Призракът простенва, отвратителен жален стон, който те смразява до костите. После той изчезва от погледа, както и ашиците. На тяхно място виждаш свитък. Прочитайки го, откриваш, че това е заклинанието кълбовидна мълния, което може да бъде употребено само веднъж и то само в битка. Всеки може да го прочете и с това да направи заклинанието като Магъосник с осем точки психически способности. Няма нужда от предварителна подготовка или да се припомня; то си идва от свитъка. Тук няма нищо друго, което да представлява интерес, затова тръгваш наляво и нагоре по стълбите.

Мини на [206](#).

(Магьосник) Пресмяташ, че развалините може би са вече в обсега на заклинанието незабавно спасение. Ако опиташ да го направиш, прескочи на [279](#). Ако не желаеш да рискуваш със заклинания, докато не се увериш, че си достатъчно близо, премини на [496](#).

(Играч със заклинание) Правиш **заклинанието Полет** и заедно с другарите си (ако има такива) се издигаш обратно в пещерата отгоре. Ако някои от играчите са чакали тук, в пещерата, сега могат да се присъединят към вас. Помни, че заклинанието Полет се използва само веднъж и не може вече да разчиташ на него. Независимо от това, когато заставаш невредим на пода на пещерата, чувстваш, че си го употребил уместно.

Сега премини на [276](#).

Щом минаваш през вратите, посреща те сноп ярка светлина и с цялото си тяло усещаш объркването, причинено от безвремието. Когато се опомняш, няколко мига по-късно, стоиш в подземен пристан. Една река тече от нисък скалист тунел вляво от теб. Студено въздушно течение придружава ледената черна вода. Клатейки се до тебе върху водата, стои фино изработен меден шлеп, достатъчно голям, за да събере дузина пътници. Магическата защита на кулата изглежда те е телепортирала или дълбоко под земята, или в някоя непозната част на света. Изглежда няма друг път, по който да продължиш, затова се качваш на борда и отблъсквайки се с пръта, се насочваш напред по тунела. След известно време той се разширява до размерите на малко езеро, в центъра на което лежи остров от тъмни скали. В далечния му край едва виждаш реката дотече през друг тунел.

Ще закотвиш ли лодката, за да разгледаш острова (235) или ще продължиш по реката (282)?

Намираш надпис, който гласи: „Годеницата на Чумата. Нека почива в мир. Звездите да я водят“. Ако решиш да отвориш гроба, върви на [62](#). Ако се върнеш в стаята с вратите, придвижи се на [119](#).

Зад завесите има пет дървени врати. Отваряш поред всяка от тях. Всички водят към дълги коридори, далечните краища на които тънат в мрак. Горедолу по средата на тунелите виждаш маса и стол, преграждащи пътя. Първите четири стола от ляво на дясно са празни, а във всеки от съответните коридори смътно различаваш облечена в бяло фигура, отдалечаваща се от теб към мрака в дъното. Докато ги гледаш, те изчезват напълно от погледа ти. В петия коридор съзираш един старец, облечен в старинен бял плащ и диадема от бяло сребро на челото. Той като че очаква някой да дойде по коридора.

Желаш ли да тръгнеш по някой от четирите празни коридори? Ако е така, мини на [509](#). Ако предпочетеш да тръгнеш по тунела със стареца, иди на [136](#).

Ако разрежеш мехчето, използвайки Кървавия меч, прехвърли се на [232](#). Ако използваш друг инструмент, мини на [267](#).

Птицата пикира към развалините. Изглежда е програмирана да кацне на един широк площад пред централната цитадела. Нямаш причина да бърникаш по бутоните за управление, докато не забелязваш тълпа от хора да изскача на площада под теб. Те са последователи на Маговете — побеснели фанатици, които са пътували дотук, за да присъстват на събирането на петте звезди. А ти си на път да се приземиш точно сред тях! Ако се опиташ да спреш с бутона спускането си, прескочи на **521**. Ако просто държиш да се приземиш и да се биеш с тях, придвижи се на **78**.

Веднага щом достигаш до подиума, той изчезва заедно с потока от лава, като че въобще не са съществували — всъщност те действително не са, тъй като ти си бил жертва на илюзорна клопка на Синята луна. Вместо това се озоваваш в един цилиндър от искряща синя светлина, простиращ се от пода до тавана на пещерата. Святкащата енергия те изгаря и се опитва да преодолее мозъка ти и да те задържи вцепенен. Загубваш три точки издръжливост, независимо от бронята. Всеки трябва да хвърли за психическите си способности. Онези, които успеят, са преодолели сковаващия ефект на синята енергия и могат да отидат на **321**. Онези, които не успеят, губят още три точки издръжливост и трябва да хвърлят отново, за да избягат. Продължавай да хвърляш, докато избягаш или паднеш мъртъв.

Захвърляш предмета към Оракула, където той изчезва в сноп пламтяща червена светлина. Оракулът проговаря:

*„Преди утре да стане днес,
преди пясъчните зрънца да изтекат,
когато тъмните последователи възпяват ритуала,
когато ужасът сграбчва и най-смелото сърце,
тогава нанеси мощен удар,
и отхвърли тези ужасни последователи.“*

След това той постепенно изчезва, а златистата светлина намалява до блещукане. Не ти остава нищо друго, освен да се изкачиш по стълбите в задната част.

Прехвърли се на [206](#).

Отскачаш назад, но облак малки копия излитат от цялата дължина на стената. Всеки играч е поразен от три копия, които нанасят поражения от 1 зар +2, като се приспада бронята. Ще стъпиш ли на плочата, която е точно пред теб по-близо до дясната страна (104), на плочата от лявата ти страна на предната редица (548), или ще пристъпиш по диагонал наляво върху най-централната от деветте плочи (542)?

(Играч, който пие напитката) Смаляваш се до съвсем дребни размери. Когато не си по-голям от мравка, въздушното течение те издига. Усещането е като че си носен от ръката на гигант. Почти веднага щом се изравняваш с горната стая, започваш да растеш и достигаш нормалния си ръст. Това е доста голямо облекчение — не би искал да срещнеш някакви чудовища, когато си с големината на мравка!

Поглеждаш надолу към залата. Чува се дълбок тътен, стените ѝ потреперват, а през пукнатините между плочите на пода излизат свистящи изпарения.

Ако в залата има още играчи, очакващи да се изкачат, те трябва да минат на [396](#) и да решат бързо какво ще правят. Щом всички играчи са се изкачили през шахтата, премини на [276](#).

Дърветата се навеждат напред и те шибат с острите си като бръснарски клони, реагирайки като живи същества на заповедите на нимфата.

— Удряйте! — напява тя със звънящ глас. — Режете! Убивайте!

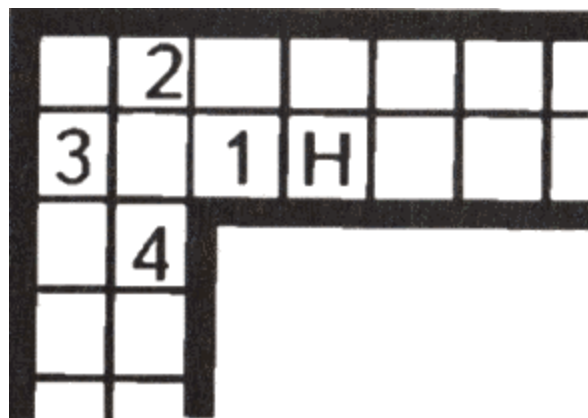
Всеки играч губи пет зара издръжливост. Ако оцелееш, избягваш от градината и мръщейки се от болка, вадиш парченца от стъклените листа от плътта си. Прескочи на [305](#).

То те напада с дългите си тънки нокти, като в същото време надава ужасен писък.

Нощен кресливец

Бойно майсторство: 9	Щети за удар: 4 зара
Психически способности: 7	Нюх: 9
Доспехи клас: 0	
Издръжливост: 50	

Ако го убиеш, премини на [143](#).



Драконът ти се ухилва подигравателно, когато размахваш чука.

— Нападаш ме с чук? — казва той. — Да не искаш да се съревноваваш с Тор Гръмовержеца, ти безмозъчен смъртен? Моят дъх ще свари мозъка в черепа ти, пламъците ми ще изгорят кожата ти! В името на всичките Деветима... Аууу! Ти си му нанесъл болезнен удар с чука. Докато е разсеян от болката, ти успяваш да изтичаш към тунела, извеждащ от пещерата. За нещастие в бързината изтърваваш чука: задраскай го от дневника си. Тъкмо когато достигаш тунела, драконът изревава мощно и във въздуха зад теб усещаш огнения му дъх. Последните двама играчи в бойния ред губят по два зара издръжливост. Останалите живи достигат безопасността — прехвърли се на [433](#).

Стъпваш на платформата, за да вземеш скъпоценните камъни. Опитваш се да не гледаш към Котела — платформата е свързана само от едната страна с ръба на бездната без друга подпора.

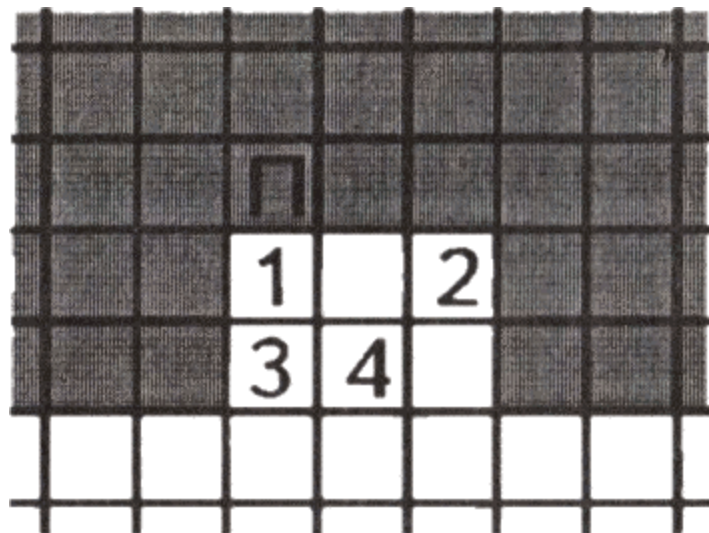
Тъкмо се каниш да вдигнеш един огромен камък, когато пронизителен писък отгоре те кара да вдигнеш поглед. От мъглата към тебе лети ален прилеп, впил яростен поглед в теб, задето му ровиш в скъпоценностите. Размахът на крилата му е дващсет метра, а ноктите му са дълги колкото сърпове.

Гигантски прилеп

Бойно майсторство 10	Щети за удар 2 зара + 2
Психически способности 6	Нюх 8
Доспехи клас 0	
Издръжливост 77 (намалена с нанесени преди рани)	

Ако побегнеш от платформата, иди на **313**. Ако го убиеш, мини на **148**.

Ако прилепът хвърли 6 или по-малко, отиди на **518**.



ИЗХОД

— Дълга ти благодарност — казва драконът, сгъвайки крака, когато ти махаш оковите. — Трудно мога да ти се отплатя. — Забелязвайки една златна монета, която се е търкулнала встрани от купчината, той я вдига и нежно я поставя на мястото ѝ. После отново се изтяга удобно върху съкровището.

— Какво ще направиш сега, когато си свободен? — запитваш го ти. Той притваря очи.

— Ще продължа да пазя съкровището си, разбира се. Просто предпочитам сам да избирам какво да правя.

— Ами онази работа, която спомена...

— Каква работа? — пита той, сподавяйки прозявката си.

— Благодарността.

— О, да. Благодарност. Очевидно, ако някога се нуждаеш от помощ...

— Всъщност — казваш ти, обръщайки алчно око към различните оръжия, разпилени всред съкровището — има нещо, с което можеш да помогнеш. Струва ми се, че тук имаш излишък от оръжия. Тъй като това е по-скоро съкровище, отколкото арсенал, може би няма да възразиш да ми дадеш няколко от вещите с бойно предназначение? Един или два меча, подобни неща?

Той обмисля това известно време.

— Може би един меч. Да не надценяваме това, което направи за мен. Вероятно бих могъл да счупя оковите и сам, ако наистина бях поискал.

Кимваш в съгласие, не изпитвайки желание да спориш със създание, което би могло да те изгори за един миг, стига да реши.

— И може би един комплект доспехи?

— Мина ми през ум, че си малко недооблечен за приключения — отговаря той възпитано. — Очевидно не мога да си позволя да разпилявам някои от тези антични доспехи; те са прекалено ценни. Но можеш да вземеш няколко кожени или копринени дрехи, ако желаш, за да се поприкриеш. Успяваш да кажеш с половин глас „Благодаря“,

докато си избираш меч от купчината. Съдбата води ръката ти: вдигаш един вълшебен меч, който прибавя две точки към бойното ти майсторство и една към щетите, които нанасяш при успешен удар. Претендирайки, че търсиш кожени дрехи да се облечеш, ти се изхитряш да отмъкнеш и една кожена кесия. Драконът не забелязва.

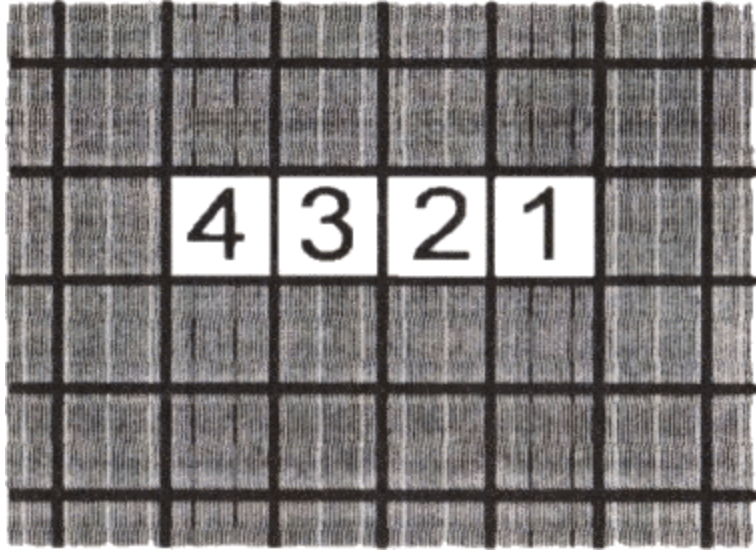
По-късно в тунела, който извежда от пещерата, отваряш кесията и откриваш, че в нея има шепа диамантен прах. Запиши в [дневника](#) си тези предмети и премини на [433](#).

На какъвто и гаден езически бог да е посветен този олтар, той трябва да се е обидил от незначителното ти дарение! Водата пред теб започва да ври и кипи. Отдръпваш се уплашен, когато от водата изригва някаква гигантска форма, истинска маса от мятащи се пипала. Шлепът се люлее напред-назад и едва успяваш да се задържаш на крака, макар че изглежда достатъчно здрав да издържи на това блъскане. Огромното изчадие се извисява над теб. Това е Кракен, както е изобразен в дърворезбата на олтара на острова. Той има няколко очи над зеещата човка, пълна със злостни зъби. Странни ръце, подобни на човешки, се протягат към теб, както и няколко жилести пипала. От тях се стичат потоци черна вода и се разнася силна воня на гниеца риба. Кракен издава крещящ звук на гняв и очевиден глад, нахвърляйки се върху теб. Трябва да се биеш.

Кракен

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 6 зара
Психически способности: 6	Нюх: 8
Доспехи клас: 4	
Издръжливост: 50	

Не можеш да избегнеш този двубой. Във всеки рунд хвърляй един зар за Кракен. При едно той решава да нападне шлепа вместо играча. Хвърли както обикновено зара му за битка и ако удари шлепа, прехвърли се на **418**. Ако победиш, прескочи на **444**.



Подозирайки някакъв капан, внимателно се насочваш към плочата, разположена отстрани до лявата стена. Внезапно усещаш как плочата се размърдва под краката ти и от лявата стена се разнася остро изщракване. Имаш само част от секундата, за да реагираш. Ще отскочиш ли назад (515) или ще се хвърлиш по очи на пода (111)?

(Засегнат играч) Сега се намираш под магически контрол и ще се биеш с маскираните конници срещу предишните си спътници. Ако конниците спечелят, ти ще умреш заедно с приятелите си. Ако те загубят, магията ще се развали и ти ще се осъзнаеш.

Придвижи се на [270](#), за да продължиш битката. Твоят другар(и) може още да избяга, но ако го направи, те изоставя на съдбата ти.

Достигаш най-горната площадка. Когато поглеждаш надолу, виждаш потъналия в мрак под на пещерата на стотици метри разстояние.

Оттук има само един изход: стъклена врата, върху която не се вижда дръжка. За да стигнеш до нея, трябва да минеш по една тясна пътека без перила. Тъй като нямаш избор, предпазливо тръгваш по нея. Докато пристъпваш, поглеждаш в бездната под теб. Главозамайваща гледка — не си струва да се подхлъзнеш сега!

Когато достигаш до вратата, започваш да опипваш стъклената повърхност, търсейки някаква грапавина или скрито лостче, което да я отваря. Тогава забелязваш раздвижване отвъд вратата. Втренчваш се през нея. Трудно е да се види ясно — повърхността е издраскана и замърсена, но през стъклото смътно различаваш приближаваща се фигура. Когато идва по-наблизо, успяваш да видиш изкривените очертания на образа — фигурата изглежда като масивен минотавър, препускащ към теб с наведена рогата глава, готова да разбие стъклото. За момент замръзваш на място, гледайки как се носи все по-близо. Стъклената плоча трябва да е доста дебела, защото атаката на минотавъра е странно тиха. Все пак не предполагаш да е толкова дебела, че да спре силата на нападението. Ако се приготвиш да отбегнеш минотавъра, когато мине през стъклената врата, обърни на **416**. Ако заемеш позиция да посрещнеш атаката му лице в лице, иди на **399**.

Движейки се към плочата, с облекчение откриваш, че не си задействал никакъв капан. Слизаш от каменната решетка пред подиума.

Прескочи на [303](#).

Всеки играч, който възнамерява да се върне обратно горе през шахтата, ще трябва да изпие две дози от Напитката за смаяване. Ако смалиш тялото си само с една доза, то все още ще е прекалено голямо, за да може да бъде издигнато от въздушния поток.

Всеки, който желае да се изкачи по този начин, трябва да задраска две шишенца от напитката и да иде на **173**. Ако решиш да не използваш напитката (или не ти е останала достатъчно), върни се на **396** и избери отново.

Главата ти се замайва — не като че си упоен с наркотично средство, а просто от силната наливна бира, която си опитал. Пред очите ти сивотата, покриваща градината, започва да придобива цвят. Тя става почти ослепително зелена и в изсъхналите допреди малко лехи разцъфват цветя. В короните на дърветата запяват птици, а в дъното на градината забелязваш красива златна беседка, разположена между групичка върби. Изглежда невероятно, но ти някак си разбираш, че това не е обикновена илюзия, каквито прилага Синята луна. Това е нещо по-чисто. Свято видение. От беседката се показват фигури. Това са лъчезарни девойки, облечени в бял брокат, движещи се босоноги през зелената влажна трева към теб. Те водят някого със себе си. Ахваш, когато разпознаваш предишния си спътник(ци), когото си мислил за мъртъв и изчезнал завинаги. Видението чезне бавно. Усмехнатите момичета се изпаряват като лятна роса, живите растения са заменени от сухи треви и клони, но ти не губиш време да съжбяляваш. Твоят другар, който е възкресен по чудо, може сега да се присъедини към теб. (Възкресените играчи са облечени в туники от бял брокат и златни сандали; те са без оръжия или доспехи, докато някой друг от групата не им даде.) Спешността на мисията ти нараства все повече с приближаването на полунощ. Премини на [429](#).

Знаеш, че щом веднъж си убил материалната форма на демона, той няма да се върне и да те заплашва втори път. За няколко минути достигаш до другия край на моста.

Прехвърли се на [520](#).

В него лежи голям ключ, дълъг поне колкото половин човешка ръка. Запиши го в [дневника](#) си, ако го вземеш. Ако сега пожелаеш да отвориш друго ковчеже, мини на [63](#). Ако си готов да продължиш навътре в лабиринта, обърни на [2](#).

Вратата води към широк коридор, който се губи в мрака. След известно разстояние, той излиза в голяма стая. Прескочи на [456](#).

— Лъжливо същество — изписква хомункулусът. — Разяден от язви син на болни червеи! Гадна купчина от натрупана мръсотия! Воня на отворен гроб! Пусни ме на свобода, ти, изцапано с изпражнения изчадие на болна от проказа тения! Мърша такава! Ти... ммф! — Човечето замлъква, когато го увиваш в парчето плат и го пъхваш дълбоко във вързопа, който носиш на гърба си.

Ако решиш да се съ согласиш с условията му в края на краищата, придвижи се на **311**. В противен случай мини на **119** и избери отново.

В заклинанието за призоваване няма достатъчна сила, за да се появят самите Магове. Неземната музика от петте звезди се превръща в какофония, прерастваща във висок писклив звук. Внезапно звездите се пръскат в дъжд от призматични искри. За момент ти се струва, че на фона на небето си зърнал набързо лицата на гиганти — лица, изкривени в изражение на краен ужас. После остава само мълчание и тишината на нощта. Гледаш блещукащите останки от петте звезди да падат и гаснат в мрака като умиращи въглини.

Обръщаш се да си тръгнеш, но когато стигаш до стълбището, зад тебе блясва синьо сияние.

— Много бързаш да отписваш най-стария си враг... — прошепва един неземеен глас.

Завърташ се бързо, смразен до мозъка на костите си. Синята луна...

— Магът Тор — поправя те видението зад теб. То прилича на висока, завита в плащ сянка, светеща с бледа синя светлина около сърцевина от студена чернота. — В резултат на твоите усилия, братята ми бяха унищожени. Няма значение. Аз оставам и сега настъпващото хилядолетие ще бъде въведено само от мен.

За момент си прекалено смаян, за да направиш каквото и да е.

— Как си оцелял? — задъхано питаш ти. — Магията на възкресяването беше прекъсната. Видях звездите да се пръскат...

— С наслада ще ти обясня победата си — отговаря Магът Тор, — тъй като моето обяснение ще бъде последното нещо, което ще чуеш през живота си.

— Забелязваш, че гласът му укрепва, а синята светлина, излъчвана от подобната му на сянка фигура става по-ярка. — Всъщност аз бях унищожен заедно с другите. Но само аз бях способен да се възпроизведа под формата на този призрак, който виждаш пред себе си. За момента, съществувам само като илюзия — но притежавам силата да превърна тази илюзия в реалност!

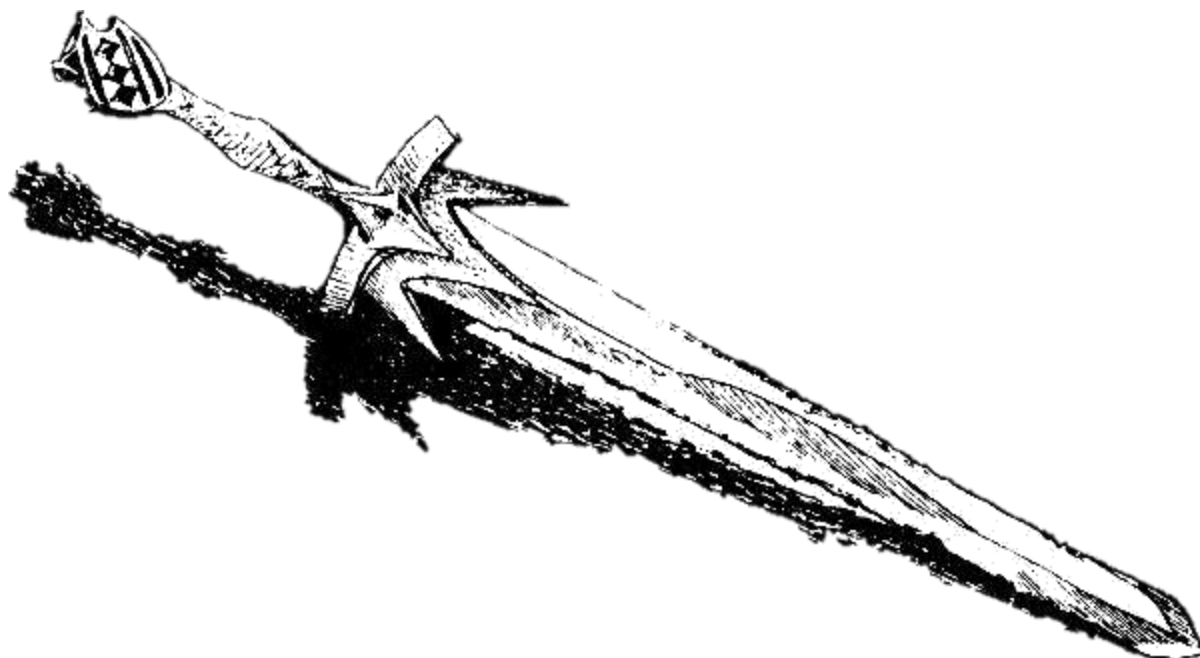
44. Ако Каруназ е тук и е още жив, прескочи на [364](#). Ако не е, иди на

(Мъдрец) Знаеш, че бронзът е единствената сплав между тези пет метала. Другите се срещат в непримесен вид. Сега се върни на **63**.

(Играч, ужилен от скорпион) Отровата на скорпиона е навлязла в кръвта ти. Чувстваш как изведнъж ти прилошава и трябва да се подпреш на стойката за копия. Отровата продължава да изцежда силите ти: всеки път, когато минаваш на нова глава, губиш по една точка за издръжливост. Напиши **отровен** на първата страница на [дневника](#) си, за да ти напомня за това. Единственият начин да се излекуваш, е да потърсиш някакво магическо лечение; лекарствена напитка може да стори това, както и лечителската сила на Мъдреца. Ако не успееш да намериш навреме магическо лечение, си обречен на бавна смърт. Ако желаеш сега да отделиш време за търсене на полезни оръжия — или с надеждата да намериш лекарствена напитка — премини на [363](#). Ако предпочетеш да напуснеш оръжейната, обърни на [14](#).

Вътрешният двор е осеян с мъртви и умиращи орки, но ти не изпитваш никакво съчувствие към тези изчадия с черни сърца. Голяма кула от черен камък се издига в центъра на двора. Портите ѝ са отворени и ти влизаш. Прехвърли се на [484](#).

Забелязваш тънка медна нагръдна плочка или металическа огърлица, скрита в косата ѝ. Тя е покрита със звездни символи. Ще я вземеш ли (257) или ще я оставиш там и ще се отправиш обратно към вратата (139)?

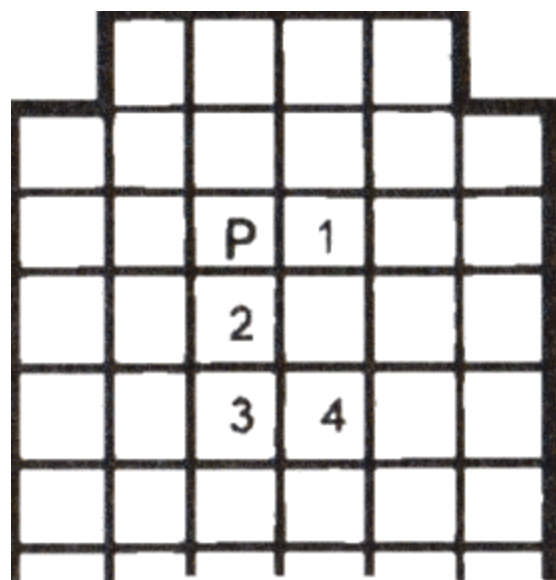


Всеки играч, който е изпил едно шишенце с Напитка за смаляване, незабавно става висок само няколко сантиметра. Докато си с такива размери, можеш пак да правиш заклинания както обикновено, но не можеш да причиниш вреда на Ледения рицар по друг начин. За да нанесе удар на играч, който е бил смален, Леденият рицар ще трябва да хвърли четири зара (пет зара ако играчът се защитава). Един удар обаче ще му бъде достатъчен да убие играча, тъй като когато си смален, притежаваш само една десета от нормалната си издръжливост. Ефектът на Напитката за смаляване трае шест рунда — ако успееш да останеш жив през това време, ще възобновиш нормалния си ръст и сила и ще можеш да се биеш нормално с Ледения рицар.

Леден Рицар

Бойно Майсторство: 8	Щети за удар: 6 зара
Психически способности: 8	Нюх: 8
Доспехи клас: 5	
Издръжливост: 90	

Ако побегнеш обратно надолу по стълбите, мини на [278](#). Ако го победиш, прехвърли се на [48](#).



ИЗХОД

Ако пожелаеш да използваш някакъв предмет, премини на **411**. Ако първата ти мисъл е да освободиш пленниците, определени за жертвоприношение, иди на **329**. Ако се хвърлиш напред да нападнеш последователите на Маговете, придвижи се на **96**.

На площада отдолу последователите на Маговете са се събрали и те заплашват с юмруци.

— Страхлива отрепка! — чуваш ги да крецят. — Прадедите ти са били до едни страхливци, а ти си най-страхливият от рода си! Слез и се бий, мръсен подлецо.

Изхилваш им се. Обидите им не са в състояние дори да те ядосат. Изпитваш само презрение и слабо съчувствие към тези безмозъчни фанатици.

Можеш да ги нападнеш със стрели и/или със заклинание. След шест рунда, те ще са имали време да се разпръснат под прикритието на околните сгради, така че трябва да успееш с атаките си за тези шест рунда. Отбележи в [дневника](#) си колко от последователите са останали живи след това, заедно с паролата **раут**. (Ако, например, са ти убягнали трима последователи на Маговете, напиши в дневника си **раут 3**.)

Последователи на Маговете

Психически способности: 6	Доспехи клас: 0	
Издръжливост:	<i>първи 10</i>	<i>пети 10</i>
	<i>втори 10</i>	<i>шести 10</i>
	<i>трети 10</i>	<i>седми 10</i>
	<i>четвърти 10</i>	<i>осми 10</i>
	<i>девети 10</i>	<i>петнадесети 10</i>
	<i>десети 10</i>	<i>шестнадесети 10</i>
	<i>единадесети 10</i>	<i>седемнадесети 10</i>
	<i>дванадесети 10</i>	<i>осемнадесети 10</i>
	<i>тринадесети 10</i>	<i>деветнадесети 10</i>
	<i>четиринадесети</i>	<i>двадесети 10</i>

След като всички са убити или избягали, променяш управлението на птицата така, че да кацне посред площада.

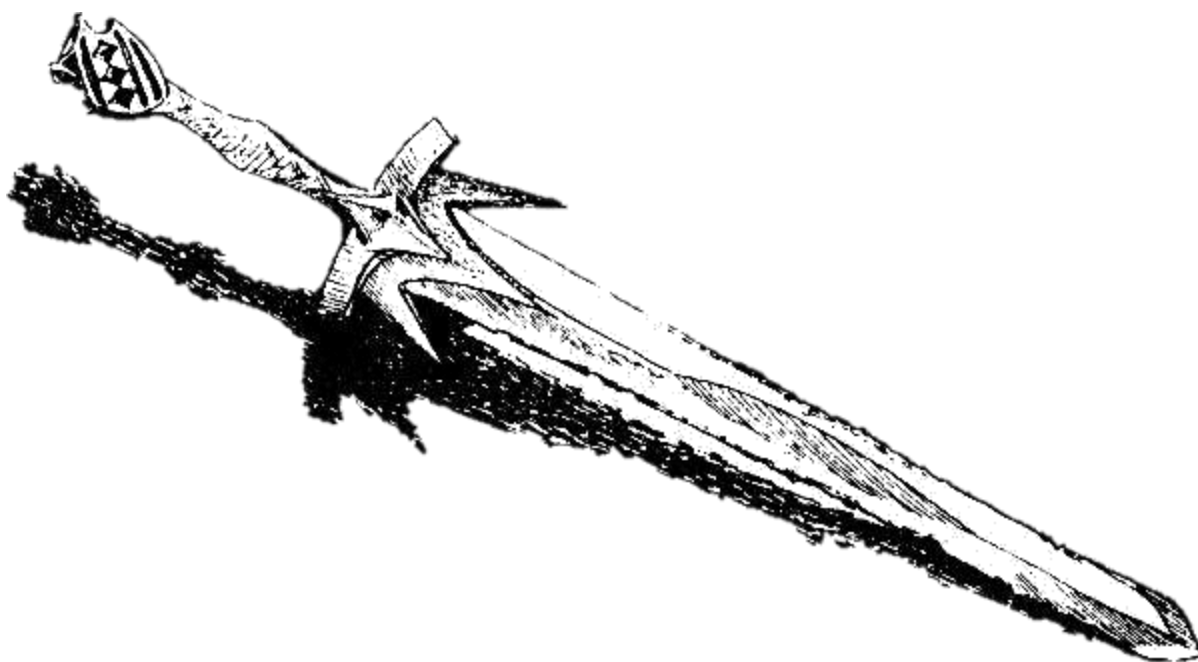
Премини на **88**.

Показваш ѝ скъпоценния камък.

— Колко обичам красивите камъчета! — напява тя с глас като от чист кристал. — Освободи ме от тази камбанка, дай ми това камъче и аз ще те изведа от лабиринта. Ако я освободиш, прехвърли се на **519**. Ако я оставиш там, където си е, и продължиш пътя си, мини на **174**.

Разпознаваш демона, обрисуван в книгата на лорд Джадак, „Обитателите на царството на демоните“. Това е Онака, Господарят на безвременната пустота, Горящият. Той е демон, призоваван от Истинските магове, на които дължи подчинение.

Върни се обратно на [340](#).



Ако някой от играчите е взел от оцветените кристали, трябва да се придвижи на **526**. Ако си оставил кристалите, без да вземеш от тях, иди на **469**.

Паниката те изнервя.

— Ба, ти си нахален лъжец! — озъбваш му се ти. — Вие хората Та'ашим сте все еднакви — синове на търговци, каквито и одежди да носите. Съгласни сте по-скоро краят на света да дойде, отколкото да се разделите с малко от вашия безценен еликсир, а?

— Тихо! — просъсква Каруназ, ококорил от ужас очи при твоето избухване. Но ти се опомняш твърде късно — няколко от последователите на Маговете са се появили в горната част на стълбището. Това не са вече просто объркани фанатици, а свръхмагьосниците, които ще ръководят връщането на Маговете на земята. За секунди те превръщат теб и Каруназ в купчина обгорени кости, изгаряйки ви с поток от окултна енергия. Това е съдбата, която сам си заслужил.

Скачаш нагоре, но едно копие с обсидианов връх излита от тавана точно над теб. Успяваш да извиеш глава встрани, но копието се забива в теб точно над ключицата, минава през тялото ти и те убива моментално. Ако някой от групата е останал жив, дали ще стъпи на плочата, която е точно отпред на последния ред (183), ще пристъпи напред по диагонал наляво (85) или ще мине наляво върху най-централната от деветте плочи (542)?

Ако разполагаш с къс жезъл с червен цвят, прехвърли се на **114**.
В противен случай отваряш вратата и минаваш през нея. Върви на **51**.

Изминал си половината път, когато прилепът надава влудяващ писък и се спуска да те нападне. Обръщаш се, за да му се противопоставиш. Да пазиш равновесие тук, върху площадка, широка само един метър — трудно би могъл да попаднеш в по-рисковано положение!

Гигантски прилеп

Бойно майсторство: 10	Щети за удар: 2 зара + 2
Психически способности: 6	Нюх: 8
Доспехи клас: 0	
Издръжливост: 77 (приспадат се нанесени преди рани)	

Забележка: Всеки път, когато някой играч е засегнат, той или тя трябва да хвърли точките си за нюх или по-малко от тях с два зара, за да избегне падане от пътеката. Играч, който падне, е загубен окончателно (с изключение на Мъдреца, който с левитиране може да се върне обратно на пътеката, ако е бил свален от нея).

Ако разгромиш Прилепа можеш съвсем безопасно да продължиш до другата страна — придвижи се на **530**.



Всички играчи трябва да нанесат в [дневниците](#) си паролата **електра**.

(Седнал играч) Наблюдаваш блясъка в кристалното кълбо пред теб. Той блещука като пламък на свещ, после за момент проблясва ярко, преди да отслабне и замъждука. *[Усецаш пулсирането на психична сила. Част от енергията на кълбото се влива в теб, като те прави способен да използваш еднократно заклинанието **мълнията на Немезида**. Можеш да го направиш по всяко време, без да е необходимо да си го припомнят или да хвърляш зар, за да го изречеш. Все пак не забравяй, че само веднъж можеш да го използваш с подобна привилегия.]*

Сега се върни на [50](#).

Изкачваш се по стъпалата. Когато приближаваш горната им част, се оказва, че те свършват в бяла каменна стена, но едно стъпало се завърта и пред теб с трясък се премества подобна на врата каменна плоча. Минаваш през нея в мръсно помещение, издълбано в естествената скала, където си посрещнат от отвратителна гледка и непоносима, убийствена воня. Пред тебе виждаш създание от пускаща мехурчета слуз, което непрекъснато променя формата си. От него стърчат филизи, пипала, хитинови насекомоподобни крайници и огромни рееци се ръце, които се движат, както изглежда, без определена цел. По тялото му се кокорят лепкави очи, а от слузта изригват очни стълбчета и мустачки, някои от тях с очи или усти на върха, които после биват всмукани обратно в безформената лигава маса, от която се състои съществото. Зеещи усти, пълни със зъби, от които капе лимфа, се разтварят или затварят с пляскащ звук, от който на човек му прилошава. Някои отверстия изпускат вредни газове, от други се подават езичета, по които текат органични сокове или са покрити с гадни на вид бодли. Обхваща те отвращение. После за твой ужас каменната плоча зад теб се хлопва с гръмотевичен звук, а изчадието тръгва към теб на множеството си насекомовидни крака. Трябва да се биеш. Прескочи на **16**.

Всички играчи трябва да запишат в дневниците си паролата **прилеп**.

(Седнал играч) Кълбото пред теб примигва и блясъка му отслабва. *[Усещаш, че си придобил за еднократна употреба заклинанието Полет. То ще ти позволи заедно с не повече от трима спътници да полетиш за кратко време. Използвано в битка, то ще ти помогне да избягаш, без да е необходимо най-напред да се придвижваш. Запомни обаче, че можеш да го използваш само веднъж, така че много внимателно трябва да избереш момента.]* Сега се върни на **50**.

Придвижваш се върху платформата и с облекчение установяваш, че не си задействал никакъв капан. Слизаш от каменната решетка отпред.

Обърни на [303](#).

Пришпорваш животното, забивайки пети в хълбоците му. То изпищява сърдито и полита, като се откъсва от площадката и кръжи известно време, докато намери термично течение, което да го издигне. Насочва се към гнездото си: висока кула, изградена на островърх покрив, който не е свързан с останалите развалини.

То каца на покрива и ти слизаш от гърба му. Никакви стълби не водят надолу към кулата. Единственият път оттук е тесен мост, прехвърлен до друга сграда на края на самия Спайт.

Ако тръгнеш по моста към развалините, прехвърли се на [204](#). Ако желаш да убиеш прилепа, мини на [245](#).

Когато поваляш и последното от животните, то изчезва заедно с труповете на другите. А отсреща, на ръба на Котела, ги виждаш как си почиват спокойно, наблюдавайки изгряването на звездите. Сражавал си се с миражи! Отиваш до края на кратера, проклинайки способността на Синята луна да предизвиква халюцинации. Премини на [274](#).

(Седнал играч) Кълбото излъчва пукащ искрящ заряд от бяла светлина, която изгаря плътта ти като мълния. Губиш от десет до шестдесет точки издръжливост (хвърли един зар и умножи резултата по десет). Оцелелите играчи трябва да се върнат на **50**.

Поставяш си маската. Не се случва нищо. Всъщност нищо не се случва, каквото и да правиш с маските. Пренареждаш ги по всякакъв начин, но изглежда, че не си успял да активираш никаква магия — ако изобщо има магия за активиране. Свивайки рамене, се обръщаш и се отправяш към вратата. Придвижи се на [188](#).

(Играч, който скача) Хвърляш се навън в силното възходящо въздушно течение, а плаща ти се издува около теб, докато падаш. Ако си Мъдрец, можеш да левитираш до долу, без да ти стане нищо. Всеки друг се блъсва в земята със значителна сила въпреки възпиращия ефект на възходящото течение и губи пет зара издръжливост. Бронята не помага с нищо.

Другите играчи имат сега избора да скочат или да използват Напитка за смаляване, ако имат такава. В последния случай, трябва да отидат **121**.

Ако си убит при падането, но има други останали живи играчи в стаята горе, те трябва да преминат на **276**. След като всички играчи, които желаят да слязат през шахтата, са го направили, те трябва да отидат на **546**. Не е необходимо всички играчи да слизат — но всеки, който остане в стаята горе, няма да може да участва в никакви действия, докато групата не се събере отново.

Кой от следните предмети ще използваш сега? Кървавия меч (23), шишенцето, съдържащо Напитка за смаляване (59) или шепа диамантен прах (33)? Ако не притежаваш нито един от тези предмети — или решаваш да не ги използваш — премини на 390.

Натискаш сребърния бутон — щрак! Не се случва нищо. Кой бутон ще натиснеш сега? Златния (223) или медния (159)?

216

Ако си предложил повече от двадесет жълтици или магически предмет, прескочи на **144**. Ако сумата е била по-малка, иди на **179**.

Когато се втренчваш във фасетъчната повърхност на кристалната пръчка, смътно различаваш накъсано изображение на лице. Това обаче не е човешка физиономия, а злобно ухилено дяволско лице, излязло направо от ада. Сега, когато се концентрираш, го чуваш какво ти казва:

— Здравей, приятел! Освободи ме и аз веднага ще те пренеса до центъра на Спайт.

— Нищожно обещание! — обажда се втори глас. — Разбий пръчката, която е мой затвор, и аз ще те пренеса незабавно там, където ще се противопоставиш на Истинските магове.

— Слушайте, уши на смъртен! — казва глас от трета пръчка на вертикалната решетка на крепостната врата. — Тези обещания са нищо. Ако освободиш мен, аз ще ти дам властта да приключиш успешно и задоволително мисията си.

— Бомбастичните обещания се забравят бързо — намесва се четвърти, затворен в камъка дявол. — Подари ми свободата и в отплата ще ти дам дар, който е по-ценен от злато и все пак е толкова изобилен, колкото водите на океаните, дар, който не е нито оръжие, нито напитка и въпреки това може да победи враг великан.

Ако решиш, че освобождаването на някой от четирите дявола би се оказало рисковано, можеш да се върнеш обратно по стъпките си и да намериш друг път към развалините — иди на [448](#). Ако разбиеш една от кристалните пръчки, коя ще бъде тя: първата ([287](#)), втората ([355](#)), третата ([272](#)) или четвъртата ([387](#))?

Автоматът лежи разбит в краката ти. Главата му се е разтрошила и двете златни топки са изпаднали от очните кухини. Вземаш ги — те са от чисто злато и преценяваш, че всяка трябва да струва двадесет жълтици. Отбележи си ги в [дневника](#). Зад автомата се вижда стълбище, водещо нагоре. Ако тръгнеш по него, прехвърли се на [412](#). Иначе можеш да се върнеш в мазето, ако вече не си бил там ([345](#)), или да се върнеш и да отвориш вратата вдясно от входната зала ([340](#)).

Поставяш зелената маска на третото лице. Пълна с очакване тишина, сякаш увисва над стаята. Дали беше от твоето въображение или Хаймдал наистина помръдна? Ако желаеш, можеш да изоставиш поставянето на маски и да се махнеш (188). В противен случай коя маска ще поставиш на последното лице? Синята (237) или бялата (57)?

Казваш, че си съгласен. В същия момент залиташ и изведнъж се чувстваш немощен и апатичен. Част от жизнената ти енергия е отнета. Всеки играч трябва да загуби пет точки издръжливост, независимо от бронята. Това не може да се излекува.

— Сега — казва рязко Оракулът, — дай ми още нещо освен енергия и ще ти говоря. — Проклинаш го, казвайки, че си платил цената, но той е непреклонен. Опитваш се да го нападнеш, но нищо не може да навреди на нематериалната форма. Ако му хвърлиш някакъв предмет (който трябва да зачеркнеш от [дневника](#) си), мини на [171](#).

Ако откажеш, иди на [56](#).

Поставен си в магическо подчинение от секирата. Незабавно хвърляш оръжието си и позволяваш на маскираните конници да те заведат до дървото, без да оказваш никаква съпротива, докато ти турят примка на шията. Обесват те до беглеца и те оставят за храна на лешоядите. Приключението ти завършва с провал.



(Магьосник) Незабавно щом заклинанието е задействано, откриваш наблизно силен източник на пораждаща илюзии магия. Тя обаче не изглежда да идва от скрит нападател или клопка — източникът е самият Емеритус! Докато пристъпваш напред, за да действаш, той надава нечовешки гневен вой на излъгана надежда. Образът на стария ти приятел потреперва и се стапя във въздуха. Вместо него на същото място сега виждаш гъбесто виолетово изчадие с отвратително грозна глава на октопод. Премини на [112](#), но получаваш един свободен рунд, преди да започне нормална битка, тъй като твоето заклинание ти е дало предимство.

Разнася се висок щракащ звук, последван от стържене и чупене на стъкло. Част от олтара се разтваря, но разкрива само натрошено стъкло. Капки от някаква течност се разпръсват по каменния под. Изглежда си натиснал не този бутон, който трябва. Свивайки рамене, решаваш да продължиш пътуването си нагоре по реката с шлепа.

Мини на [282](#).

Фолтинът хвърля бронята в Котела. Изстиваш от раздразнение.

— Защо ти е да вземаш нещо, което не искаш?

— Защо не? — отговаря той лекомислено. — Човешките същества непрекъснато постъпват така. Но всъщност аз ще потърся по-късно бронята. — Завъртайки един ключ, той спира механичната птица във въздуха. — Върни ключа в изправено положение, когато искаш да кацне — казва той. — А сега, сбогом. Когато до Съдния ден и окончателното унищожаване на света на смъртните остават броени часове, съмнявам се, че отново ще се срещнеш с мен или с друг от моя род...

Гледаш го как изчезва в своя нематериален свят.

Иди на [197](#).

Коя маска ще поставиш на първото лице? Жълтата (57), зелената (22), червената (336), синята (212) или бялата (342)?

(Играч, ужилен от скорпион) Отровата на скорпиона е навлязла в кръвта ти. Усещаш моментален пристъп на прилошаване и трябва да се хванеш за поставката за копия, за да се задържиш на крака. Отровата продължава да подкопава силите ти: всеки път, когато минаваш на нова глава, загубваш по една точка издръжливост. Напиши **отровен** на първата страница на [дневника](#) си, за да ти припомня за това. Единственият начин да се излекуваш от отровата е да намериш някакво магическо лекарство: лечебна напитка или лекуване от Мъдреца биха свършили работа. Ако не можеш да намериш магическо лечебно средство, си осъден на бавна смърт.

Придвижи се на [512](#).

(Засегнат играч) Трябва с два зара да хвърлиш числото на психическите си възможности или по-малко: ако успееш, спасен си от психичното подчинение, в което си изпаднал под влияние на магическата сила на меча. Сега можеш да избягаш в гората (353). Ако не успееш, трябва да останеш на мястото си, докато конниците от града, стигнат до тебе. Те ще те обесят, когато достигнат до това място. Всички други членове на групата обаче могат да избягат на 353. Ако има Воин в групата, той или тя може да отнесе един омагьосан член на групата в безопасност.

В момента не можеш да се сетиш за никакъв начин, за да се завърнеш обратно горе през шахтата. Свивайки рамене, решаващ да изследваш каменното лице върху по-далечната стена на стаята. Може би то крие някаква тайна стълба, водеща към горната стая...

Прескочи на [350](#).

Усещаш някакъв трепет, докато се изкачваш по величественото стълбище, но този път няма и следа от Ледения рицар, който се беше материализирал, за да се бие с тебе преди. Когато стигаш горе, натискаш с всички сили тежките бронзови врати. Те са пак студени, но този път по тях не се образува лед. Отварят се бавно.

Мини на [58](#).

Падаш на колене, виейки в агония, докато мозъкът ти се цепи. Имаш чувство, че пред теб се разтваря бездна, пропаст, огромна черна празнота, в която падаш, въртейки се безкрайно и потъвайки все по-надолу през безкрайност от тъмнина. И през цялото време си сам, толкова сам. Скоро полудяваш напълно, бродейки из коридорите на Спайт, докато Маговете не дойдат да те потърсят. Приключението ти свършва дотук.

— Стайте на Звездата на чумата — изцвърчава хомункулусът. — Злокобно място, пълно с болести и не-мъртви. Наистина, пази се от движещия се мъртвец, който може да те зарази. И не се колебай да го ограбиш, ако имаш възможност!

Прехвърли се на [150](#).

Дребни парченца от оцветен кристал се разпиляват наоколо. Когато се докоснат до Кървавия меч, те се възпламеняват, изпълвайки мозъчната кутия с воняща бяла пара. Задавяйки се, ти се оттегляш бързо и поемаш по прохода, който води към гръдния кош.

Премини на [469](#).

Воинът се материализира както преди. Евентуални рани, които може да си му нанесъл, са излекувани. Този път си поне предупреден и имаш на разположение един рунд за действие, преди той да може да ти отвърне. Придвижи се на **513**, като не забравяш, че всеки играч може да нанесе по един удар, преди да започне нормалният бой.

— Задачата, която имах предвид за теб, включва пътуване извън Спайт и завръщане тук с една статуетка, която ще намериш в замък, разположен на висок хълм недалеч оттук, който се нарича Черният замък. Ще се върнеш и ще я поставиш на празния край на пентаграмата. — Той жестикулира и някакъв лъч бяла светлина осветява един участък, по всяка вероятност извън стените на коридора, където замръзнал кристал с човешка фигура е поставен вътре в пентаграма, нарисувана на пода. — Постави статуетката в празния край и после си върви. Ще бъдеш възнаграден богато.

Преди да можеш да протестираш, че не знаеш нищо за този замък или за хълма и че равнината на Спайт е плоска като замръзнало езеро на много мили наоколо без дори къртичина, която да наруши монотонния изглед, стаята започва да се върти пред очите ти като в калейдоскоп и видението на стареца започва да изчезва.

Прехвърли се на [74](#).

Завързваш шлепа за някакъв железен кол, циментиран в скалистия бряг на острова. Докато вървиш, осъзнаваш, че вътрешността на острова представлява ниска вдлъбнатина или хлътнатина, която не може да се види от езерото. Стара полуразрушена колиба се вижда недалече от теб, край малък олтар, състоящ се от каменен цокъл и статуя на някое забравено божество. Колибата ли ще разгледаш (72) или олтара (459)? Ако решиш да се върнеш на шлепа, прескочи на 282.

Проявяваш достатъчно разум да не поставяш дарение пред олтара на някакъв езически бог. Доверяваш се на Всемогъщия да те закриля в това начинание в последния час на отреденото време. И верността ти е възнаградена: макар и да усещаш спотайващото се зло в дълбините под себе си, то не се осмелява да изплува, за да срещне твоята благочестива сила! Премини на [144](#).

Поставяш маската на последното лице. Внезапно в стаята настъпва тишина. Забелязваш едва доловимо движение на изображението на Хаймдал на Моста на дъгата. Отскачаш назад в изненада, когато той се обръща, подава ти Рога на героите и като заема първоначалната си позиция, застива отново неподвижно! Отбележи си, че в теб е Рогът на героите. Учуден, продължаваш напред и влизаш през вратата пред теб. Иди на **188**.

Искаш ли да изпиеш напитката или ще я хвърлиш на неприятеля си? Ако я изпиеш, прескочи се на [195](#). Ако я хвърлиш на воина, мини на [271](#).

Фолтинът се пресяга през невидима въздушна гънка и измъква голяма, подвързана с коприна книга. След като преглежда набързо първите страници, той изхъмква замислено и ти дава знак да се качиш на гърба на птицата. Когато си сигурно настанен там, той прелита до главата на птицата и завърта един от бутоните.

Птицата надава металически крясък и разперва криле. Със залитане, от което ти се завива свят, тя прави десетина резки крачки към ръба на Котела. Изпитваш моментен ужас, в който ти се струва, че със сигурност ще полетиш надолу към смъртта си, след това крилете на птицата започват да се движат нагоре и надолу, Фолтинът побутва някои от лостчетата и ти усещаш как птицата се издига бързо. Отначало не можеш да видиш нищо, поради издигащите се от бездната под теб облаци пара. После се озоваваш над облаците. Един последен лъч на залязващото слънце проблясва по металните страни на птицата. Развалините на Спайт са под тебе и Фолтинът насочва птицата надолу за кацане на един широк открит площад до централната цитадела.

Внезапно отдолу се чува вик. Виждаш човешки фигури да се въртят наоколо. Преброяваш около двадесетина: последователи на Истинските магове, които са се събрали тук тази вечер заради възкресяването на техните нечестиви господари. И ти се каниш да се приземиш направо сред тях!

Ако кажеш на Фолтина да пренасочи апарата така, че да кръжи във въздуха над площада, прескочи на [126](#). Ако решиш да се приземиш и да се биеш, иди на [78](#).

Завърташ се и виждаш човека, когото си смятал за стария си приятел Емеритус да изчезва. Той буквално се разтваря във въздуха пред очите ти. На негово място се появява създание, чието тяло се състои от множество пулсиращи торбички, покрити с отвратително подобие на виолетова черепна кутия. Това е Двуличник — същество от древните митове, което може да поглежда в мозъците на хората, да намира в тях образи на хора, на които те се доверяват, а след това да ги пресъздава посредством магическа илюзия.

Докато се тътри напред, за да те нападне, то те разсейва като създава образи или звуци от собствената ти памет — така че в един момент виждаш родителите си, в следващия чуваш гласа на Айкън или усетиш ароматите от градината на Фатима. Всички играчи без Воина трябва да намалят с една точка бойното си майсторство и нюха си за времето на този двубой, поради дезориентацията, причинена от тези илюзии.

Двуличник

Бойно Майсторство: 8	Щети за удар: 3 зара
Психически способности: 9	Нюх: 12
Доспехи клас: 0	
Издръжливост: 56	

Забележка: Освен че удря с роговата си човка, това изчадие употребява и няколко заклинания. Хвърляй зарове всеки рунд, за да разбереш как действа то:

1 — 2: Бие се, използвайки човката си.

4 — 6: Припомня си или прави заклинания. Заклинанията, които то знае са робско омайване, призрачно докосване, кълбовидна мълния и магия на вампира. Ако го убиеш, продължи на **483**.

		Д		
	1			
	2	3	4	

Каквото и да опитваш, вратата на Синята луна не се отваря.
Върни се на [119](#) и избери отново.

Разнася се висок щракащ звук, последван от скърцане и шум от разбити стъкла. Една част от олтара се разтваря, но всичко, което виждаш, са натрошени стъкла. По каменистия под се разпръсват капки от някаква течност. Изглежда си натиснал не този бутон, който е трябвало. Свивайки рамене, решаваш да продължиш пътуването си с шлепа нагоре по реката. Премини на [282](#).

Припомняш си думите на хомункулуса. Страхът е една илюзия. Повтаряш си го и по този начин успяваш да си възвърнеш малко смелост.

Върни се на **315** и продължи битката, но страхът може да те обземе наново при хвърляне на 1.

Целият под започва да се тресе и повдига и ти трепериш като тръстика на вятър, мъчейки се да задържиш пищящия скъпоценен камък. Охлабени от вибрациите обаче, камъните, затварящи прохода, падат при твоето приближаване. През облака прах зад тях забелязваш каменно стълбище извиващо се нагоре в мрака. Прехвърли се на [295](#).

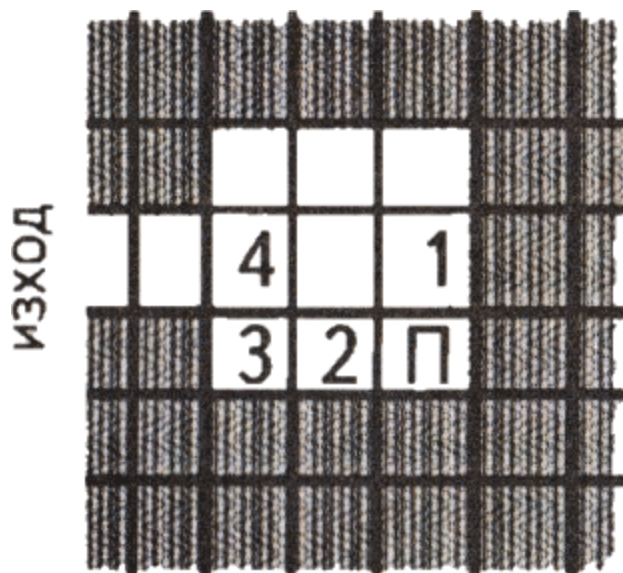
Ти си успял да го изненадаш: имаш един рунд на разположение, преди да започне да се защитава.

Гигантски прилеп

Бойно майсторство: 10	Щети за удар: 2 зара + 2
Психически способности: 6	Нюх: 8
Доспехи клас: 0	
Издържливост: 77 (приспадат се нанесени преди рани)	

Ако победиш, премини на **125**.

Ако побегнеш по пътеката, прескочи на **204**.



С възможността да си избираш от цялото съкровище на дракона, би могъл да станеш по-богат от който и да е владетел. Но ти отдавна си престанал да се интересуваш от земните богатства. За теб сега има значение само мисията ти да унищожис злото, представлявано от Истинските магове. Претърсваш купчината богатства за оръжия и вещи, с които да замениш своите оръжия и доспехи, загубени при преминаването през свръхестественния портал. Всеки играч може да се окомплектова с ризница от митрил (Доспехи клас 4). Митрилът не пречи на Магьосника да прави заклинания. Що се отнася до оръжията, можеш да си избереш измежду дузина блестящи мечове. Изковани в древни времена, тези мечове са запазили острота, която днешните оръжейни майстори не могат да постигнат: прибави една точка към щетите, които нанасяш при удар с такъв меч. Изпробвайки мечовете, откриваш, че един от тях е магически и прибавяш две точки към бойното майсторство на владеещия го. (В игра с повече участници, можете да хвърляте жребий, за да се реши кой да вземе този меч.) Намираш и два щита. Играчът, който носи един от тях, е частично защитен срещу всяка атака (включително стрели и поразяващи заклинания). Всеки път, когато той или тя е засегнат, се хвърля зар и при единица, щитът отразява пълната сила на атаката. Ако зарът покаже шест обаче, това означава, че щитът е унищожен — смачкан, сцепен на две, разтопен или нещо подобно. Тогава ще трябва да го задраскаш. Отбележи си, че играчът с щита няма да може да се бие с оръжие и в лявата ръка. Тъкмо когато се каниш да напуснеш пещерата, забелязваш кесия от светла кожа. Имаш неприятното усещане, че това може да е оцавена човешка кожа. Отваряш кесията и откриваш, че съдържа шепа диамантен прах. Отбележи си го в дневника, ако решиш да го вземеш — заедно с ризницата, мечовете и щитовете, които си взел. След това, продължи на **433**.

(Мъдрец) Правиш бързо и ефикасно заклинанието за прогонване на духове. Призракът се опитва да те умолява с дрезгав глас, преди да нададе вик на ужас и да изчезне в някое далечно място, стопявайки се пред очите ти. Не ти остава нищо друго, освен да тръгнеш нагоре по стълбището.

Мини на [206](#).

С опънати нерви, пропълзяхаш предпазливо през зейналите челюсти на титана. Вместо противна воня на гнило, която очакваше, виждаш над устата му само лека мъгла във въздуха. Тя ти напомня за мирис на благовонна смола. Внимателно продължаваш напред. Гърлото е истински тунел, в който можеш да се движиш почти изправен. Той очевидно е съставен от преплитаци се пръстени от твърд хрущял. Няма и следа от разлагаща се плът: създанието трябва да е умряло много отдавна.

Достигаш разширяваща се кръгла кухня в гърлото, от която трябва да избираш пътя си. Ако тръгнеш нагоре по тесния канал на гръбначния мозък, който може да те доведе до черепната кутия, мини на [414](#).

Ако предпочетеш по-широкия тунел надолу към гръдния кош, иди на [469](#).

Опитваш се да се откъснеш от Стоокия звяр, но той познава прекалено добре разположението на лабиринта. Скоро пътят ти е преграден от стена и нямаш друг избор, освен да се обърнеш и да се биеш. Прескочи на [501](#).

Ако имаш паролата **знак**, придвижи се на [77](#). Ако не, премини на [422](#).

Продължаваш да търсиш и по едно време намиращ магически лък и магическо копие. Стрелите, изстреляни от този лък, причиняват двойно по-големи поражения. Копието може да се използва по веднъж при всяка битка; можеш да го хвърлиш през три квадратчета и да си го вземеш след края на боя. Ако улучи (показано от два зара, с които трябва да хвърлиш числото на бойното си майсторство или по-малко), то нанася 3 зара щети. Сигурен си, че трябва да има и други вълшебни предмети, но нямаш време да продължиш да ги издирваш. Мини на **14**.

Вълна от лудост като че се старае да те тласне към порив на забрава, но ти успяваш да се пребориш с ужасяващата ѝ хватка. Разтърсвайки глава, за да я проясниш, пристъпваш напред и вземаш синия жезъл. На него е издълбан номер 50. Отбележи си това в [дневника](#) и провери, дали си нанесъл и числото. Излизаш и се връщаш по стъпките си към стаята с вратите.

Прескочи на **119**.

Хвърляш се на пода, но от стената на петнадесет сантиметра от пода изскача еднометрово назъбено копие, което се забива в бедрото ти. (Ако сте повече, определете с жребий, кой ще бъде жертвата.) Изваждането на копието ще увеличи пораженията, но е необходимо да се извърши. Който е ударен, губи седем точки издръжливост (бронята не помага). Ако това го доведе до нула или по-малко от нула точки за издръжливост, Мъдрецът все още би могъл да опита да го излекува, преди да последва смъртта. Сега ще стъпиш ли на плочата точно пред теб, която е на последния ред (208), ще пристъпиш напред по диагонал вдясно (85) или ще минеш вдясно върху най-централната от деветте плочи (542)?

Ако разполагаш с парола **циклоп**, придвижи се на **285**. Ако не, продължи на **300**.

Напускайки мазето, влизаш отново в тъмната зала при входа на стражевата кула. Ще навлезеш ли по-навътре в сенките на залата (377) или ще отвориш вратата, която виждаш вдясно (340)?

Наситил си се на това изпъващо нервите място, а най-малко от всичко желаеш да си имаш работа с тълпа побъркани идиоти, почитащи злите Магове като че са богове! Кръвта ти кипва. С крясък на бойна лудост се хвърляш върху тях, размахвайки меча си. Някои от селяните извикват от страх и побягват със свити опашки, спасявайки живота си.

Премини на [152](#) и се бий с тях, но си отбележи, че петият и шестият от последователите на Маговете са побягнали и няма да участват в боя.

Вземаш я — това е Възкресяващата огърлица. Ако участваш сам в приключението, от нея няма никаква полза. Ако обаче действаш в отбор от повече играчи, ако някой бъде убит, огърлицата може да бъде поставена около врата му. Той ще оживее, но като зомби, подчинявайки се само на онзи, който му е поставил огърлицата. Спътникът зомби може да се използва само в битките като допълнителен боец. Той не може да взема решения или да действа, както е действал преди (например, ако е бил Мъдрец, той не може да използва качествата на Мъдреца). Не може да прави заклинания и всичките му способности ще бъдат намалени с една точка — освен издръжливостта, която ще бъде +10. Ще бъде и неподатлив на психически заклинания. Предпазливо се отдръпваш от трупа на не-мъртвата Кралица, наполовина очаквайки тя да се надигне с протегнати нокти и втренчени очи. Нищо такова обаче не се случва. Напускаш пещерата на Звездата на чумата и се връщаш в стаята с вратите.

Прехвърли се на [119](#).

Коридорът свършва пред дълбока пропаст, през която е прехвърлен тесен каменен мост. Студен полъх, зловонен и влажен, се издига от пропастта. Чуваш звук на ронещи се камъни и пред самите ти очи отломъци от камъните падат от моста в бездната със свистене. Мостът като че започва да се разпада напълно. Ще се върнеш ли обратно в стаята с вратите или ще се засилиш със скокове по моста в отчаян опит да достигнеш другата страна? Избирай сега — шансовете ти намаляват всеки миг!

Ако скочиш по моста, мини на **103**. Ако се върнеш там, откъдето си дошъл, прескочи на **291**.

Колкото и да се мъчиш, вратата не помръдва. Върни се на [119](#) и избери отново.

Сега се катериш в зона на пълен мрак, неосветена от факлите, горящи по стените на пещерата отдолу. Когато се изкачваш по-нагоре, металните скоби, които държат стълбата, започват да скърцат, като че протестирайки против необичайния товар. От време на време цялата конструкция се клати застрашително, притискайки те до паянтовите перила. Подът на пещерата е вече далеч под тебе, но ако се съди по обработените камъни на стените, ти си навлязъл в една от кулите на Спайт. Когато поглеждаш нагоре, смътно виждаш черни фигури да се движат напред-назад по тъмнеещите греди. Имаш впечатлението, че са някакви същества, подобни на гигантски прилепи или гарвани. Виждаш очите им да се обръщат към теб, блестящи в тъмнината като кандила. Мраз полазва чак до костите ти при вида на тези светещи очи.

Ако искаш да подготвиш за използване някакъв предмет, премини на [214](#). Ако смело продължиш по стълбата, иди на [284](#). Ако заслизаш обратно, обърни на [39](#).

— А, стаите на Синята луна, опасно място наистина. Независимо от това ти трябва да отидеш натам, благородни господарю, трябва да изследваш какво има зад всяка врата, ако искаш да успееш в мисията си. Пази се, зад синята врата много от видяното е илюзия. На всяка цена гледай да устоиш на всякакво изкушение, продиктувано от алчност. Освен това не вярвай на онова, което чувстваш.

Отбележи паролата **жлъч** в **дневника**.

Придвижи се на **150**.

Зад главата на статуята има табло с малки лостчета и бутони. Не е трудно да се отгатне, че това е едно от необяснимите механически чудеса, за които се счита, че са създадени от Маговете. Не само това, но и от факта, че механизмът е с формата на птица лесно можеш да отгатнеш, че е летателна машина. Тъкмо каквото ти трябва, за да те прехвърли оттатък при развалините — ако си готов да рискуваш.

Ако решиш, че е прекалено опасно да се опиташ да управляваш апарата, който не познаваш, върни се обратно на [448](#) и направи друг избор.

Ако се покачиш на гърба на птицата и дръпнеш едно от лостчетата, прехвърли се на [502](#).

Ако има Магьосник, който иска да призове Фолтин, той или тя трябва да отиде на [75](#).

Озоваваш се в огромна кръгла стая, изградена от големи блокове обработен камък. В стените ѝ има пет врати, без да се брои тази, през която си влязъл. Всяка от тях е отбелязана с астрологическите символи на звездите на Истинските магове и е украсена с рисунки и магически знаци в съответстващите цветове — червено за Червената смърт, синьо за Синята луна, бяло за Бялата светлина, неприятно зелено за Звездата на чумата и златно за Звездата на даруването. В центъра на стаята е поставен кръгъл блок от блестяща стомана с диаметър почти два метра. В средата му се вижда голяма дупка с неправилна форма, която прилича на огромна дупка на ключалка. През коя врата ще минеш? През червената, вратата на Червената смърт (203)? Синята врата на Синята луна (99)? Зелената врата на Звездата на чумата (264)? Златната врата на Звездата на даруването (354)? Бялата врата на Бялата светлина (330)? Като допълнителна възможност, ако имаш хомункулус и желаеш да се посъветваш с него, премини на 82.

Ако имаш зелена пръчка, придвижи се на **65**. В противен случай, вратата се отваря и ти пристъпваш вътре — продължи на **292**.

Очаквал си усещане на силна болка, когато навлизаш в междупространствения портал. Това, за което не си подготвен, е, че когато се материализираш отново в очертанията на Спайт, си чисто гол! Всеки предмет от екипировката, притежавана от всички играчи, е загубен — с единственото изключение за Кървавия меч, който си е все още в ръката ти. Стоиш в зала с висок таван, едната стена на която е паднала в бездната. Поглеждайки назад към ръба на пропастта, виждаш как междупространствения портал още потрепва като синьо призрачно очертание във вечерния въздух. Купчината екипировка до него сега вече ти е обяснима: това са вещите на авантюристите като теб, които минават през портала, за да влязат в Спайт. Това развитие на нещата е по-скоро нещастно, но поне си успял да преминеш до развалините без много трудности. Сега първата ти грижа е да си намериш някакви нови оръжия и доспехи. (Запомни, че онези, които не са Воини, когато им се наложи да се бият с голи ръце, приспадат по две точки от нанасяните при удар щети и от бойното си майсторство.) Тръгваш през един сводест коридор, започващ в по-далечния край на залата, и се насочваш към центъра на разрушения град. Скоро се озоваваш пред вход на лабиринт. В ниша от едната страна на входа забелязваш пет ковчежета — от мед, сребро, бронз, злато и желязо. Ако желаеш да отвориш едно от ковчежетата, премини на **63**. Ако продължиш направо през лабиринта, иди на **2**.

Минаваш през вратата в коридор от чист сив камък. Подът е покрит с червен килим, поръбен със злато. Ако искаш да тръгнеш по коридора, прескочи на [398](#). Ако предпочиташ да се върнеш в голямата стая и да избереш друга врата, мини на [119](#).

Мехчето се разкъсва лесно и в краката ти се разпиляват дребни кристални люспи. Те се пръсват като дъгоцветен поток, напомнящ маслено петно върху повърхността на локва. От тях се носи приятен аромат. Можеш да вземеш няколко от кристалите, ако желаш. Не забравяй да ги нанесеш в [дневника](#) си, ако го направиш, шепа от тези кристални люспи се счита за един предмет. Прехвърли се сега на [200](#).

(Ослепен играч) Ако действаш сам, тук завършва приключението ти. Без зрение няма да останеш жив и половин час в развалините на лабиринта.

Ако те придружават други играчи, те може и да успеят да те водят със себе си. В битка намаляваш бойното си майсторство с шест точки (до минимален брой две). Не можеш да стреляш, да хвърляш оръжие или да използваш поразяващи заклинания, освен ако до теб не стои друг играч и не те насочва към целта. Можеш да се движиш с едно квадратче на рунд на тактическите схеми. Все пак още можеш да си полезен на спътниците си, ако притежаваш специфичните познания на Магьосника или хитрината на Тариката, но ако си Воин, ще можеш да вършиш много малко. Ако зрящият ти партньор (и) бъде убит, приключението ти приключва незабавно.

Предполагайки, че играеш в отбор, продължи на **50**.

Мяташ плаща върху стъклената камбанка, която е неин затвор.

— О — чуваш я да простенва. — Светлината изчезна...

Освободи ме...

Гласът ѝ отслабва. Ако я освободиш, мини на [519](#). Ако не, остави плаща там и продължи на [305](#).

Изтичваш да помогнеш на беглеца. Конниците с черните маски те обграждат с конете си, когато те виждат да се приближаваш.

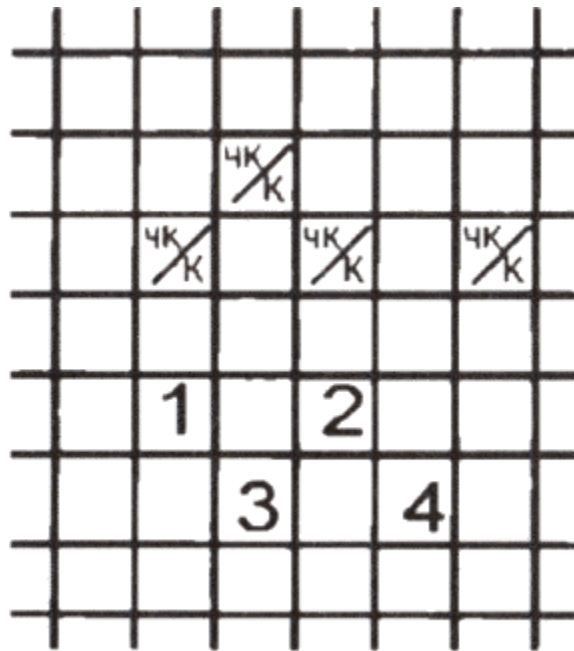
Черни Конници

Бойно майсторство: 7	Щети за удар: 3 зара
Психически способности: 7	Нюх: 7
Доспехи клас: 4	
Издръжливост:	<i>първи 25</i>
	<i>втори 25</i>
	<i>трети 25</i>
	<i>четвърти 25</i>

Коне

Психически способности: 5	
Доспехи клас: 3	
Издръжливост:	<i>първи 30</i>
	<i>втори 30</i>
	<i>трети 30</i>
	<i>четвърти 30</i>

Възможно е да насочваш атаките си (включително заклинания) по-скоро срещу конете, отколкото срещу конниците. Ако един кон бъде убит, ездачът ще бъде хвърлен в квадратчето точно пред коня и ще получи поражения от два зара, без да се отчита защитата на бронята. Всеки играч, на когото е нанесен удар със секира от някой Черен конник, трябва да отбележи разположението на тактическата схема и после да отиде на [314](#). Ако избягаш в гората, иди на [353](#). Ако победиш, прехвърли се на [549](#).



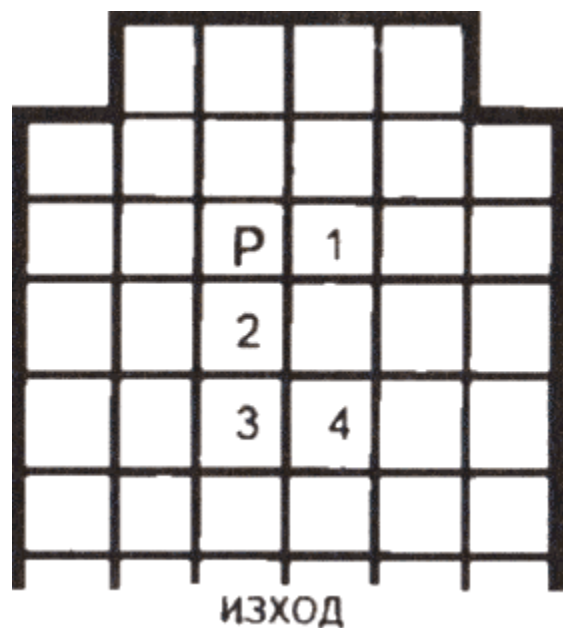
ИЗХОД

Напитката се плисва в лицето на Ледения рицар, но замръзва почти веднага върху твърдия леден наочник на шлема му. Зачеркни шишенцето от дневника си. Играчът, който е хвърлил напитката, е прахосал предимството си за първия рунд; по-нататък битката продължава нормално.

Леден рицар

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 6 зара
Психически способности: 8	Нюх: 8
Доспехи клас: 5	
Издръжливост: 90	

Ако побегнеш надолу по стълбите, прескочи на [278](#). Ако го разгромиш, иди на [48](#).



Работа за един миг е да счупиш кристалната пръчка. Звукът е придружен от проблясване на златна светлина и изригване на облак с цвета на сярата, който се разсейва, откривайки пред теб подрипващ дявол, облечен в черно и жълто.

— Привети и поздравления — казва дяволът. — Колко щастлив ще бъда да се върна в Бездната след мъчителните десетилетия, прекарани в плен. И освобождението си дължа на теб, но думите сами по себе си струват не повече от счупени подкови, затова вместо с думи ще ти благодаря, изпълнявайки обещанието си.

Той изважда голям рог за пиене иззад гърба си. Напитката, съдържаща се в него, е жълтеникавосива и вонява лошо, но той отпива голяма глътка от нея и облизва устните си. После ти подава рога. Настоява да пиеш и ти.

Ако го направиш, иди на [391](#). Ако откажеш, мини на [64](#).

Изкачваш се по стъпалата на плоския покрив на кулата, където широк участък е ограден за някакъв вид призоваване. В центъра на една начертана пентаграма виждаш група ужасени пленници, свили се във вътрешността на кръг от многоцветни пламъци. На всеки ъгъл на пентаграмата стои магьосник с мантия — тези петимата са висшите последователи на Маговете и можеш да бъдеш сигурен, че окултните им възможности са големи. Те ти хвърлят пълен с омраза поглед, но не правят никакво движение да те нападнат.

— Закъснял си твърде много, за да ни попречиш — изкрещява един от тях. — Това е краят на света; настъпва ерата на Маговете!

Те започват бавно да пеят химни. Виещият вятър изведнъж замлъква и покривът потъва в мъртва тишина. След това чуваш страховита мелодия, която се присъединява към пеенето. Тя звучи някъде далече, но като че се приближава. В зоната на призоваване проблясва дъгоцветна светлина. Поглеждаш към небето. Петте звезди са увиснали точно над кулата, като всяка е застанала над един от върховете на пентаграмата. Звездите изглеждат толкова близки, че почти би могъл да ги докоснеш. От тях се носи неземна музика — музиката на небесните сфери, небесна хармония, познанието на която е превърнало последните Магове в божества!

— Трябва да побързае! — казва Каруназ, дърпайки те за ръкава. — Призоваването още не е завършено. Трябва обаче да внимаваме да не убием последователите, след като престанат да пеят, тъй като тогава тяхната смърт би увеличила силата на жертвоприношението.

Премини на [196](#).

Стоиш на самия ръб на Котела. Поглеждайки надолу, едва различаваш няколко серни пламъци, танцуващи на хиляди метри подолу, където базалтовият блок, върху който се издигат руините на Спайт, се показва от гъстия облак от изригващи изпарения. Вонята на адския огън е по-силна от всеки мирис и ти отстъпваш назад, покривайки ноздрите си с плаща. Мяташ се наоколо, търсейки начин да прекосиш бездната и обикаляш по ръба на Котела.

Прескочи на [448](#).

Ще хвърлиш ли солта върху покритите с лед порти (31), върху копието на Ледения рицар (135) или върху самия Леден рицар (54)?

Сега можеш да влезеш в градината с изсъхналите растения (386), да претърсиш трупа до въздушната шахта (106), да погледнеш самата шахта (445), да се изкачиш по дървеното стълбище с решетка (327) или да тръгнеш по широкото церемониално стълбище (403).

Скъпоценният камък пулсира като живо същество в ръцете ти, а острият звук, който издава, става все по-силен. Наблюдаваш как парчетата от свода се разбиват далече долу, падайки от мрака горе. Ако излезеш на открито в банкетната зала, рискуваш да бъдеш смазан — но дали наистина си в по-голяма безопасност там, където се намираш? От другата страна на залата различаваш очертанията на сводест коридор. Той изглежда е бил облицован с тухли в даден момент в далечното минало и може би, ако успееш да се промъкнеш до него, ще намериш път обратно към цитаделата.

Ако останеш тук, скрит в камината, прехвърли се на [427](#). Ако се опиташ бързо да се спуснеш отново до дъното на въздушната шахта, мини на [296](#). Ако се насочиш към облицования с тухли коридор, премини на [244](#).

Тъй като не чуваш звуци на преследване, обръщаш се и поглеждаш назад, когато приближаваш началото на някакво стълбище. Няма никаква следа от рицаря с ледена броня и скрежът се е разтопил по бронзовите порти. Нима цялата тази сцена е била още една от неприятните илюзии на Синята луна?

Ако се изкачиш обратно по стълбището, иди на [233](#). Ако огледаш стаята за друг изход оттук, прескочи на [276](#).

За едно мигване на окото се телепортираш през оставащото разстояние до развалините. Сега стоиш върху напуканите мраморни плочи на един булевард, от двете страни на който са наредени мраморни колони.

Избегнал си киселинните изпарения и гигантските въшки — но несъмнено Спайт си има и собствени ужаси.

Целта ти е да намериш път към цитаделата в центъра на Спайт. Проучваш няколко разположени наблизко сгради, но в повечето случаи, входовете са закопани под тонове от стопен чакъл. Сполучваш в крайна сметка да прокопаеш път до партерния етаж на частично разрушен павилион. Намираш широко стълбище, което води надолу под земята и тръгваш по него. Придвижи се на [376](#).

Птиците-бръсначи се спускат към теб с ужасяваща скорост, Базилискът бавно обръща към теб очи, а космите-бодли на Ледената мечка щръкват, докато се приближава тромаво.

Базилиск

Бойно майсторство: 6	Щети за удар: 2 зара
Психически способности: 8	Нюх: 6
Доспехи клас: 1	
Издръжливост: 24	

Забележка: Всеки, който погледне Базилиска в очите, ще се вцепени до смърт веднага. Шансът за това е една трета (т.е. хвърляне на едно или две с един зар), ако си в съседство с него, и една шеста (хвърляне на едно), ако не си. Прави това хвърляне в края на всеки рунд. Можеш да избегнеш опасността да срещнеш погледа му, като затвориш очи, но това ти налага да хвърляш допълнителен зар за битка и не ти позволява да нападнеш със заклинания или хвърляне на оръжия.

Ледена мечка

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 4 зара
Психически способности: 5	Нюх: 6
Доспехи клас: 2	
Издръжливост: 38	

Забележка: Поради острите ѝ ледени косми — бодли всеки, който удари Ледената мечка в близък бой, получава щети от 1 зар +1. (Ако си Воин и я удариш два пъти в един рунд, ще получиш двойни поражения от бодлите.) Бронята защитава нормално от тях.

Птици-бръсначи

Бойно майсторство: 9	Щети за удар: 1 зар
Психически способности. 6	Нюх: 7
Доспехи клас: 0	
Издръжливост:	<i>първа 2</i>
	<i>втора 2</i>
	<i>трета 2</i>
	<i>четвърта 2</i>
	<i>пета 2</i>
	<i>шеста 2</i>

Забележка: Трябва да използваш допълнителен зар за всяка битка, да стреляш или да хвърляш зарове срещу птиците, поради малкия им размер и висока маневреност. Човките им са толкова остри, че не трябва да вземаш под внимание никакви доспехи, когато пресмяташ пораженията, получени при удар от тях.

Можеш да избягаш само в първия рунд на битката — т.е., преди те да стигнат до тебе. Ако решиш да постъпиш така, прескочи на **393**. Ако ги победиш, иди на **210**.

			п6		
п5		Б		М	
	п1	п2	п3		
1	2	3	4		

ИЗХОД

Изминаваш едва десетина крачки и се озоваваш в задънена алея. Притиснат, се обръщаш, за да посрещнеш нощния кресливец. От дългите му кучешки зъби капе слюнка и мокри пода. Той е жаден за твоята кръв.

Премини на [175](#).

Отблъсквайки се с пръта, следваш пътя си по тъмните води на реката. Плясъкът отеква около теб и ти поглеждаш с неприязън мрачната мазна вода. Дали това беше въображението ти или забеляза наистина нещо да се движи в дълбините? Недалеч пред теб зее отвор на тунел, който като че те приканва. Започваш да се чувстваш уязвим и изложен на опасности върху откритата повърхност на реката. В сърцето ти пропълзява безименен страх. Ако си спирал на острова и си направил дарение върху намиращия се там олтар, мини на [216](#). Ако си видял олтара, но не си направил дарение, прескочи на [236](#). Ако не си спирал на острова, иди на [144](#).

Ако има Мъдрец, той или тя трябва да се придвижи на [397](#). Ако не, премини на [424](#).

Летящите чудовища се спускат от гредите с крясъци на луда омраза. Очите им светят като разпалени въглени, но дори когато се отправят да те нападнат, все още можеш да различиш крилете и телата им само като петна от по-светла сянка на фона на дълбоката тъмнина горе. Имаш на разположение един рунд, през който можеш да действаш, преди те да са стигнали до теб. Ако има Магьосник, той или тя би могъл да си припомни или да направи заклинание. Всеки играч, който може да изстреля или хвърли някакво оръжие, би могъл да го направи. Ако желаеш по време на рунда да подготвиш някакъв магически предмет, прехвърли се на **214**. В противен случай продължи за битката на **390**, но не забравяй, че разполагаш с един свободен рунд, преди те да стигнат до теб.

(Седнал играч) Кълбото пред теб в момента е тъмно, но ти посягаш към него, с желание да го накараш да излъчи нова пулсация на мистична енергия. Внезапно проблясва светлина и ти изкрещяваш от болка, закривайки очите си с ръце. Когато сваляш ръце, не виждаш нищо освен еднообразно сиво сияние. Ослепял си. Ако си Мъдрец, иди на **436**. Ако не, мини на **268**.

Трябва да се биете един с друг. Ако си под влияние на илюзията, можеш да избираш целите си по свое желание. Ако си в нормално състояние, можеш да нападаш само онези, които те нападат. Заблудените играчи винаги търсят да убият, докато тези в нормално състояние могат да атакуват, за да убият или да се опитат да подчинят приятелите си. Подчиняването се осъществява по същия начин както обикновената битка, само че щетите се намаляват с един зар, а всички точки за нанесени удари се отчитат като временно загубени. Всеки играч, чиито точки за издръжливост спаднат от щетите при опит за подчиняване до нула, се счита за загубил съзнание. Ако нормалните играчи спечелят, всички изпаднали в безсъзнание, могат да се свестят. Заклинанието **робско омайване** също може да излекува играч, попаднал в плен на илюзия (то може да се използва за излекуване и по време на битка). Когато приключиш, прехвърли се на **401**. Ако спечелят играчите, заблудени от илюзия след битката до смърт, жив ще остане само един. Той (или тя) трябва да се придвижи на **230**.

Когато ударът ти разбива кристалната пръчка, разнася се гръмотевичен звук. В следващия момент виждаш тумбест дявол да подскача нагоре-надолу пред теб.

— Някои предполагаха, че няма да си спомня за обещанието, което съм дал — извиква той.

Не можеш да не се отдръпнеш от вонящия му дъх, но успяваш да промърмориш в отговор:

— Да вървим тогава направо в центъра на града.

— Ти можеш да отидеш там — отговаря той с лукава усмивка, — но аз ще прескоча до дъното на Котела. Там може и да е горещо, и да мирише лошо, но все пак е за предпочитане пред гроба в студената скала, който те очаква!

Последното нещо, което виждаш, е облак виолетов дим и пламък, придружаващи неговото изчезване. След това чувстваш, че не можеш нито да се движиш, нито да дишаш, нито да виждаш и единственото ти усещане е на нарастваща клаустрофобия. Дяволът те е пренесъл наистина направо в центъра на Спайт: в каменните основи на вътрешната стражева кула! Колко наивно от твоя страна да повярваш на думите на едно нечестиво създание.

(Мъдрец) Лесно се издигаш през шахтата, като че тялото ти не тежи повече от няколко прашинки, отронени от скалите и издухани от виещото въздушно течение. Когато достигаш до ръба на горната площадка, възстановяваш нормалното си тегло.

Ако други играчи все още чакат долу, за да се изкачат на свой ред, трябва да отидат на **115**. Ако всички (останали живи) играчи вече са горе, можеш да побързаш — продължи на **276**.

Придвижваш се, като се опитваш да се скриеш от минотавъра, когато той се втурва с трясък през вратата. Вкопчваш се и увисваш на ръба на площадката, на която беше застанал, но дървото е гнило и се отчупва в ръцете ти. Политаш надолу, като последният поглед ти показва, че минотавърът всъщност е бил само илюзия. Падаш надолу към горчивата си съдба, защото си се опитал да избегнеш една илюзия...!

Останалите живи играчи (ако има такива) трябва да отидат на [421](#).

(Седнал играч) В смътно просветващото кълбо, веднага след като седнеш, възникват образи. Виждаш призрачни лица, разкривени в мълчалив смях и опитващи се да те сграбчат костеливи пръсти, които минават през теб като мираж. Разбира се, ти схващаш, че това, което виждаш, не е реално, а е само илюзия. Макар и да е така, тези видения те разсейват и отвличат, а и нещо по-лошо — упорито остават в мозъка ти и след като ставаш от стола. Като се концентрираш максимално, успяваш да разграничиш реалното от илюзията, но мяркащите се образи ще останат в главата ти до края на приключението и ще те отвличат в жизненоважни моменти. Намали бойното си майсторство с две точки и нюха си с четири, за да отразиш това. Сега се върни на **50**.

Мостът рухва напълно, не оставяйки нищо освен зееща черна пустота между теб и отсрещния бряг. Връщаш се по стъпките си в стаята с вратите. Премини на [119](#).

Първото, което те поразява, е отвратителната воня на мъртва и разлагаща се органична материя. После забелязваш, че си влязъл в грамадна естествена пещера, осветена от зеленикаво сияние, излъчвано от пода. Поглеждаш надолу и ти се повдига. Подът е покрит с гниещо слузесто вещество, гъста супа от разпадащи се органични отпадъци, между които още могат да се различат останки от човешки трупове, намиращи се в различна степен на разлагане. Показват се стърчащи под различен ъгъл ръце и крака; костеливите ръце като че се мъчат да се вкопчат във въздуха в отчаян мълчалив зов за помощ. Към центъра на пещерата виждаш нещо голямо. Предпазливо тръгваш през лигавата каша.

Прехвърли се на [372](#).

Свиваш си опашката и побягваш обратно към стаята с оцветените врати, затръшвайки зад себе си белия портал. Ако минеш отново през този портал, Биофагът ще е излекувал всички нанесени му рани.

Прескочи на [119](#).

Отърсваш се от измамния зов на адската пустота, която заплашва да погълне мозъка ти. Ако някой не успее при хвърлянето на зара, трябва да отидеш на **286**, тъй като той е полудял и се кани да те нападне. Ако всички са невредими, продължи на **401**.

Звукът, издаван от скъпоценния камък, е толкова висок сега, че се слива в едно непрекъснато бръмчене, от което зъбите ти изтръпват. Във всеки случай той е изпълнил предназначението си — хвърляш го обратно в срыващата се зала. Изтичваш нагоре по стълбището и излизаш през една скрита врата в пещерата, от която първоначално беше слязъл през шахтата. (Ако има играчи, чакащи тук, сега те могат да се присъединят към теб.) Прехвърли се на [276](#).

Голяма част от свода се срутва, не можейки да задържи повече тежестта на разрушения покрив. Едва успяваш с ужас да погледнеш нагоре, преди стотина тона зидария да се стоварят върху тебе. Премазан си и тази стая в развалините на Спайт става твой гроб.

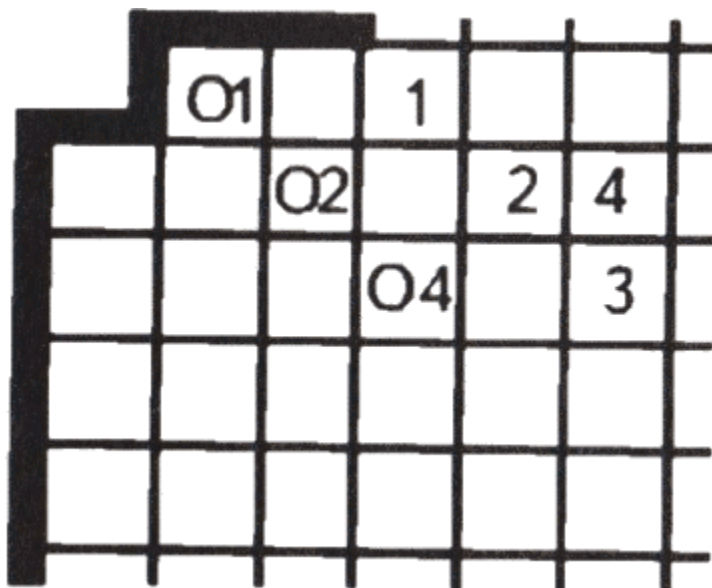
Всички играчи, които са останали в горната част на въздушната шахта или са избягали, преди таванът да се срути, могат да продължат приключението, прехвърляйки се на [276](#).

Хвърляш праха върху най-близките орки. Те залитат назад, като кашлят и повръщат. След няколко минути падат мъртви на земята. Другите са объркани, но все още продължават да се приближават към теб.

Орки

Бойно майсторство: 5	Щети за удар: 3 зара
Психически способности: 6	Нюх: 5
Доспехи клас: 2	
Издържливост:	<i>първи 25</i>
	<i>втори 25</i>
	<i>трети 25</i>

Ако ги убиеш, мини на [193](#).



Спускаш се към последователите на Маговете, за да ги нападнеш, преди да са се опомнили. През първите два рунда на битката, те въобще не са в състояние да действат, дори не могат да се защитават.

Последователи на Маговете

Бойно майсторство: 5	Щети за удар: 1 зар
Психически способности: 9	Нюх: 7
Доспехи клас: 0	
Издръжливост:	<i>първи 15</i>
	<i>втори 15</i>
	<i>трети 15</i>
	<i>четвърти 15</i>
	<i>пети 15</i>

Всеки път, когато убиеш един от тях, поставяй кръстче в [дневника](#) си. Същото прави, ако те убият някой от играчите — или Каруназ, ако той е тук. Така ще имаш регистрирани смъртните случаи в тази битка. След пет рунда или след като си убил всички (както се случи), трябва да се придвижиш на [407](#).

			п1			
			1			
п5				3	2	п2
				4		
				5		
	п4				п3	

Селяните говорят остарял примитивен език, но ти пожелават достатъчно доброжелателно „Добре дошъл“. Скоро седиш пред селските старейшини, където ти донасят храна и лекарства, с които да лекуваш раните си. (Можеш да използваш тези лекарства сега или покъсно.) Всеки играч получава пакет с билки и мехлеми, с които могат да се възстановят до два зара от изгубените точки за издръжливост. (Пакетът се смята за един предмет.) Селяните не се изненадват, когато им казваш за конниците с черните маски.

— Така вървят напоследък работите тук — казва един от старейшините с тъжен потреперващ глас. — Според легендите сме осъдени да понасяме ориста си, тъй като в древните местни приказки се предрича, че тиранията на Черните конници ще свърши едва когато статуетката на Господарката на Времето бъде взета от Черния замък, ей там върху онези голи склонове. Кой смъртен, дори да е герой, би посрещнал опасностите, които лежат между нас и статуетката: спящият великан Снорид и изчадията с кремъчни сърца, с които е пълен замъкът? Във всеки случай не и заради нещастници като нас, мисля аз.

— Не бъди толкова сигурен — отговаряш ти. — А какво ще стане ако интересите на този герой в крайна сметка съвпадат с вашите? Но продължи, моля те, какво още можеш да кажеш за великана и за пазителите на замъка?

Той ти разказва, че Снорид лежи напътно на пътя, водещ към хълмовете. Близко до него една магьосница е поставила купчина обувки, чиито гвоздеи могат да го събудят, така че всеки пътешественик, който вземе чифт хубави нови обувки от купчината много скоро ще срещне безславния си край. Самият замък е бърлога на няколко великана, които ежедневно оскверняват светия образ на Господарката на Времето. Изглежда, че само светеният прах, доверен на селските старейшини, може да те предпази от попадане в склада за провизии на великаните.

Изненадваш старейшините като им поискваш малко прах.

— Никой досега не е посмял да отиде до замъка — казва един от тях, като ти подава малко прах, завит в хартийка. — Хвърли го в лицата им и те ще се задушат от него, както обикновени животни биха се задушили от отрова. След като благодариш на селяните за тяхното гостоприемство, потегляш към веригата хълмове, които виждаш отвъд гората.

Прескочи на [69](#).



Всички играчи трябва да си отбележат паролата **циклоп** в [дневниците](#).

(Седнал играч) Кълбото, поставено пред теб, пулсира в светлина за момент, след това потъмнява. *[Чувстваш, че то крие голяма мощ, която се влива и в теб, след като седна до масата. Много от тази енергия се губи, защото твоят нетрениран мозък не знае как да я използва. Все пак печелиш едно използване на заклинанието, наречено Предчувствие. То е нещо подобно на онова, което обикновеният Магьосник нарича Предсказание, но е по-точно и показва нещата по-отблизо. Когато решиш да го използваш, можеш да прочетеш всички глави, свързани с избора, който трябва да направиш в момента и да избереш на кое от тези „възможни бъдещи положения“ да се спреш. Помни, че имаш право само на една употреба на това заклинание — използвай го, когато се сблъскаш със сериозни предизвикателства и потенциални критични положения.]*

Сега се върни на **50**.

(Мъдрец) Изпитваш неприятно чувство, като гледаш трупа и по-специално тези мехчета. В една книга, която си чел — май че беше „Зоологии на филоменес“ — се изказва хипотеза, че за някои създания смъртта е само част от жизнения цикъл. Така може би в даден период в далечното минало промени в климата са принудили насекомоядния великан да изпадне в драстична форма на зимен сън, при който меките живи тъкани на тялото му са умрели и са се разложили. Външният му скелет сега очаква да бъде реколонизиран от спящия генетичен материал, съдържащ се в тези мехчета. Кошмарна представа, типична за филоменес с неговите фантазии.

Върни се на [414](#) и реши какво да правиш.

Обръщаш се, за да избягаш назад по пътя, по който си дошъл, но за свое учудване виждаш, че си се озовал на самия ръб на бездънна пропаст. На хиляди метра под теб забелязваш мътен воал от серни изпарения, но дъното на бездната е още по-дълбоко. Играчът, който е последен в бойния ред, трябва да хвърли два зара.

Ако полученният сбор е равен или по-малък от нюха му, той е успял да се задържи на ръба, преди да пристъпи в празното пространство — мини на [338](#).

Ако резултатът надхвърля точките му за нюх, иди на [534](#).

Подиумът е обикновен и не заслужава интерес, но положеният върху него жезъл е нещо съвсем друго. Той е от твърд ясен, обкован с желязо от двата края и обвит по цялата си дължина с железни ленти. Рунически знаци, символизиращи могъщество, са изрязани върху дървото. Ако в групата има Мъдрец, който иска да ги разгледа, прескочи на 458. За всички останали той изглежда като обикновен прът, но очевидно е много ценен. Когато свършиш тук, прехвърли вниманието си към голямата двукрила врата. Тя се отваря лесно. Мини на **165**.

Вратата води към малка галерия, разположена над просторна банкетна зала. Още щом пристъпваш в нея, чуваш шумни звуци на веселие. Поглеждаш към залата и виждаш дълга дъбова маса, отрупана с фини ястия и стъкленици със златисто вино. На масата седят множество пируващи мъже с усмихнати и зачервени от виното лица. Те са великолепно облечени, но дрехите им са в стил, който напомня за дълбока древност — всъщност това е по-скоро смесица от стилове и култури. Всички пируващи говорят и се смеят с пълен глас. Това са приятни на вид и в разцвета на силите си мъже. Те са всичко около петдесет, а на почетното място седи богато облечен мъж със златна корона на главата. Прислужващите жени и мъже се стрелкат наоколо като пчели около цветя, следейки постоянно от какво се нуждаят гостите. Никой не е забелязал твоето появяване.

Ще слезеш ли долу по стълбището, водещо към банкетната зала (319), или ще се върнеш през стаята с портретите към стаята до входа на стражевата кула (402)?

Колкото по-навътре навлизаш, толкова по-силно става усещането, че си безнадеждно загубен в лабиринта. Помисляш си за последователите на Маговете, несъмнено подготвящи дори в този момент скорошното връщане на техните неземни господари в нашия подлунен свят. Трябва да бързаш — завой след завой обаче стигаш само до задънени или безкрайно раздвояващи се алеи.

Внезапно стъпваш върху скрития капак на някаква клопка, който се разтваря под теб. Преди да успееш да се хванеш за нещо, политаш и падаш доста надълбоко. Приземяваш се със силно разтърсване на пода на осветена от някакъв отблясък пещера — всеки играч губи една точка издръжливост. Ставаш на крака и се оглеждаш наоколо. Отблясъкът идва от огромна купчина скъпоценни камъни, злато и украшения. Виждаш обсипани със скъпоценни камъни корони, императорски скиптри, диадеми, пръстени с рубини, лъскави щитове и мечове от блестяща стомана. Най-отгоре върху купчината лежи дракон, чиито подобни на броня люспи имат цвета на червено злато. Отначало не го забелязваш — той почти се слива със съкровището. Колкото можеш по-тихо отстъпваш назад, като се молиш да не се пробуди.

Драконът отваря едно око и те поглежда. Какво ще направиш сега? Ще се опиташ да се отдръпнеш и да излезеш от пещерата (17), ще заговориш дракона (116), ще го нападнеш (524) или ще използваш магически предмет (442)?

Прибираш вещите, които е носил падналия ти другар(и). Внезапно плътта на трупа започва да се втечнява и от нея изскачат няколко малки скорпиона. Очевидно възрастните скорпиони са успели да снесат яйцата си, преди да умрат. Върху всеки играч се лепва един малък скорпион. Всеки рунд биваш ужилван при хвърляне на едно или две с един зар, а всяко ужилване причинява един зар щети (бронята не защитава). Един-единствен удар ги убива, но както и преди за целта трябва да хвърлиш точките си за нюх или по-малко с два зара, за да не засегнеш играча, върху когото е скорпионът. В противен случай той понася също половината от обичайното поражение за такъв удар. Ако убиеш скорпиона(ите), прескочи на **133**.

Миорг подскача от изненада и радост.

— Не мога да повярвам! — изкрещява той като луд. — Не мога да повярвам, най-сетне съм свободен, свободен! — Тук гласът му се повишава до радостен крясък, а широко отворените му очи, като че не виждат. После той се успокоява и ти казва нервно: — Е, какво чакаш? Трябва да се постави статуетката върху рисунката. Хайде, побързай!

До теб на пода виждаш странна рисунка с пентаграми, тайни знаци и символи. В центъра ѝ лежи малък сребърен кръг, в който тъкмо ще се вмести статуетката.

Ще поставиш ли статуетката в кръга (476) или ще тръгнеш, без да обръщаш внимание на Миорг, по коридора към вратата в срещуположния му край, която си забелязал сега (388)?

(Магьосник)

— О, много добре — казва Фолтинът, когато разбира, че и не помисляш да се разделяш с Кървавия меч. — Готов съм вместо него да приема бронята ти.

Ако ти (Магьосник) имаш броня и си готов да му я дадеш, иди на [224](#).

Ако не, Фолтинът те изоставя на съдбата ти — мини на [78](#).

Очите на дракона се разтварят по-широко, когато забелязва ключа, който държиш.

— Събитията май вземат насока, която не съм очаквал — казва той. — С този ключ ще можеш да отключиш веригата, с която съм прикован към стената на пещерата. Най-послед след толкова затвор тук, ще бъда свободен. — Наистина виждаш (ако досега не си забелязал), че единият крак на дракона е прикован с дълга желязна верига.

— Тя олицетворява веригите на алчността — казва драконът, като подръпва с неприязън оковите и пролива няколко крокодилски сълзи над купчината със съкровището. — Така съм наказан за прекалените слабости, проявени от мен по време на живота ми като смъртен човек.

Ако отключиш веригата, прескочи на **178**. Ако откажеш да го направиш, можеш да нападнеш дракона (**524**) или веднага да се махнеш (**17**).

Скъпоценните камъни внезапно се превръщат в кървавочервени скорпиони, които се лепват по играчите, носили до момента камъните. Хвърляй зар за всеки един в началото на всеки рунд. При едно или две, скорпионът вкарва отрова, причиняваща загуба на два зара издръжливост (в случая, бронята не те защитава). Вие също удряте скорпионите. Всеки сполучлив удар е достатъчен да убие един скорпион, но играчът нанасящ удара, трябва да хвърли числото на своя нюх или по-малко с два зара, за да не попадне част от силата на удара върху играча, за когото се е залепил скорпионът. Неуспехът да се хвърли такъв зар означава, че скорпионът е убит, но и играчът, когото скорпионът е хапал, получава половината от обичайните за такъв удар щети.

Скорпионите имат пет точки психически способности. Ако се използва заклинание, за да бъдат убити, няма опасност да бъде ранен играча, върху когото са пропъзели.

Ако успееш да убиеш всичките, прехвърли се на **312**. Ако скорпионите убият играчите, върху които се намират, но има и други играчи, които не са били ужилени, мини на **83**.

— Мъдро решение, велики господарю — дърдори той, — но друго и не би могло да се очаква от възвишен ум като твоя! Такъв просветен и съзидателен господар, такъв смайващ интелект, такъв...

— Стига — изреваваш ти.

— Прости ми, господарю — отговаря хомункулусът смирено. — За коя врата би искал великият ми господар да го осветля?

Ако желаеш да научиш какво има зад червената врата, вратата на Червената смърт, иди на [356](#). Ако поискаш да чуеш за синята врата, вратата на Синята луна, мини на [261](#). Ако предпочетеш да разбереш за бялата врата, вратата на Бялата светлина, прескочи на [66](#). Ако те интересува вратата на Звездата на чумата, прехвърли се на [231](#). Ако поискаш да ти каже за Звездата на даруването, продължи на [455](#).

312

Всички убити скорпиони изведнъж се съсухрят като празни какавиди.

Ако някой играч е бил ужилен от тях, той трябва да премине на **226**. Ако няма такъв, иди на **512**.

Прилепът загубва интерес към теб, убеждавайки се, че безценната му колекция от скъпоценни камъни не е застрашена. След като си избягал на десетина метра, ти се обръщаш и го виждаш наведен над скъпоценностите, да ги лиже нежно. Докато си поемаш дъх, той отново отлита към града.

Прескочи на [448](#).

Хвърли два зара, опитвайки се да постигнеш сбор, равен или по-малък от психическите ти способности. Ако успееш, върни се на **270** и възобнови битката. Ако не сполучиш, продължи на **221** или пък на **181**, ако с теб има и други играчи.

Трябва да се биеш с тримата квартирмайстори на Червената смърт.

Квартирмайстори на Червената смърт

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 5 зара
Психически способности: 6	Нюх: 8
Доспехи клас: 5	
Издръжливост:	<i>първи 35</i>
	<i>втори 35</i>
	<i>трети 35</i>

Забележка: Всеки път, когато поискаш да действаш, хвърли един зар. При едно или две, ти си парализиран от страх и не можеш да направиш нищо през този рунд. Не можеш да избягаш, тъй като няма къде да отидеш.

Ако разполагаш с паролата **меч** в **дневника** си, мини на **243**. Ако ги убиеш, прехвърли се на **335**.

		1		
4	2		K1	
3		K2		
	K3			

Петте части прилепват плътно една към друга и образуват грамаден ключ, като синята част е от края. Пристъпваш към кръглата стоманена плоча и вкарваш ключа. Той изчезва от погледа и ти отскачаш назад, когато под теб се разнася дълбок тътнещ звук. Стоманеният кръг започва да се издига нагоре и се оказва челна част на грамадна метална колона, излизаща от пода. Отгоре в тавана се появява кръгъл отвор. Стоманената колона се вдига до него и го закрива. В основата на колоната се отваря с плъзгане врата, откриваща спираловидно стълбище, което се изкачва във вътрешността на колоната. Влизаш и тръгваш нагоре по стълбището.

Прескочи на [540](#).

Надничаш и разглеждаш въздушната шахта. Хладен въздушен поток духа постоянно отдолу нагоре, роши косата ти и издува чак до лицето полите на плаща ти. Предпазливо поглеждаш отвъд края на шахтата и се отдръпваш бързо: разстоянието надолу е стотици метра. Може би силата на възходящото въздушно течение ще те поддържа достатъчно, за да ти позволи да се спуснеш плавно през шахтата. Правиш опит, хвърляйки в нея раницата си с камъни в нея. Течението действително забавя донякъде падането на раницата, но е трудно да се прецени до каква степен, тъй като подът далеч долу се губи в сянка. Ако си готов да рискуваш и да се хвърлиш в шахтата, прехвърли се на [213](#). Ако имаш Напитка за смаляване и искаш да я използваш сега, продължи на [121](#). Ако искаш да поогледаш още стаята, в която се намиращ, върви на [276](#).

Нещото се строполява на купчина разпръснати кости. Нагръдникът престава да блести. Вземаш онова, което е блестяло — това е Възкресяваща огърлица. Ако си сам, тя въобще няма да ти е от полза. При група играчи обаче, ако някой бъде убит, огърлицата се поставя на шията му и той ще оживее отново, но като един вид зомби, което ще се подчинява единствено на играча, който му е поставил огърлицата. Възкресеният играч може да бъде използван само при битки, като допълнителен боец. Той не може да взема решение или да действа както дотогава (ако например е бил Мъдрец, сега вече не разполага със специфичните възможности на Мъдреца). Не може да прави заклинания, нито да използва други действия, освен да се движи, да се бие и да бяга.

Възкресяващата огърлица може да се използва само веднъж, тъй като трябва да се остави на шията на съживения играч, за да го поддържа „жив“. Напускаш пещерата на Звездата на чумата и се връщаш в стаята с вратите. Мини на [119](#).

Докато разбереш, стигаш до дъното на стълбището. Някак внезапно над залата се спуска завеса, просмукана от тишина. Хората се обръщат, за да те изгледат с изненада, но мъжът с короната просто се усмихва в знак на поздрав. В същия момент останалите сътрапезници възобновяват прекъснатите шумни разговори и смях и те поздравяват. Точно тогава една закачена в скоба на стената факла запращява, хвърляйки искри и предизвиква кратък изблик на по-силна светлина. За този миг ти се струва, че присъстващите в залата изглеждат като трепереци старци, но веднага след това всичко пак става както си беше и ти решаващ, че това вероятно е била някаква игра на светлината.

Прехвърли се на [451](#).

Кой от следните магически предмети ще използваш? Каменният чук (516) или черният плащ (475)? Ако не разполагаш с тези предмети, продължи на 175.

Залиташ, освободен изведнъж от подлудяващата хватка на стълба от искряща синя светлина, и се мъчиш да си поемеш дъх. Когато вече си се съвзел, забелязваш на отсрещната стена на пещерата сводест тунел. Няма никакъв друг изход и ти тръгваш към него.

Премини на [432](#).

Биофагът лежи пред теб мъртъв. В стената зад трупа му стърчи забит бял жезъл, който сграбчваш инстинктивно. Той остава в ръката ти. Отбележи го в дневника си, както и това, че върху него е гравирано числото 16. Някъде напред в коридора чуваш тътен на падащи камъни и мазилка. Бързаш нататък, любопитен да видиш какво предизвиква този звук.

Обърни на [258](#).

— Сега, като си мисля за това — казва дяволът, — дарът, който щях да ти направя, всъщност въобще не е дар. Ти вече го притежаваш — или все едно че го притежаваш. Какво ще кажеш за нещо друго вместо такъв дар? Тази манерка с Дяволски поликрест, напитка, която лекува всички болки и болести? Или тази Трилистна кама, която може да се хвърля с безпогрешна точност и фатална сила? Или какво ще кажеш за тази Огледална диадема, която отразява враждебните заклинания обратно към оня, който ги е направил?

Ако избереш манерката с Дяволски поликрест, мини на [326](#). Ако предпочетеш Трилистната кама, иди на [137](#). Ако се спреш на Огледалната диадема, прескочи на [86](#). Ако настояваш да получиш дара, който е имал предвид първоначално, придвижи се на [384](#).

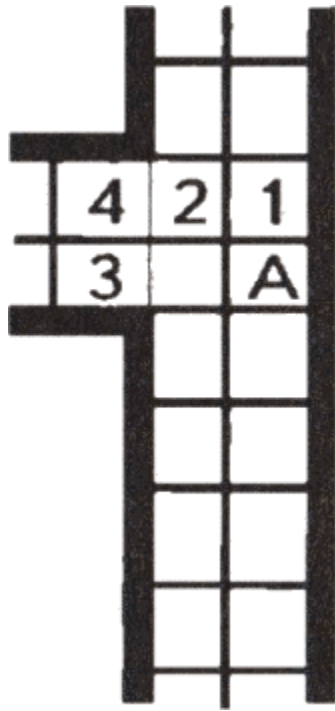
Размахваш каменния чук само секунди преди Аргус да се приближи, за да те нападне. Играчът, който замахва с него, трябва да намали с четири точки бойното си майсторство, тъй като чукът е зле балансиран, за да бъде ефикасен като оръжие. Когато се нанесе удар с него, щетите са както обикновено. Ако хвърлиш две единици („змийски очи“) при заровете за битка, когато си служиш с чука, придвижи се веднага на **101**. (Можеш да оставиш чука встрани и да се върнеш към обичайното си оръжие, но това ще ти отнеме един рунд.)

Аргус

Бойно майсторство: 9	Щети за удар: 3 зара + 3
Психически способности: 9	Нюх: 6
Доспехи клас: 3	
Издръжливост: 54	

Множеството очи на изчадието го правят опасен противник: то е способно да нанесе удар едновременно на четири противника. Водиш битката както обикновено, но когато идва редът на Аргус да действа, трябва да хвърлиш за него за битка срещу всички, намиращи се в съседство играчи.

Ако го победиш, прехвърли се на **27**.



— Великолепен скъпоценен камък — заявява драконът, когато ти му го показваш. — Той ще бъде красива добавка към моето съкровище.

Не ти харесва алчния блясък, появил се в очите му на влечуго, нито горещата пара, излизаща на къдрави облачета около бляскащите му ноздри. Продължи на [524](#).

Вземаш манерката, съдържаща дяволската напитка, наречена от него Дяволски поликрест. Можеш да пиеш от нея по всяко време на приключението, освен когато се биеш. За да откриеш как действа, иди на **141**. Запиши номера на главата, на която се намираш тогава, тъй като 141 няма да те насочи обратно към нея. Трябва да запишеш в [дневника](#):

„Манерка с Дяволски поликрест — виж 141 за ефекта ѝ“. След като ти е дал обещаното възнаграждение, дяволът изчезва в избухнал пламък с мирис на сярата. Мини на **362**.

Преминаваш покрай сенките, висящи като драперии от тавана на пещерата. Поглеждаш нагоре и забелязваш, че на неравни разстояния по стълбата има площадки. Докато се изкачваш, виждаш, че стените са от обработени камъни — за разлика от голата скала на пода на пещерата — и понякога минаваш покрай сводести тунели в стените, тръгващи от съответната площадка. Горният край на стълбата обаче е потънал изцяло в мрак.

Колкото по-нагоре се изкачваш, като че толкова повече дървената конструкция се издига по-нависоко в прегръдката на виещите въздушни течения, излизащи от дълбините под теб. На една от площадките се препъваш в труп на мъж. Той лежи с подвити под себе си ръце, прегънати под ъгъл, който създава впечатление, че е паднал от високо. Ако искаш да разгледаш трупа, мини на [351](#). Ако го прекрачиш и продължиш да се изкачваш, прескочи на [260](#). Ако се върнеш надолу и потърсиш друг път, придвижи се на [276](#).

(Мъдрец) Ще трябва да помогнеш на Емеритус против волята му. Докато започваш да призоваваш мистичната си сила за виждане, решаваш, че Емеритус няма нужда да знае, освен ако не се наложи да се намесиш, за да го спасиш от някаква клопка. Оказва се обаче, че си съвсем неподготвен за шокиращата гледка, която се представя пред очите ти. Виждаш не само вратата в задната част на всяка закрыта със завеса ниша, но и човешката форма на стария ти приятел изчезва и е заменена от отвратителни нечовешки черти на чудовище. То има хриптящо, гъбесто тяло и покрита с лилави вени глава, подобна на глава на гигантски октопод. Разпознаваш в него животно, за което си чел в стаята за ръкописи на остров Каксос, в една прастара книга за животни: това е Планетор Мутабилис, рядко създание, за което пише, че е бродило по хълмовете на Асмулия, преди да бъде създаден Селентиум. То има способността да чете мислите на хората и се представя под илюзорна външност, вземайки чертите на някой, когото познават и на когото имат доверие. Продължи на **112**, за да се биеш, но имаш един свободен рунд, преди да започне истинска битка, защото си предупреден за предстоящата му атака.

Спускаш се напред. Последователите на маговете те гледат с бесни от гняв очи, но ритуалът е прекалено напреднал за тях, за да рискуват да го прекъснат и да се бият с теб.

— Милост, милост — стене един от пленниците. Очите му са пълни със сълзи от ужас, но горещината на пламъците ги изсушава още докато потичат по бузите му. — Не ни убивайте.

Разкъсваш плаща си и използваш парцалите, за да удриш бясно по пламъците. Болката е ужасна, но да бъдеш проклет, ако позволиш на магьосниците да причинят зло на невинните хора. Простата решимост ти дава сили да намалиш пламъците достатъчно, за да могат пленниците да избягат, но всеки играч загубва един зар точки за издръжливост (бронята не помага), поради изгарянията. Пленниците избягват през покрива и после надолу по стълбите. Отбележи в [дневника](#) си паролата **освобождение**. Сега, ритуалът е завършен. Последователите на Маговете спират химните, но неземната музика, излъчвана от петте звезди продължава да се усилва.

— Ти ще умреш сега — изръмжава един от последователите на Маговете. — Нека тук не останат неверници, които да присъстват на завръщането на нашите господари от небесата.

Боже Господи! Те наистина виждат месии в лицето на злите Магове. Подобна богохулна лудост може да бъде възнаградена единствено с насилствена смърт. Ако притежаваш Рога на героите и пожелаеш да го използваш срещу тях, иди на [437](#). В противен случай иди на [404](#).

Ако имаш къс жезъл от бяла стомана, мини на [147](#). Иначе бравата на вратата се завърта лесно и ти минаваш през нея. Придвижи се на [79](#).

Хвърляш се на пода, но от самата плоча изскача заострен дървен кол. Определи наслука с хвърляне на зарове кого засяга той, ако сте повече. За щастие колът не те изтърбушва (макар и само на сантиметри), а само одрасква хълбока ти. Губиш седем точки издръжливост, а бронята не ти помага. Изправяш се на крака, залитайки, и пристъпваш към подиума — най-последно си в безопасност. Продължи на **303**.

С отчаяни усилия плуваш към отвора на тунела, надявайки се въпреки малкия шанс, Кракен да не те забележи. Гмурваш се дълбоко, за да се скриеш от погледа му. Внезапно те подхваща силно течение, което те понася към тунела. Най-последно малко добър шанс. Премини на [144](#).

Счупваш стъклената камбанка с един удар на чука.

— Сега си свободна — обръщаш се ти към миниатюрното момиче, очаквайки неговата благодарност. То обаче просто повтаря думите ти с дяволита усмивка.

Иди на [519](#).

Възкръсналият титан се залавя за ръба на Котела и започва да се изкачва от мястото, където е лежал толкова векове. Вкопчваш се в сегментите на мощната му опашка. Всеки играч трябва да хвърли зар. При хвърляне от 1 до 3 изпускаш хитиновата обвивка и падаш в Котела; при 4 до 6 успяваш да се задържиш, докато титанът се изкачи до ръба на пропастта.

Оцелелите играчи трябва да отидат на **151**.

Последният от квартирмайсторите на Червената смърт се сгромолясва с трясък на земята. По гърба ти пролазват тръпки, когато виждаш, че под доспехите им има само въздух. Оръжията им са прекалено обемисти за носене, а броните им — много широки, но трите врати на отсрещната стена водят до три каменни шкафа, подобни на изправени саркофази. Именно в тях са стояли кой знае откога тримата квартирмайстори. В една ниша намираш рубиненочервен жезъл, с номер 50 върху него. Отбележи си го в [дневника](#) и провери дали си записал и числото. Мини на [93](#).

Поставяш червената маска върху първото лице. Не се случва нищо. Коя маска ще сложиш на второто лице? Синята (57), бялата (212), зелената (22) или златната (430)?

Предпазливо стъпваш върху плочата. Обхваща те ужас, когато тя се раздвижва под тежестта ти. Разнася се бръмчащ звук в долната част на стената отляво. Трябва да действаш светкавично! Ще се хвърлиш ли на земята (253) или ще подскочиш във въздуха (466)?

— Както виждаш, не е толкова лесно да избягаш от Миорг от Фарантар! — възкликва той като се подхилва. — Бих те посъветвал да изпълниш простичката ми молба. Наказанието за отказ би трябвало вече да ти е ясно. Наградата... Ами, наградата може да бъде, да кажем, съответстваща на услугата.

Иди на [234](#).

Веднага щом последният играч пие от чешмите, и двете пресъхват и от тях не излиза нито капка вода. Усещаш, че ти прилошава — прокълнат си. Всеки е обременен с показател от 1 точка при всички хвърляния на зарове при следващите две битки (т.е. изваждаш или прибавяш по едно, в зависимост кое е в твой ущърб). Тук нямаш повече работа, така че тръгваш нагоре по стълбището.

Премини на **206**.

Влизаш през вратата отдясно. Тя води към продълговата стая, добре осветена от красиви сребърни фенери, висящи от тавана. По стените от двете страни са окачени много портрети на хора, които се оказват господарите на Черния замък в течение на векове. В другия край на стаята се вижда още една врата.

Особено привлича интереса ти един от портретите, на който виждаш фигура, увита в черно наметало, седнала върху железен трон. Лицето е отблъскващо — демонични, изкривени черти и дълги щръкнали кучешки зъби. От него като че лъха обезпокояващо, гибелно зло. Пастта му зее широко отворена като в беззвучен крясък. Изпод наметалото му към небето се протягат четири покрити с хитин ръце.

Ако в групата има Мъдрец, прескочи на [199](#). Ако има Магьосник, който желае да опита нещо, мини на [495](#). Иначе се придвижи на [406](#).

Последната купчинка трепереща слуз пада с влажен плясък върху гадния под на пещерата, прибавяйки и своята органична гнилоч към тази клоака. Потръпвайки от отвращение, отиваш да разгледаш гроба. Виждаш голяма каменна плоча, върху която е издълбано изображение на царствена жена в богати одежди и с метална броня, която държи в ръце къс жезъл или скиптър. Около ръба на саркофага са издълбани много символи и йероглифи, по-голямата част от които не говорят нищо дори на Мъдрец. Ако желаеш да отвориш гроба, продължи на [62](#). Ако искаш първо да разгледаш отблизо плочата, иди на [166](#).

Поставяш маската. Не се случва нищо. Всъщност, резултатът остава същия, каквото и да правиш с маските. Пренареждаш ги по всякакъв начин, но изглежда не си успял да активираш магията — ако има такава. Свиваш рамене, обръщаш се и се отправяш към вратата. Мини на **188**.

Ако си сам, прескочи на **49**. Ако сте двама или повече, премини на **89**.

Веднага щом и последният играч пие от чешмите, и двете пресъхват и от тях не излиза и капка вода. В теб се разлива вълна на блаженство — ти си благословен. Всички получават бонус от една точка, който се прибавя към всички хвърляния за битка през следващите две битки, което не е малък плюс. Тук няма нищо друго за теб, затова се качваш по стълбите. Придвижи се на [206](#).

Слизаш по стълбите. Те водят към ниско мазе, в което са наредени няколко големи дъбови бъчви. Ако в групата има Тарикат, той (тя) може да се опита да хвърли с два зара сбора си за нюх минус 1. Ако няма Тарикат, хвърлянето може да направи играчът с най-високо ниво на нюх, но в този случай вече с два зара плюс 1. Ако успееш, продължи на **110**. Ако не, върви на **255**.

Емеритус предпазливо отдръпва една от завесите, откривайки дебела дъбова врата.

— Виждаш ли тази врата тук? — пита той, като избърсва няколко капки пот от челото си. — Зад нея няма клопка. Ако не се лъжа, оттук е пътят, който води към криптата.

Той дръпва вратата, но тя не помръдва.

— Пантите са ръждясали — изръмжава Емеритус. — Ще ми помогнеш ли?

Ако се приближиш до вратата, за да му помогнеш, прескочи на **15**. Ако останеш на мястото си, придвижи се на **24**.

Музиката, която струи от петте звезди нараства до кресчендо и достига такава височина, че имаш чувството, че някой ти бърка с нож в мозъка. Скърцаш със зъби, за да сподавиш вика на страх и болка.

Внезапно шумът секва. Оглеждаш се наоколо. Високи същества, които някога са обитавали тази земя, са застанали на петте върха на пентаграмата. Всяко от тях е облечено в изпускащи сияние одежди с искрящи цветове, но под облеклата има само непроницаема чернота.

— Ние се завърнахме — казват те. — Вечността е наша.

Гласовете им звучат неестествено и макар че говорят в един глас, в думите се чувства известна дисхармония. Петимата са станали видими, но още не са напълно заредени с енергия. Докато продължават да черпят сила от космическото лъчение, ти още имаш последен, макар и неголям, шанс да ги унищожиш.

Истински магове

Бойно майсторство: 12	Щети за удар: 8 зара
Психически способности: 6	Нюх: 12
Доспехи клас: 0 против Кървавия Меч; 3 против друго оръжие	
Издръжливост:	<i>Червената смърт 55</i>
	<i>Бялата светлина 55</i>
	<i>Синята луна 55</i>
	<i>Звездата на чумата 55</i>
	<i>Звездата на даруването 55</i>

Те могат да хвърлят енергийни мълнии, които се приравняват към поразяващите заклинания, носещи поражения от седем зара (като се приспада защитата на бронята). Не им е нужно да хвърлят зарове, за да отправят мълния. Естествено, те ще съсредоточат мълниите си върху играча с Кървавия меч, но ако е Воин, той (тя) търпят само половината от щетите мълниите.

Всеки рунд прибавяй по една точка към психическите способности на Маговете и десет точки към издръжливостта им.

Ако загубиш, идващото хилядолетие ще бъде безкраен ад за човечеството... Ти трябва да победиш.

Ако успееш, премини на **550**.

			ЧС			
СЛ		4		1		ЗД
		5				
		3		2		
	БС				ЗЧ	

Изтощен си до смърт от лудешкото бягство от Снорид. Виждаш го в далечината да продължава отвратителната си гощавка с някогашния ти спътник. След половинчасовото тичане, влизаш във вътрешния двор на Черния замък, тъкмо когато над земята започва да се спуска здрач. Портите внезапно се затръшват зад гърба ти и някакви тъмни фигури се спускат към теб, изскачайки от сенките около бойниците. Те стигат до теб, преди да си имал възможност да побегнеш. Обкръжен си от банда орки, от чиито уста текат лиги и чиито муцуни с щръкнали, пожълтели кучешки зъби вонят ужасно.

Орки

Бойно майсторство: 6	Щети за удар: 3 зара	
Психически способности: 6	Нюх: 5	
Доспехи клас: 2		
Издръжливост:	<i>първи 25</i>	<i>четвърти 25</i>
	<i>втори 25</i>	<i>пети 25</i>
	<i>трети 25</i>	<i>шести 25</i>

Ако притежаваш от светения прах и искаш да го използваш срещу тях, иди на [297](#). Ако ги победиш, мини на [193](#).

Коремната кухня се състои от три основни камери и редица по-малки кухни. Скоро намиращ път през яйцепровода, който води през прешленестата опашка към яйцепологащото жило на титана. Пълзейки през него на ръце и колене, ти преминаваш през хитиновото разширение в края на жилото и се измъкваш на открито. Стоиш на самия край на развалините, където опашката на титана се е вклинила в голяма пукнатина на градската стена. Когато поглеждаш назад и виждаш колко несигурно се крепи великанският труп върху двете страни на бездната, побиват те тръпки. Ако беше го помръднал, движейки се през него, той можеше да стане твой гроб...

Сега обаче не е време за подобни мисли. Трябва да намериш път към вътрешната цитадела, която се издига в центъра на развалините. Започваш да изследваш близките сгради, търсейки вход в тях. Повечето от вратите са съборени отдавна, но все пак намиращ една постройка, чийто вход успяваш да разчистиш от струпаните боклуци. Вътре в сградата има широко стълбище, което води надолу под земята. Разсъждавайки, че трябва да има подземни ходове, които може да водят към централната цитадела, ти тръгваш надолу по стълбището.

Прескочи на [376](#).

Лицето заема цялата стена, а отворената му уста представлява широко огнище. Именно от този отвор е излязъл тътнещият глас, който като че поздравяваше отдавна умрелите Магове. Искаш ли да се вмъкнеш в камината и да претърсиш студената пепел от отдавна отминали години. Ако е така, придвижи се на [428](#). Ако предпочиташ да се върнеш в долната част на въздушната шахта, иди на [115](#).

Колкото и да си закален от годините, прекарани в авантюри, почти изкрещяваш от ужас, когато обръщаш трупа.

Плътта по лицето му е кристализирала в израз на невъобразим страх, макар че останалата кожа отдавна е изсъхнала и се е превърнала в прах. Ефектът на това кристализиране е особено подчертан около широко отворените очи. Изглежда странно да срещнеш замръзналия поглед на човек, който може би е умрял преди един век. В костеливата си ръка трупът стиска някаква книга. Ако я вземеш, някой от играчите трябва да я отбележи в [дневника](#) си. Можеш да отвориш книгата и да четеш от нея по всяко време, освен по време на битка. Ако и когато го направиш, иди на [493](#), за да видиш какво е написано в нея. Първо си отбележи номера на главата, която четеш в момента, тъй като [493](#) няма да те насочи обратно към нея. След като се увериш, че по трупа няма нищо друго, което да представлява интерес, ти се отправяш нагоре по стълбището. Мини на [260](#).

(Мъдрец) Без всякакво усилие се издигаш през шахтата, като четялото ти не тежи повече от прашинка, отронена от скалата и подета от виещия въздушен поток. Позволяваш си да си възстановиш теглото, когато се изравняваш с пода на горното помещение.

Ако другите играчи са още долу и чакат, за да се изкачат на свой ред, те трябва да отидат на **396** и да решат какво да правят. Ако всички (оцелели) играчи са се събрали тук, горе, можеш да побързаш — прескочи на **276**.

Тичаш приблизително час, като успяваш да запазиш преднината си пред Черните конници, чието придвижване през гората се затруднява от гъстия храсталак от лози и къпини и от увисналите клони. Ти също загубваш един зар издръжливост през това време от издрасквания и падания. Ако издръжливостта ти спадне до нула, това означава, че си припаднал от умора и Черните конници са те настигнали. В този случай те няма да проявят никаква милост. Накрая стигаш до една поляна, където виждаш малко селце, чиито колиби са с дървени покриви. Един или двама от селяните работят недалеч из малките парцели земя. Ако искаш да отидеш и да заговориш селяните, прехвърли се на [299](#). Ако предпочиташ да заобиколиш селото и да побързаш, продължи на [60](#).

Доближаваш се до вратата, върху която забелязваш символите на Звездата на даруването. Звездата на даруването определя късмета, добър или лош, а също и силата на Оракула.

Ако имаш златен жезъл, върви на [259](#). В противен случай опитваш бравата и вратата се отваря лесно — премини на [266](#).

Грабваш стъклената пръчка и лесно я разбиваш. Блясва светлина и пред теб застава демон със златна кожа. Първото му действие след дългото пленничество е да изпусне вонящи газове, от които почти припадаш.

— Ох, сега е по-добре — изгрухтява той. — Трудно можеш да отгатнеш от колко века съм запрян тук. А сега, изглеждаш ми малко позеленял. Готов ли си да се изправиш срещу Маговете?

— Д-да — промърморваш ти, отпъждайки вонята, в която усещаш и мирис на сярата. — И моля те, по-бързо!

— Колко малко е разстоянието между бърз и мъртъв — срязва те дяволът, като те сграбчва през тялото и те запокитва високо в нощното небе. Въртиш се безпомощно извън въздушната сфера, направо в изпълнения с ефир небесен свод. Петте блещукащи светлини на Маговете са на едно равнище с теб, но не успяваш да концентрираш енергията си, за да се биеш — дори не успяваш да си поемеш дъх! Докато умираш, мъчейки се да си поемеш въздух, последната ти мисъл е за иронията на съдбата: преди няколко мига ти се подиграваше на ласкателствата на дявола, но сега със сърдечна благодарност би приел едно-единствено вдишване, дори от оня замърсен въздух...

— Зад тази врата лежат стаите на Червената смърт — казва хомункулусът. — Това е място на ужас и страдание. Ще срещнеш страховити същества, които ще те изпълнят с ужас. Имай смелост и ще ги преодолееш. Подготви се за това. Предупреденият струва колкото двама, казва поговорката.

Отбележи в [дневника](#) си паролата **меч**. Прескочи на **150**.

Шумоленето става все по-силно и по-силно, докато ти навлизаш навътре в подобната на лабиринт градина. За щастие няма повече змии. Изведнъж чуваш отчетливото скърцане на нечии стъпки върху една от купчините сухи листа встрани от теб, но когато поглеждаш натам, не виждаш нищо. Какво смяташ да направиш?

Ако има Мъдрец, готов да опита паранормално зрение, върви на **9**. Ако решиш да побегнеш, иди на **32**. Ако пожелаеш да извадиш оръжието си, да си припомниш заклинание и да останеш, където си, прескочи на **94**.

Ранен си от едно от злокобните изчадия — частици от неговата разлагаща се плът са попаднали върху раната ти. Хвърли един зар. Ако се падне четно число, мини на **395**. Ако е нечетно число, прехвърли се на **498**.

Ти си нападнат от невидими създания. Усещането, което получаваш, когато се докосват до теб, е, че те са като някакви гигантски насекоми с остри хоботчета, протегнати в търсене на твоята кръв. По кожата ти полазват тръпки и ти е необходимо да събереш цялата си смелост за битката с тях.

Невидими създания

Бойно майсторство: 7	Щети за удар: 1 зар +2	
Психически способности: 6	Нюх: 7	
Доспехи клас: 0		
Издръжливост:	<i>първи 17</i>	<i>четвърти 17</i>
	<i>втори 17</i>	<i>пети 17</i>
	<i>трети 17</i>	<i>шести 17</i>

Тъй като са невидими, трябва да направиш хвърляне за битка с тях не два, както обикновено, а с три зара. Това обаче не се отнася за Мъдреца, тъй като той може с паранормално зрение да види къде са те. Ако побегнеш, придвижи се на **32**.

Ако убиеш изчадията, продължи на **52**.

			Н6		Н5		
				Н4			
	Н1		Н2	Н3			
		1	2				
				3	4		

ИЗХОД

Вратата води към изкачващи се нагоре стълби. Стълбището е спираловидно и дълго, а когато приближаваш върха му, от двете страни съзираш прозорци, през които се вижда нощното небе на Спайт. Не може да не ти направи впечатление, че звездите на петте Магове са симетрично подредени. Страх сграбчва душата ти, когато осъзнаваш, че до полунощ остава по-малко от час. Трескаво се хвърляш напред — остава малко време! Накрая стъпалата свършват. Иди на [263](#).

— Почакай! — извиква Каруназ, когато пристъпваш към вцепенените последователи на Маговете с вдигнат меч. — Ако ги избием тук, жизнената им сила ще се влее в свързаното с жертвоприношението заклинание, което току-що е направено. Дори със смъртта си те ще продължат да служат на Маговете, увеличавайки енергията, вложена в ритуала на превъплъщението.

— Как можем да предотвратим това? — питаш ти. Вече се налага да крещиш, защото пронизителната мелодия на петте звезди става оглушителна.

В отговор той блъсва един от последователите от покрива. Човекът надава слаб вик, когато разбира какво става, но е прекалено замаян, за да направи нещо за спасението си. Действието на Каруназ ти се вижда доста жестоко, но тези хора са в края на краищата потенциалните тирани на непоправимото зло. Помагаш му да се разправи по същия начин и с останалите.

Прескочи на [190](#).

Като счупваш една от пръчките на решетката, успяваш да се промъкнеш от другата страна. Преминаваш през тунела, който започва там и излизаш на широк площад. Високо над централната цитадела петте звезди блещукат заплашително от нощното небе. Трябва да намериш колкото може по-бързо път, по който да влезеш в цитаделата, тъй като Маговете ще възвърнат земната си форма именно там.

Бързият оглед на съседните сгради показва, че повечето от тях са рухнали преди много години. Намираш все пак една, чийто вход, украсен със солидни колони, е само частично разрушен. Разчистваш натрупаните около него отпадъци и когато влизаш, виждаш широко стълбище, слизащо надолу към земните дълбини. Сигурно има подземни ходове, издълбани в скалата, върху която е изграден градът. По-вероятно е да успееш да влезеш в цитаделата по този начин, отколкото като си пробиваш път през затрупаните с развалини улици. Тръгваш надолу по стълбището.

Мини на **376**.

Лесно намираш колкото си искаш мечове, лъкове, стрели и бронирани доспехи (клас 4). Нито един комплект доспехи обаче не е от сребро и затова не са подходящи за Магъосник — ще му пречат да използва заклинания. Всички вещи имат фина, майсторска изработка, но не са магически. Лавиците с екипировка и оръжия се простират по протежение на цялата зала. Възможно е между тях да има и магически оръжия, но за да ги намериш, може да ти е нужна цяла година!

Ако искаш да потърсиш такива вещи и оръжия, прескочи на [154](#). Ако Магъосникът пожелае да направи заклинание, придвижи се на [479](#). Ако решиш да напуснеш оръжейната зала, върви на [14](#).

— Той живее само в нашето въображение — казва Каруназ. — Нашите мозъци са единственият му проход към света! Ако ние умрем, преди той да е успял да превърне въображаемата си същност в реална, той ще бъде напълно унищожен. Ако направиш онова, което изглежда ти намеква Каруназ, премини на [45](#).

Ако не си готов да се пожертваш без бой, продължи на [44](#).

Докато той става все по-истеричен, случва се нещо странно, фигурата му започва да се променя и да губи очертанията си, превръщайки го в чудовищно създание с гъбесто лилаво тяло и гротескна глава, наподобяваща главата на октопод. Това не е бил стария ти приятел, а четящ мислите ти демон, способен да взема различен външен вид!

Той разбира, че в злобата си е забравил да поддържа илюзията. Със съскащо ръмжене изчадието се отправя към теб.

Иди на [112](#).

С колебание пристъпваш върху подиума, страхувайки се, че гигантският червен прилеп, който си убил, може да има другар. Няма обаче признак за присъствието на друго от тези изчадия, докато ти се мъчиш да вземеш колкото може повече от скъпоценните камъни. Всеки от тях има размер колкото детско юмруче и се брои за един предмет в товара ти. Цената на всеки камък е вероятно най-малко хиляда жълтици.

Когато си взел колкото желаеш, можеш да отидеш до свръхестествения портал (532), до златния мост (420), до трупа на великана (417) или до бялата метална птица (262).

Птицата завива и се отдалечава от развалините, насочвайки се на юг! Ако останеш на гърба ѝ, ще бъдеш отнесен надалеч през тундрата, чак до гористите предхълмия на Драконовите планини. Нямаш друг избор, освен да скочиш и го правиш, стоварвайки се тежко и болезнено на неколкостотин метра встрани от ръба на Котела. Всеки играч губи пет зара издръжливост, като бронята в този случай не е от полза.

Докато се връщаш към пропастта, с яд виждаш металната птица да променя отново посоката си. Тя прелита над главата ти и каца там, откъдето е излетяла! Ако искаш да опиташ още веднъж да я накараш да прекоси пропастта, продължи на [262](#). Ако искаш да погледнеш отблизо разлагащия се труп на великана, прехвърлен като мост през бездната, премини на [417](#). Ако изследваш междупространствения портал, иди на [532](#). Ако отидеш при купчината червени скъпоценни камъни до ръба на пропастта, мини на [42](#). Ако тръгнеш да минаваш по тесния златен мост, прескочи на [420](#).

Подозирайки някаква клопка, предпазливо се насочваш към дясната плоча, намираща се до лявата стена. Внезапно усещаш как плочата се разклаща под краката ти и в стената вдясно от теб се разнася остро изщракване. Имаш само части от секундата за действие. Ще отскочиш ли назад (172) или ще се хвърлиш по очи на пода (504)?

Кралят се усмихва любезно, но изглежда развълнуван по някаква причина, когато започваш разказа си. После придобива по-скоро отегчен вид, преди да споменеш портрета на демона в залата с портретите. Очите му се присвиват от омраза, а един или двама от гостите проклинат под носа си.

— Това е Онака, демонът-господар на безвременната пустота — промърморва кралят, — Горящият. Един пътешественик сподели веднъж с нас едно магическо четиристишие, което се счита за ефикасно срещу него, но, уви, за нас е вече много късно. То гласеше така:

*„Оня, който е от Всекидневното време необвързан,
той е с неумиращата Пустота свързан,
аористичен Онака, притежаващ на висшата мощ
дар,
на всички демони едновластен Господар.“*

Лицето му потъмнява за момент, а после като че му хрумва нещо.
— Стига с това! — извиква той, скачайки на крака. —
Заповядвам ти да ядеш!

Изправен, той като че трепери от гняв и те гледа втренчено, като си играе с широкия нож, окачен на колана му. Останалите сътрапезници замлъкват и само неколцина промълвят: „Да, яжте, яжте храната на Банкета на Вечните сънища!“.

Ще започнеш ли да ядеш и да пиеш (122) или ще нападнеш краля, за да го подчиниш (544)?

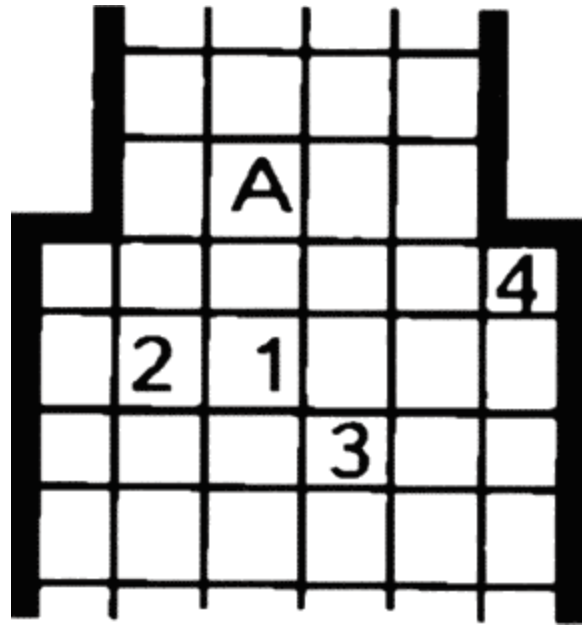
Изчадиято завърта кръглите си юмруци, подобни на боздугани, и от очите му излитат поразяващи енергийни мълнии. Абаносовото му тяло е твърдо като стомана, а движенията му са неестествено бързи.

Абаносов автомат

Бойно майсторство: 9	Щети за удар: 3 зара
Психически способности: 12	Нюх: 12
Доспехи клас: 7	
Издръжливост: 70	

Забележка: През един рунд, вместо да напада, автоматът излъчва от очите си енергия под формата на мълнии към играча, който е най-отдалечен от него. Това дава резултати като при стрелба с лък с тази разлика, че автоматът може (и ще го направи) да изстрелва мълнии и в близък бой. Мълнията нанася щети от три зара (бронята защитава нормално).

Автоматът е прекалено бърз, за да му избягаш. Ако го унищожих продължи на [218](#).



— Първо, трябва да се представя. Имам честта да бъда Каруназ Устад Хусаин, най-младият син на Великия магистър на Убийците Марижах. Баща ми...

— ... Хасан-и-Сабах — кимваш ти. — Той присъстваше, когато си възвърнах Меча на Живота.

— Така ми каза и той — отговаря Каруназ. — В тази връзка, той приведе в изпълнение присъдата на Аллах над злия принц Сузуриен. След това ти си взел Меча на Живота, а баща ми е получил Меча на Смъртта, същото това оръжие, което държа в ръка сега. — Той протяга меча, за да го видиш. Това наистина е мрачният близък на Кървавия меч.

— Когато се видяхме за последен път, той ми намекна, че може пак да се срещнем.

Каруназ поклаща тъжно глава.

— Това не може повече да се случи. В течение на много години баща ми подготвяше съпротивата на нашата секта срещу Маговете. Преди две години обаче той беше тежко ранен в битка срещу Джомо Махадур, водача на Убийците Пансигар. Тъй като раната се оказа неизлечима, тя полека подкопа здравето на баща ми. Той е на възраст от няколко века, както може би знаеш, и сега възрастта му си личи много повече. Не му беше възможно да предприеме сам тази мисия. И така той ми възложи да се вмъкна между потайните последователи на Истинските магове и тъй като съм овладял техниките на тахмин каба — „скриване на мислите“ — аз съумях да заблудя дори високомерната ясновидка и магьосница Зара, която считаше за свой дълг да разпитва всички последователи.

Откриваш нотка горчивина в гласа на Каруназ. Очевидно като Та'ашим той приема болезнено мисълта да се подчинява, макар и привидно, на жена. Обществото Та'ашим е напълно доминирано от мъжете.

— Благодаря ти, че я уби — казваш ти, припомняйки си, че неговата бърза намеса вероятно ти спаси тогава живота. Това ти

напомня още и начина, бърз и мълчалив като змия, по който баща му уби принц Сузуриен през онази нощ преди повече от две години.

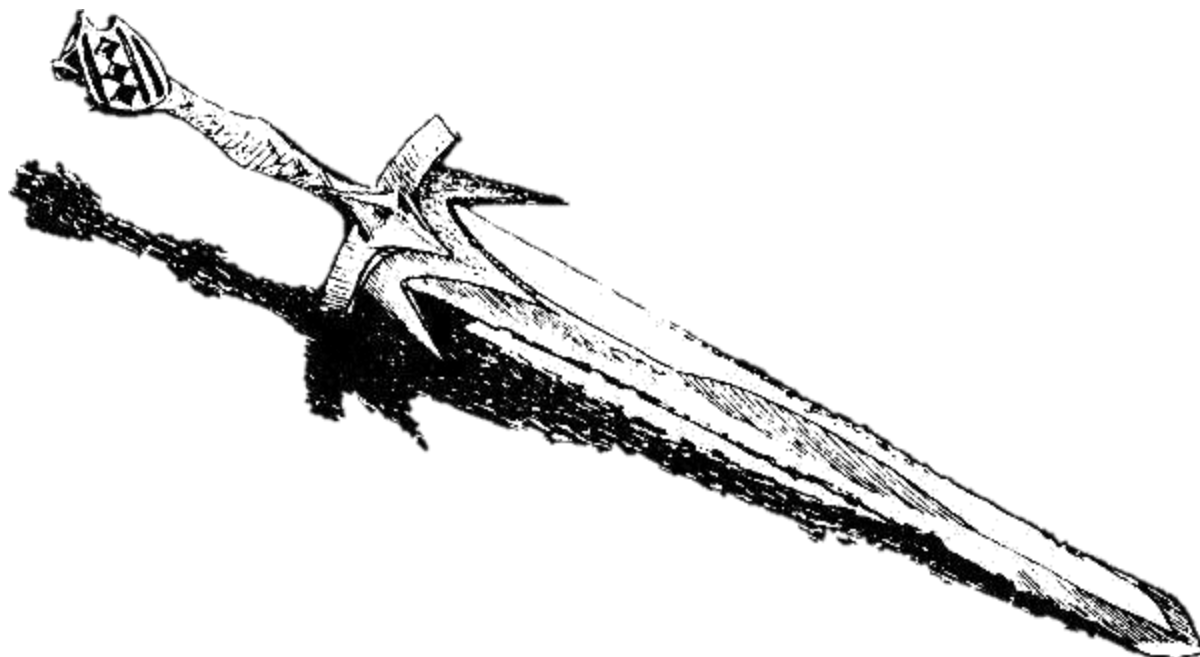
Той се покланя.

— Беше удоволствие за мен, уверявам те. Но сега нямаме време да си разменяме любезности, остават само броени минути преди фаталното подреждане на петте звезди. Ти и аз сме пътували дотук, за да се противопоставим на завръщането на Маговете, които са считани в моята религия за демони, както и в твоята. Тази вечер е навечерието на Края на Всички Неща, както знаем от светите си книги. Време е за народа Та'ашим и Гатанадците, за хората от изтока и от запада, да застанат заедно срещу онези, които искат да донесат проклятие за цялото човечество.

Ти присъединяваш гласа си към неговия.

— Да, Каруназ. Прекалено дълго лудостта на Свещената война принуждаваше нашите два народа да живеят в конфликт, докато би трябвало да се прегърнат като братя. Последните пясъчни зрънца на историята изтичат на дъното на пясъчния часовник. Ако трябва да умрем, нека това да стане в бой срещу враг, носител на абсолютното зло, който сто пъти е заслужил да бъде унищожен. Заедно вдигате мечовете си в обет — на живот и смърт: „Бог да ни дари силата, която ни е нужна, за да унищожим последните Магове!“.

Прескочи на [389](#).

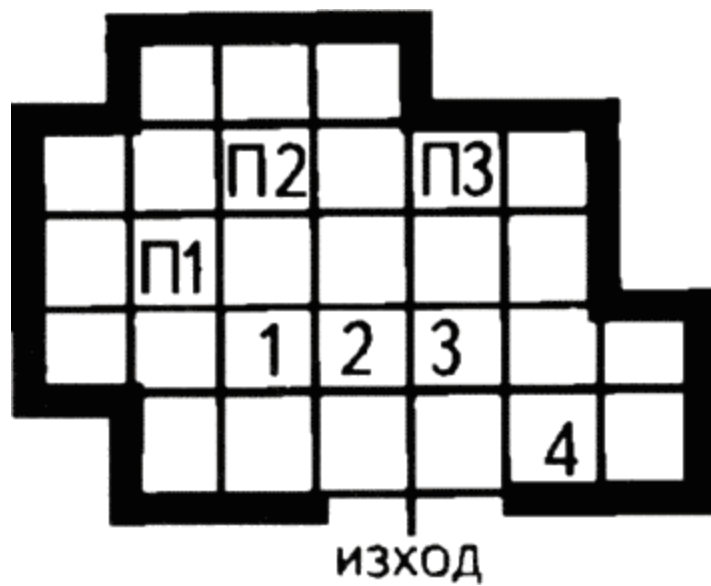


Когато се приближаваш до средата, виждаш, че там лежи голям саркофаг. Преди да стигнеш до него, някакъв звук те кара да се обърнеш. Ужасна гледка те смразява на място. Три човекоподобни фигури, от които капят гниещи меса, куцукат към теб, протегнали прокажените си ръце. Лицата им са развалини от разлагаща се плът, от телата им се разнася миризма на гнило, от която ти се гади. От хилядите им язви изтича зеленикава гной, показват се гъмжащи ларви, а парчета гнило месо падат с шляпане на пода. Това са не-мъртви прокажени и ти си принуден да се биеш с тях.

Не-мъртви прокажени

Бойно майсторство: 6	Щети за удар: 3 зара
Психически способности: 6	Нюх: 5
Доспехи клас: 3	
Издръжливост:	<i>първи 30</i>
	<i>втори 30</i>
	<i>трети 30</i>

Забележка: Ако си ранен от някое от тези злокобни изчадия, премини на 358, освен ако носиш Кървавия меч. Можеш да избягаш, изтичвайки от пещерата обратно в стаята с вратите — иди на **119**. (Ако по-късно се върнеш тук, всички прокажени, които са още живи ще са възстановили раните си, но не и тези, които си убил). Ако убиеш всичките, премини на **341**.



Затваряш вратата след себе си, пресичайки ужасните писъци, страхотната горещина и адските пламъци. Поемаш си дъх с облекчение на прохладния въздух и се оглеждаш да видиш къде си попаднал. Намираш се в продълговатата зала, която изглежда облицована с дърво. По стените висят щитове с гербове. Срещу теб са изправени стотина или повече воители, въоръжени с щитове и секири; онези, които са най-близо до теб са в скъпи доспехи. Повечето са руси или с кафяви коси, сплетени в опашки или навити на кок. Почти всички са брадати и носят белезите на много битки. Изглеждат опитни и закалени бойци. Тъкмо когато започваш да се страхуваш за живота си, те издават виковете за поздрав — изглежда те възхваляват! По някаква причина, те считат за свой водач. Точно в този момент трите широки врати в дъното на залата се разтварят и всичко утихва. През тях влизат три величествени фигури, облечени от глава до пети в броня от задморски стоманени плочки, които красиво блестят и от които стърчат шипове и бодли. Единият носи дълга алебарда, червена като кръв, другият — огромна бойна секира, черна като въглен, а третият — голям меч с шипове от лъскава стомана. Воините се обръщат към тях и като един се спускат напред, за да ги нападнат. Тримата неканени гости обаче косят редиците им в локви кръв и купчини кости с великански завъртания и невиджано мощни удари на оръжията си. Клането е ужасно и те си проправят път към теб. Гледайки как убиват всеки, който се изпречи на пътя им, ти се изпълваш с ужас и като че се вкореняваш на мястото си, докато те се приближават все повече, оставяйки по пътя си следа от окървавени посечени трупове. Ужасът ти нараства, когато тримата квартирмайстори на смъртта надават триумфален вой при падането и на последния воин под техните оръжия.

Прехвърли се на [315](#).

Побягваш в ужас. Не-мъртвите създания куцукат след теб, но те са мъчително бавни. Изхвъркваш навън, затръшвайки вратата на пещерата на Звездата на чумата, която затваряш и залостваш. Нищо не може да излезе навън. Придвижи се на [119](#).

Призракът хвърля повече от теб. Ти незабавно го обвиняваш в измама и се готвиш да го нападнеш. Той просто ти се изсмива със сух, тракащ смях и изчезва от погледа ти, отнасяйки златната ти вещ със себе си (Зачеркни я от [дневника](#) си). Проклинайки, разбираш, че не можеш да направиш нищо. Претърсването на стаята не дава резултат и ти тръгваш нагоре по стълбището от лявата ти страна.

Продължи на [206](#).

Влизаш в широка естествена пещера, простираща се нагоре в тъмнината далеч над погледа ти. Насрещните стени се губят в мрак, а единствената светлина идва от внезапните проблясвания на жълт серен пламък, който просветва около пукнатините в каменните стени. Мислиш си, че вероятно се намираш върху скалата, която е послужила за основа на древния Спайт. Отвъд каменните скали, които те заобикалят, се намира виещата бездна на Котела, а над пещерата — пътят, който води към цитаделата. Маговете са направили така, че присъствието им се чувства дори в тези най-долни нива на тяхната крепост. Странна печална градина от изсъхнали цветя и съборени статуи заема центъра на стаята. Тук процеждащите се през пукнатините в стените газове пораждат странното шептящо шумолене, неприятно напомнящо за дупката на гърмящи змии. Центърът на градината се губи в полумрак, в който кипариси с крехки иглички шумолят с увехналите си клонки. До градинката виждаш дълбока шахта, изрязана в пода на пещерата. Ръмжаща вихрушка изскача нагоре от този отвор, изхвърляйки от време на време тежки отломъци: цели столове, украсени щитове, заоблени камъни. Те се въртят като есенни листа в горната част на пещерата, преди да паднат отново с трясък върху пода. Смътно различаваш простряно по очи тяло до самия отвор. Черният плащ на трупа плющи непрестанно на въздушното течение. На юг можеш да видиш потънала в сянка дървена конструкция на разнебитено стълбище, което се извива нагоре и потъва в мрака. От време на време конструкцията простенва под поривите на вятъра. В северната страна на стаята има широко церемониално стълбище.

Какво мислиш да правиш? Да изследваш градината? Ако е така, продължи на **386**. Да претърсиш трупа, който лежи до въздушния кладенец? В този случай иди на **106**. Да погледнеш от ръба на въздушната шахта? Тогава мини на **445**. Да се изкачиш по разклатената дървена стълба в южната част? Щом искаш, прескочи на **327**. Да се

изкачиш по широкото стълбище в северната част на пещерата —
прехвърли се на **403**.

По-навътре в стражевата кула намираш още една врата. Зад нея няколко стъпала водят към главната стая на върха на кулата. Трябва да се качиш и там, за да завършиш търсенето си.

Придвижи се на [412](#).

(Мъдрец) Емеритус като че отгатва за какво мислиш.

— Пфу, дрън-дрън! — извиква той. — Не ми трябват подобни дрънканици, за да открия правилната врата. Истинската магия, приятелю, е самото познание, а преди да дойда тук, аз съм проучил всичко, уверявам те.

Тъй като изглежда доста докачлив по отношение на твоята намеса, може би следва да го оставиш да намери сам сигурния път. Ако решиш така, иди на [346](#). Ако решиш да използваш своето паранормално зрение, независимо дали това наранява гордостта му, мини на [328](#).

Стоиш, като си казваш, че си сгрешил, че времето не търпи отлагане и че трябва да се махнеш. Много от гостите с усмивка те умоляват да останеш, а кралят казва:

— Не, приятелю, настоявам. Зачети празника и раздели радостта с нас. — И се усмихва студено, усмивка, която едва прикрива мълчаливата заплаха.

Ще се опитваш ли все пак да се махнеш (5) или ще седнеш отново (67)?

Ако притежаваш паролата **прилеп**, прескочи на **97**. Ако не, прехвърли се на **207**.

Кой магически предмет ще използваш? Шепа каменна сол (275), шепа диамантен прах (4) или Напитка за смаяване (238)? Ако не разполагаш с тези неща, мини на 513.

(Мъдрец) Илюзиите на Синята луна не тревожат вече такъв стар авантюрист като теб. Животните са само образи: истинските животни си остават безучастни, вперили поглед в изгряващите звезди, без да обръщат внимание на присъствието на човешки същества. Успокояваш отново спътниците си (ако има такива) и отиваш до ръба на бездната.

Премини на [274](#).

(Играч, който изпива напитката) Изпиваш напитката и тялото ти се смалва до една десета от нормалния си размер. Внезапно пещерата, в която стоиш, ти се струва огромна, един преобърнат стол до теб изглежда грамаден като рухнал великан! Не се колебаеш повече и се хвърляш в бушуващия въздушен поток.

Тъй като си далеч по-лек от нормалното, въздухът те поддържа в шахтата като перо и ти се приземяваш плавно на стотици метра по-долу. Там тялото ти приема отново нормалните си размери.

Другите играчи имат сега избора да скочат или да използват Напитка за смалване, ако разполагат с такава.

При първия случай трябва да отидат на **213**.

Щом всички играчи, желаещи да се спуснат през шахтата, го направят, трябва да преминат на **546**. Не всички играчи са длъжни да слязат — но онези, които останат в горното помещение, няма да могат да участват в никакви действия, докато групата не се събере отново.

— Той вече лежи в краката ти — казва дяволът, показвайки сивите кристални бучки, разпилени наоколо. — Моят затвор беше направен от каменна сол, тъй като както може би знаеш, дяволите ненавиждат солта.

Вземаш едно парче сол. В ръцете ти изглежда влажно на пипане и ти лесно го разтрошаваш между пръстите си.

— Това? Това ли е подаръкът, който ми правиш в замяна на възвърнатата си свобода?

Дяволът се усмихва подигравателно.

Ти си недоволен? Не би се чувствал така, ако знаеше колко малко полза би имал от другите дарове, които ти бяха предложени. Съветът ми към теб е да не гледаш зъбите на подарен кон...

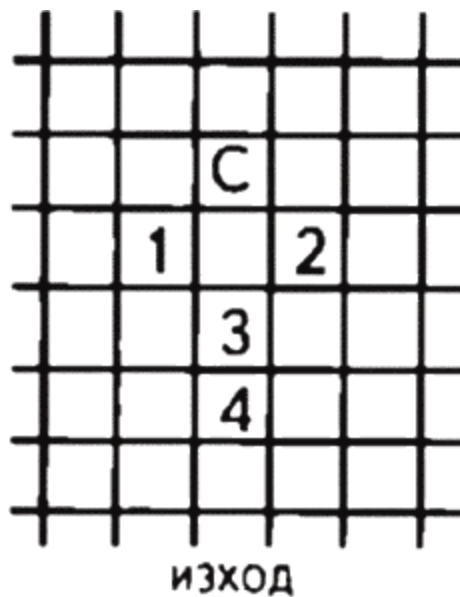
С тези думи, той отваря уста в широка прозявка. Изведнъж се оригва така силно, че коремът му потреперва, а миризмата е такава, че за момент загубваш съзнание. Когато се съвземаш, от него няма и следа. Можеш да вземеш малко от каменната сол, ако желаеш — всяка бучка се брой за един предмет. Когато си готов да продължиш пътя си, иди на [362](#).

Снорид, чийто ръст е колкото хълм, е страшен противник наистина.

Великанът Снорид

Бойно майсторство: 11	Щети за удар: 20 зара
Психически способности: 11	Нюх: 11
Доспехи клас: 10	
Издръжливост: 950	

Можеш да побегнеш, като се прехвърлиш на [348](#). Ако победиш, продължи на [547](#).



Влизаш в градината през разнебитената врата. Шумоленето на изсъхналите листа, като че се засилва, когато го правиш. Широки пътеки водят в различни посоки, а над тях висят сухи клони със същите мъртви кафяви листа. Забелязваш спори, но не като опасните глави на глухарчета, които вятърът духа в кръг по земята. Искаш ли сега да излезеш обратно и да избереш друг път от стаята? Ако е така, иди на [276](#). Ако желаеш да влезеш по-навътре в градината, мини на [71](#).

Лесно счупваш пръчката. Още преди кристалните парчета да са паднали в краката ти, се разнася шум като от гръмотевица и ослепителен блясък, а в следващия момент пред теб стои дявол със златен цвят и очи като черен дим.

— Най-после свободен! — прогърмява той. — Колко ме дразнеше този затвор през последните векове. И все пак не бих могъл искрено да нарека затвора си безвкусен. Не е ли това гатанка, над която си струва да се помъчиш?

Ако има Тарикат, той или тя трябва да продължи на [46](#). Ако не, отивай на [323](#).

Обръщаш се и тръгваш към вратата.

— Не — изкрещява Миорг. — Къде отиваш? Върни се!

После изръмжава гневно и от ръцете му изскача мълния, за да те порази. Статуетката обаче просветва и поглъща енергията на мълнията.

— Не! — изревава той отново. — Не ме напускай, моля те! Така ще си остана тук завинаги. — Виковете му за милост отслабват, когато отваряш вратата в края на коридора и излизаш през нея. Затваряш вратата зад себе си и с това заглъхва и всеки звук, а Миорг изчезва завинаги от твоя живот. Ти продължаваш. Прехвърли се на [360](#).

Прибави Каруназ към бойния ред. Трябва да си запишеш неговите данни, които са:

Каруназ

Бойно майсторство: 13	Щети за удар. 9 зара
Психически способности: 10	Нюх: 11
Доспехи клас: 0	
Издържливост: 100	

Тези стойности включват ефекта от Меча на Смъртта (който, както Кървавия меч дава +3 за бойно майсторство и +2 за щети на удар). Също като Кървавия меч той убива всяко не-мъртво създание, което удари, ако то не е успяло да хвърли зар за психическо противодействие. Ако Каруназ бъде убит и се наложи ти самият да вземеш и Меча на Смъртта, мини веднага на **40**, за да разбереш какво може да върши той. Запиши това на първата страница на [дневника](#), който си попълнил за него. Преди да минеш на 40, трябва да си отбележиш номера на главата, на която си в момента, за да се върнеш пак на нея. Сега прескочи на **440**.

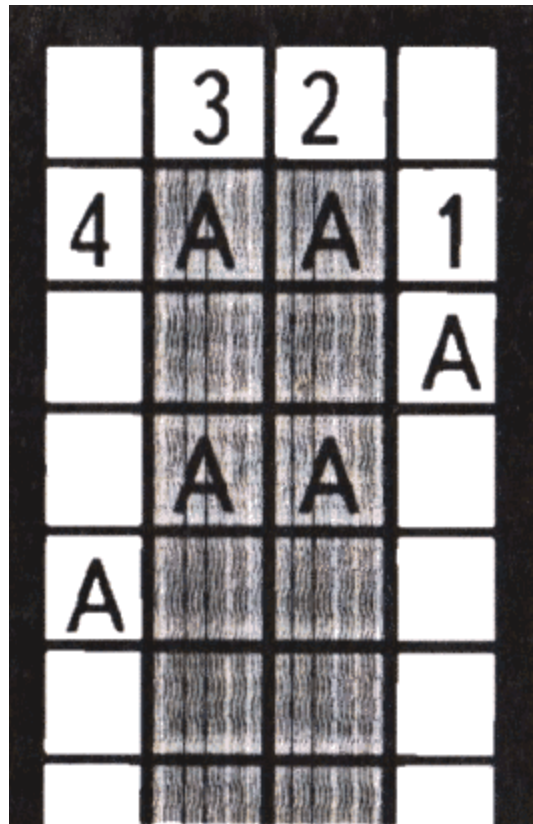
Погледът на тези летящи създания е смъртоносен. В началото на всеки рунд, хвърляй един зар, за да видиш дали по невнимание не си ги погледнал в очите; всеки играч прави сам за себе си това хвърляне. Ако ти се падне шест, срещнал си погледа на някое от тези изчадия и моментално си убит. Все пак играчът, който е въоръжен с Кървавия меч, е неподатлив на погледа им.

Можеш да затвориш очи, докато се биеш с тях, ако желаеш. Това означава, че не си застрашен да ги погледнеш в очите, но ще трябва да правиш хвърлянията си срещу тях с три зара вместо с два както обикновено. Играч, който е със затворени очи, не може и да насочва заклинания или изстрелни оръжия, а и трябва да ограничи движенията си до едно квадратче на рунд, за да избегне падането през перилата.

Ангели на смъртта

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 2 зара
Психически способности: 8	Нюх: 10
Доспехи клас: 0	
Издръжливост:	<i>първи 21</i>
	<i>втори 21</i>
	<i>трети 21</i>
	<i>четвърти 21</i>
	<i>пети 21</i>
	<i>шести 21</i>

Ще бъде безполезно да се опитваш да избягаш. Те ще се стоварят на гърба ти, преди да си изминал десетина крачки. Ако победиш, иди на **108**.



(Първи играч) Изгълтваш наведнъж течността и падаш моментално мъртъв в краката с разцепени копита на дявола. Ако си бил сам, това е краят на твоето приключение — незабавно, както той ти беше обещал, и задоволително от негова гледна точка. Ако другите играчи са още живи, трябва да прескочат на [129](#).

Продължаваш по пътя си. Не след дълго почвата става доста еластична и дори усещаш нещо като потрепервания някъде под земята. Мръзнецата пустош става разкаляна, а острите кремъчни скали те карат да съжаляваш, че не си взе нови ботуши. Всеки играч загубва по една точка за издръжливост. Мини на [457](#).

Докато бягаш, по-скоро усещаш, отколкото чуваш тихия полет на Птиците-бръсначи, които те преследват. Внезапно чувстваш докосване по гърба, като че някой е прекарал връх на перо, а след това и някаква топла влага, която не може да е пот, предвид ледения студ наоколо. Достигаш жив и здрав до ръба на Котела. Птиците летят над теб, грачейки заплашително. Когато слагаш ръка на гърба си, тя се оказва измокрена с кръв: твоята собствена кръв. Трябва да хвърлиш три зара за щети от едно от режещите крила на Птиците-бръсначи! Ако си още жив, можеш да се огледаш наоколо: премини на [274](#).

Кой магически предмет ще използваш? Каменният чук (324), многостранният скъпоценен камък (503) или черният плащ (6)? Ако не разполагаш с тези предмети, избягай (249) или се бий (501).

395

Не се случва нищо. Върни се на [372](#) и продължи боя.

460

Виждайки, че със сигурност ще бъдеш премазан, ако останеш на мястото си, ти с всички сили се спускаш напред. Буци мазилка падат навсякъде около теб, но успяваш по чудо да ги избегнеш. Зад теб — звукът, издаван от вълшебния скъпоценен камък, усилен от акустиката на камината — припява като оплакване на разгневен призрак. Плочите се размърдват под краката ти, пропускайки облачета миришещи на сира жълти газове, излизащи от недрата на Котела. Може би след няколко минути цялата банкетна зала ще се срине в бездната, зееща под цитаделата. Ако имаш няколко шишенца с Напитка за смаляване, иди на [184](#). Ако можеш да направиш заклинанието Полет, върви на [7](#).

Ако си Мъдрец, можеш да се издигнеш през въздушната шахта посредством левитация — мини на [352](#).

Ако не те удовлетворява нито едно от тези решения, иди на [296](#).

(Мъдрец) *[Тленните останки на твоя другар(и) са покрити с червеникав слой от нещо. Подозираш, че скорпионите са ги покрили с яйцата си, преди да умрат. Със сигурност не е за препоръчване да се докосва трупа, дори за да се вземе някоя вещ.]*

Придвижи се на [424](#).

Вървиш напред. Изведнъж земята се отваря под теб и част от килима и пода поддават под теглото ти — яма! Хвърляш един зар.

При едно, три или пет, премини на [463](#). При две, четири или шест, продължи на [545](#).

Заемаш стабилна бойна позиция в очакване на сблъсъка с минотавъра. Зад стъклената врата сянката му нараства, докато накрая запълва цялата рамка. После се раздава трясък и когато стъклото се разбива, прикриваш очи от хилядите летящи парченца. Всеки играч загубва по един зар издръжливост поради множество дребни порязвания. Разбираш, че вероятно ще бъдеш пометен от неудържимия устрем на минотавъра, но вместо това... не се случва нищо. Когато откриваш очи, виждаш, че около тебе няма нищо. Зад разбитата врата лежи единствено празният коридор. Минотавърът е бил само оптическа илюзия, чиято магия е била предварително вложена в стъклото на вратата. Иди на [405](#).

Разтревожен, че е бил ранен по време на полет, той се спуска с теб към площадката. Ти си готов да възобновиш там битката, но той само изчаква със сгънати крила и наведена глава. Подчинен, той изглежда е разбрал кой командва сега.

Ако искаш да потърсиш друг път през Котела, мини на [448](#). Ако си готов да поемеш риска и да се качиш на гърба на прилепа, за да видиш дали ще те пренесе през бездната, прескочи на [209](#).

Пристъпваш напред и вземаш синия жезъл от подноса. На него е изрязана цифрата 50. Отбележи си го в [дневника](#), като внимаваш да не пропуснеш да запишеш и цифрата. Тук няма друг изход, затова се връщаш към стаята с вратите. Премини на [119](#).

Минавайки през залата с портретите, ти се връщаш към мрачния, потънал в сенки коридор при входа на Черния замък. Ще навлезеш ли по-навътре в сенките на стражевата кула, тъмнеещи пред теб (377), или ще слезеш по стълбището вляво, ако още не си изследвал този път (345)?

403

Ако притежаваш паролата **джелид**, иди на **229**. Ако не, мини на **153**.

468

Не забравяй да уточниш техните данни и по-специално тяхната издръжливост, като вземеш предвид всички рани, които вече си им нанесъл и колцина си убил.

Последователи на Маговете

Бойно майсторство: 5	Щети за удар: 1 зар
Психически способности: 9	Нюх: 7
Доспехи клас: 0	
Издръжливост:	<i>първи 15</i>
	<i>втори 15</i>
	<i>трети 15</i>
	<i>пети 15</i>
	<i>четвърти 15</i>

Всеки път, когато убиеш някой от тях, поставяй едно кръстче в **дневника** си. Това не се отнася за убитите досега — само за онези, които ще убиеш тепърва. Поставяй кръстче и за всеки играч, когото те успеят да убият сега — включително Каруназ, ако е тук.

След пет рунда или след като си убил всичките (което се случи по-напред), прескочи на **407**.

			п1			
п5			2			п2
		1		3		
			4	5		
	п4				п3	

Минаваш през разбитите на парченца останки от стъклото на вратата към дълъг коридор. По цялото протежение на каменните стени са издълбани лица на демони с изкривени, зловни усмивки, които като че те следят, докато вървиш напред. В дъното на коридора стигаш до масивна, обкована с желязо врата от червено дърво. Тя се отваря трудно, защото от другата ѝ страна бушува ураганен вятър. Излизаш на нещо като балкон, от който започва мост, простиращ се към друга полуразрушена кула. Когато тръгваш по него, вятърът те блъска, принуждавайки те да се вкопчиш в перилата с всички сили, за да не бъдеш отнесен в пропастта. Над себе си виждаш ниско увисналите бисерносиви облаци, закриващи като завеса кристалния черен свод на нощното небе. Пет малки звезди блещукат над Спайт — петте Магове, очакващи връщането си в света, който са напуснали преди повече от две столетия. Гледката ти припомня за спешността на положението. Когато достигаш до края на моста, отваряш вратата към кулата и се втурваш през нея, затваряйки я бързо, за да преградиш пътя на виещия вятър.

Премини на [447](#).

Портретът изглежда старинен и забележително реалистичен. Ако някой играч пожелае да го разгледа по-внимателно, продължи на **536**. Ако не, можеш единствено да минеш през вратата в дъното на стаята.

Продължи на **304**.

В [дневника](#) си трябва да имаш отбелязани фаталните поражения и на двете страни, доколкото ритуалът на призоваването е бил завършен. Всяка душа ще увеличи енергията на заклинанието. Хвърли по един зар за всеки убит. (Например, ако трима последователи на Маговете и един играч са загинали, откакто е завършил ритуалът, трябва да хвърлиш четири зара.) Полученият резултат представлява Силата на Жертвоприношението; отбележи го в дневника си.

Приспадни един зар от тази сила, ако си разпръснал преди това сол върху пентаграмата.

Когато извършиш всичко това, иди на [464](#), ако имаш паролата **освобождение** или на [434](#), ако не разполагаш с нея.

Забелязваш, че трите очи на Кракен, изработени от злато, мед и сребро, са всъщност бутони. Почуквайки по стената на нишата, откриваш в нея скрита кухня, разположена точно под бутоните. Предполагаш, че там има някакво скривалище, което се отваря с натискане на бутон. Кой от тях ще натиснеш първо? Златния (28), медния (242) или сребърния (215)?

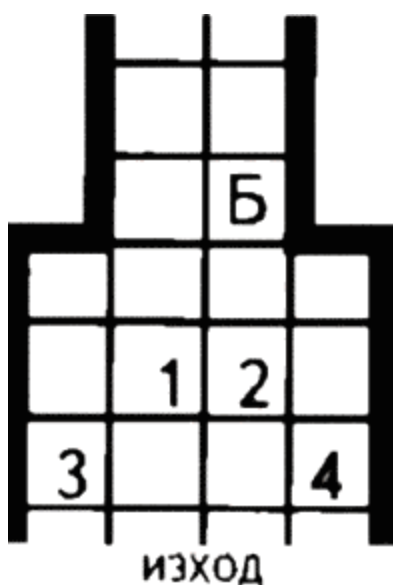
Ако предпочиташ просто да се върнеш на шлепа и да се отправиш нагоре по реката, премини на 282.

Последният от последователите на Маговете пада убит. Продължаваш по дължината на коридора, който извежда в квадратна стая. В дъното на стаята виждаш друга врата, но дясната стена ти е поинтересна, тъй като представлява огромен стенопис. Върху отсрещната стена пък са окачени пет цветни маски. Придвижи се на [29](#).

Биофаг

Бойно майсторство: 8	Щети: поглъща 3 зара за удар; бронята не помага
Психически способности: 9	Нюх: 7
Доспехи клас: 4	
Издръжливост 30	

Забележка: Биофагът поглъща от твоята жизнена енергия през всеки рунд. Всеки участник в битката трябва да хвърли за психическите си способности зар, за да устои на това въздействие. Ако не успееш, губиш една точка от бойното си майсторство (или от психическите способности, ако става дума за Магьосник), но само за времетраенето на битката. Ако побегнеш, продължи на [293](#). Ако го убиеш, иди на [322](#).



Кой магически предмет ще използваш сега? Избирай внимателно, тъй като съдбата на света буквално е поставена на карта. Рогът на героите (477), бучка каменна сол (413) или дори Кървавия меч (439)? Ако нямаш никоя от тези вещи или решиш, че те не са в състояние да ти помогнат, можеш или да освободиш пленниците (329), или да нападнеш злите последователи на Маговете (96).

Стигаш до малка площадка, след като минаваш през тайна врата в горната част на стълбището. Не се вижда друг изход, освен още една широка врата от кована мед. Опитваш я и тя се отваря лесно, завъртайки се на добре смазаните си панти.

Ако имаш две златни топчета, с размера на човешко око, иди на **415**. Ако не, мини на **87**.

Знаеш, че солта често се употребява за защита срещу въздействието на черни магии. Разбиваш бучката сол и я разпръскваш върху очертанията на пентаграмата. Това предизвиква гневни погледи от страна на последователите, но те не са в състояние да прекъснат ритуала си, за да те нападнат. Всъщност те дори не са в състояние да се бият и дори да се отбраняват.

Последователи на Маговете

Психически способности: 9	Доспехи клас: 5
Издръжливост:	<i>първи 15</i>
	<i>втори 15</i>
	<i>трети 15</i>
	<i>четвърти 15</i>
	<i>пети 15</i>

(Всъщност техните брони не са толкова устойчиви, колкото може да се предположи от техния клас, но предварително подготвените защитни заклинания имат силата на броня.)

Отбележи си, че един играч трябва да прекара първия рунд, разпръсвайки солта върху пентаграмата. След три рунда отбележи позицията си и получените наранявания и след това премини на **543**. Ако убиеш всичките, преди да са минали три рунда, прескочи на **190**.

Пропълзяваш на четири крака в отвора. Вътрешността на черепа се състои от редица камери, разделени с тънки прегради, подредени като спирала, напомняща структурата на островърха раковина. Във всяка камера върху вътрешната стена на спиралата се вижда някаква изпъкналост. Разглеждаш една от тези издутини, която ти напомня на яйце или по-скоро на някакво семенно мехче.

Ако има Мъдрец, той (тя) трябва да се придвижи на **301**. Ако не, можеш да разкъсаш семенната торбичка (**168**) или да се върнеш в гръдния кош (**469**).

Минаваш през двукрилата врата и се озоваваш в широка зала, по чиито стени са окачени щитовете с герб и кръстосани оръжия. В дъното на залата виждаш огромен железен трон, на който е седнала отвратителна фигура с черно наметало. Качулката е отметната и открива разкривени демонски черти, вдъхващи адски ужас — кошмарно лице с горящи очи и щръкнали, лъщящи кучешки зъби. Изпод наметалото се показват четири ръце, покрити с хитин, а когато изчадието се изправя, виждаш, че краката му завършват с копита. Зад трона в една ниша в стената забелязваш сияещата статуетка на Господарката на Времето. Адското видение на трона прошепва с глас, напомнящ свистенето на вятъра:

— А, гости. Аз съм Онака, Господарят на безвременната пустота и съм поставен тук от Истинските магове, за да пазя този идол. Ти си дошъл да ми го отнемеш със сила, както показват мислите ти, толкова лесни за разгадаване от мен. — Той се изсмихва с пораждащ ужас грак. — Пригответи се да умреш, тогава! — Онака се хвърля към теб. Трябва да се биеш с него.

Онака

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 4 зара
Психически способности: 9	Нюх: 9
Доспехи: клас 4	
Издръжливост: 40	

Забележка: Онака ще извършва всеки рунд едно от следните три действия в зависимост от падналия се зар:

1 — 2: Напада най-близкия противник с две от четирите си ръце. Това се брои за две отделни атаки срещу една цел, като всеки отделен удар нанася четири зара поражение при бойно майсторство 8.

3 — 4: Изплюва киселина по определена произволно цел; това действа като стрелба с лък, само че причинява щети от 3 зара +6

(бронята защитава нормално.)

5 — 6: Прави заклинание — Онака не се нуждае от време за подготовка; счита се, че винаги има готово в главата си желаното заклинание. Хвърли зар, за да определиш заклинанието, а после и целта (ако сте повече от един):

1. **Нощен вой.**
2. **Намушкване с меч.**
3. **Мъгли на смъртта.**
4. **Кълбовидна мълния.**
5. **Мълния на Немезида.**
6. **Робско омайване** (заповед да нападнеш другарите си).

Ако притежаваш магически златен пръстен и в отбора има Магьосник, отбележи си номера на тази глава и мини на **454**.

Не можеш да избягаш. Ако победиш, иди на **120**.

			0			
			1	2		
				3		
			4			

416

Всички играчи трябва да се опитат да хвърлят с три зара сбор, равен или по-малък от числото им за нюх (с изключение на Тариката, който ако присъства, извършва хвърлянето едва зара).

Играчите, които не сполучват при това хвърляне, трябва да преминат на [289](#). Ако всички направят успешно хвърляне, прескочи на [421](#).

Лазиш надолу по скалите към мъртвия титан. Колкото по-близо до него идваш, толкова по-малко човекоподобен ти се струва той. Всъщност той напомня трупа на огромно двукрако насекомо или ракообразно. Разделените му на сегменти челюсти имат размерите на пещера. Тъй като трупът се е залостил в една по-тясна част на Котела, като опашката на създаването е вклинена в една пукнатина в стените на разрушения град, ти би могъл да се промъкнеш през челюстите и да преминеш към града през вътрешностите му. Вътре под външния скелет вероятно ще бъдеш защитен от хлора и серните газове, излизащи от вулканичното гърло под теб...

Няма съмнение, че всичко това изглежда логично, но идеята да се промъкваш през вътрешността на труп все още те отблъсква. Ако решиш да го направиш, придвижи се на [248](#). Ако предпочиташ да потърсиш друг път, продължи на [448](#).

Кракен стоварва върху шлепа едно от огромните си пипала. Предната част на палубата е разбита като кибритена клечка, а кърмата полита във въздуха, като те изхвърля в студените тъмни води. Втори силен удар — и от шлепа остават само плаващи парчета дърво и потъващи медни листове. Мяташ се във вълните, като се мъчиш да си поемеш въздух и да се съвземеш. Изцяло си във властта на Кракен. Всеки играч трябва да хвърли четири зара и да се опита да събере сума, равна или по-малка от сбора на точките си за бойно майсторство и психически способности. Ако някой от играчите не успее, трябва да отиде на **70**. Ако всички постигнат необходимия сбор, мини на **332**.

(Мъдрец) Разпознаваш Биофага от картинката в „Справочник на забравените животни“ на Клаудио Фиорело. Това е легендарно създание, което се храни с всички форми на живот, поглъщайки жизнената им енергия като се започне с мислите, нервната енергия и т.н., докато жертвата бъде напълно изцедена и изтощена. Тогава то изяжда и физическото ѝ тяло. Тези изчадия могат да бъдат убити, но това трябва да бъде извършено колкото се може по-скоро. Знае се, че са много чувствителни към горещината. Заклинанията вулканични пръски и бял огън носят в битката с тях един зар допълнително поражение. Сега прескочи на [410](#) и се бий.

420

Ако разполагаш с паролата **империя**, премини на **186**. Ако не, придвижи се на **510**.

487

Вратата се пръсва на хиляди парченца. Кожата ти е порязана от малки стъклени отломки — губиш един зар издръжливост — но по чудо избягваш сериозно нараняване. Гледаш да се отдръпнеш, за да избегнеш атаката на минотавъра, който се носи към теб с неумолима сила, но в последния момент спираш. Няма и следа от чудовището с глава на бик, нито се долавя звук от тежките му стъпки; коридорът зад разбитата врата е празен. Единственото, което чуваш, са безнадеждните стонове на вятъра в гредите високо над главата ти. И така, минотавърът е бил просто една илюзия — още един от триковете на Синята луна. Ако беше се отстранил още малко от пътя му, вероятно щеше да свършиш, падайки от пътеката към смъртта си! Придвижи се на [405](#).

Всички играчи трябва да отбележат в [дневниците](#) си паролата **знак**.

(Седнал играч) Наблюдаваш как кълбото пред теб постепенно потъмнява. *[В същото време усещаш как те изпълват магически знания. Получаваш за еднократно използване заклинанието наточване на острие. То може да се използва за меч, секира или копие. Ефектът му се състои в увеличаване с един зар на точките за щети, които нанасяш с това оръжие, а той трае до края на приключението. Тъй като можеш да използваш заклинанието само веднъж, гледай да го приложиш разумно.]* Сега обърни обратно на **50**.

Най-после изчадието рухва безжизнено. Не искаш да поемаш никакъв риск и го накълцваш на парчета. В зловонната медуза намиращ къс златен жезъл с числото 100, гравирано върху него. Отбележи си го в [дневника](#), като не забравяш да впишеш и числото 100. Оттук няма никакъв изход, но ти забелязваш малка дупка в плочата зад гърба ти. Вмъкваш жезъла в нея и пак го издърпваш. Това изглежда задейства механизма и плочата отново се плъзва нагоре. Безпроблемно се връщаш по стъпките си в главната стая с боядисаните врати.

Продължи на [119](#).

Сега можеш да вземеш вещи от мъртвото(ите) тяло (тела) — иди на **306**, да разгледаш какво съдържа оръжейната зала (**363**) или да се махнеш оттам и да продължиш пътя си през развалините (**14**).

Наблюдаваш с ужас как маскираните конници обесват беглеца на дървото. Един от тях казва нещо, което кара другите да избухнат в жесток смях, докато тялото се гърчи и избива на въжето. Прилошава ти от тази гледка и започваш да отстъпваш полека към гъсталака зад теб, но за нещастие стъпваш на сухо клонче. Острият звук на счупената пръчка накарва конниците да започнат да се въртят наоколо. Скоро те забелязват и пришпорват конете си към твоето скривалище. Нямах друг избор, освен да избягах в гъсталака, колкото може по-бързо.

Прескочи на [353](#).

(Мъдрец) Убеден си, че доскорошните ти спътници заговорничат, решени да измъкнат от теб събираните с толкова труд познания и след това да те убият. Знаеш също, че те са иконоборци, крадци на тайни, гонители на знанията, хора, които горят книги, т.е. всичко онова, което ненавиждаш. Ти трябва да ги унищожиш. Удряй ги с дебелия си тояга, докато умрат!

Придвижи се на **286**.

Огромни каменни блокове се стоварват от тавана. Внезапно усещаш подът да се накланя и сърцето ти се свива. Той се е откъснал от цитаделата и те отнася отвъд ръба на бездната в изпълнения със серни изпарения ад на Котела. Загубен си завинаги за света на смъртните. Ако всички играчи са били в банкетната зала, приключението завършва — няма да има кой да се противопостави на завръщането на петте Мага на Средната земя. Ако някои играчи са още невредими в помещението над въздушната шахта, те могат да видят с ужас онова, което се случва с другарите им и после да продължат приключението, като идат на [276](#).

За твоя изненада откриваш, че в задната страна на камината е издълбана кухня, която служи като примитивен високоговорител. Поглеждаш внимателно в кухнята и намираш прикрепен малък червен скъпоценен камък. Той като че се свива и разпуска в унисон със заглъхването и усилването на гласа. Изглежда, че нищо не пречи да го измъкнеш лесно от кухнята.

Желаш ли да го извадиш? Ако е така, обърни на **13**. Ако предпочиташ да се върнеш веднага при въздушната шахта, продължи на **115**.

Бързаш да излезеш от градината. По странен начин нейните безжизнени дървета и изсъхнали мъртви храсти не ти изглеждат така застрашителни, след като си видял лъч надежда в центъра ѝ. Чувстваш се подсилен духовно за предстоящата битка с архивраговете ти — Маговете. Иди на [276](#).

Поставяш жълтата маска на място. Дали това е твоето въображение или нещо наистина трепти във въздуха? Коя маска ще поставиш на третото лице? Зелената (219), синята (342) или бялата (57)?

(Магьосник) Обръщаш се и се вглеждаш в разрушения град. Титанът премества огромното си тяло под теб, като те сваля неволно в празното пространство. Имаш време да опиташ едно заклинание, ако вече го имаш наум. Направи съответно хвърляне: трябва да хвърлиш сбор, равен на психическите си способности с 1 зар +2. Ако не успееш или не си подготвил предварително заклинанието, политаш на право надолу към адските огънове на дъното на Котела. Ти (и приятелите ти, ако има такива) сте завинаги загубени за света на смъртните. Ако успееш да направиш заклинанието навреме, иди на **494**.

Сводестият коридор води към неголяма стая, в отсрещния край на която има нисък олтар, покрит със синя тъкан, обшита със сребро. Върху нея е поставен сребърен поднос, в който лежи къс жезъл с най-чист син цвят, чийто край има странна форма — подозираш, че тя ще пасне точно в дупката в стоманения кръг в стаята с вратите. Когато пристъпваш предпазливо напред, случва се нещо, което трудно може да се определи.

Ако си сам, иди на [525](#). Ако сте повече, прескочи на [124](#).

Излизаш от пещерата и се озоваваш в друга част на лабиринта. Стените тук са всъщност големи листове кована мед, окачени на тавана с къси вериги.

Удряш по един от тях и той отеква като гигантски гонг, но макар и да не е закрепен за пода, медният лист е прекалено тежък, за да го отместиш.

Вървиш напред известно време. След това чуваш пронизителен силен писък, който те кара да стиснеш зъби, а когато завиваш зад един ъгъл, се изправяш лице в лице с Нощен кресливец. Тези силни месоядни животни са нелетящи хищници, чието родство с прилепите е подобно на онова на щрауса с обикновените птици. Нощният кресливец обръща към тебе малките си черни очи и се спуска напред, издавайки своя пронизителен писък, който му помага да определя точно местоположението и движенията ти посредством отразения звук. Ако искаш да се биеш с него, мини на [175](#). Ако предпочиташ да използваш някаква магическа вещ, придвижи се на [320](#). Ако свиеш опашка и побегнеш, премини на [281](#).

Кладата в средата на пентаграмата пламва. Пленниците надават смразяващи кръвта писъци, докато огънят ги поглъща. Нощният бриз донася до ноздрите ти миризмата на изгоряло месо. Прибави пет зара към Силата на Жертвоприношението, за да отразиш добавката, каквато се явяват душите на тези нещастници.

Продължи на [464](#).

(Играч, изпил напитката) Смаляваш се до наистина миниатюрен ръст. След като не си по-голям от мравка, въздушното течение те подхваща. Имаш усещането, че ръката на невидим великан те издига нагоре. Почти веднага щом се изравняваш с равнището на горното помещение, започваш да нарастваш и скоро достигаш нормалния си ръст. Това ти носи голямо облекчение — не би искал да се сблъскаш с някакви чудовища, когато си колкото мравка. Поглеждаш към залата долу. Долавяш дълбок тътен, стените на залата потреперват, а от пукнатините в плочите на пода се показват облачета изпарения. Ако другите играчи са още в залата и чакат също да се изкачат горе, трябва да отидат на [115](#). Щом всички се изкачат през шахтата, мини на [276](#).

(Ослепял играч) Можеш да продължиш да действаш и без да виждаш, използвайки паранормалните си сетива. Тези мистични начини за виждане и различаване не са обаче толкова ясни като обикновеното зрение, така че ще трябва да намалиш бойното майсторство и нюха си с по една точка. Сега се върни на **50**.

Тръбенето с рога на Хаймдал ги поваля вцепенени на земята. Звукът отеква из Деветте Свята и кара дори небесата да потръпнат като крехък кристален купол. Идва ти на ум, че според езическите вярвания, Хаймдал надува своя рог в Рагнарок. Съгласно твоята собствена религия предстои денят, когато ще засвири Последната тръба — нима сам ти си протръбил с този съдбоносен рог? В сърцето ти възниква усещане за предопределеност, което влива в теб нови сили за предстоящата битка.

Ако Каруназ е жив и е с тебе, прескочи на [361](#). Ако не, премини на [298](#).

Със силен удар, съчетал страхотен късмет и смелост, успяваш да убиеш земната форма на демона. Той изчезва. От онова, което знаеш от демонологията, той няма да може да се появи отново в света на смъртните поне сто години. Разбира се, ако мисията ти приключи с успех, никога повече демони няма да могат да се появяват в света на хората.

Всички играчи трябва да си запишат паролата **империя** в [дневниците](#). Сега можеш да продължиш към края на моста. Придвижи се на **520**.

Последователите на Маговете гледат втрещени как размахваш меча. Очевидно е, че разпознават оръжието и се боят от неговата мощ, но същевременно са прекалено много напреднали с ритуала на призоваването, за да го прекъснат и да те нападнат. Всъщност те не са в състояние да се бият и дори не могат да се защитават.

Последователи на Маговете

Психически способности: 9	
Доспехи клас: 5	
Издръжливост:	<i>първи 15</i>
	<i>втори 15</i>
	<i>трети 15</i>
	<i>четвърти 15</i>
	<i>пети 15</i>

(Всъщност броните им не са толкова устойчиви, колкото подсказва класът на доспехите, но предварително подготвените защитни заклинания също имат ефекта на броня). След три рунда си отбележи позициите и получените рани, а после продължи на **543**. Ако убиеш всичките, преди да са изминали три рунда, иди на **190**.

			П1			
П5			2			П2
		1		3		
			4	5		
	П4				П3	

Каруназ те повежда през галерията към друго стълбище, водещо на покрива на кулата. Докато вървите, той те запознава с онова, което знае за плановете на Маговете.

— Баща ми откри, че катаклизъмът, който е разрушил Спайт, не е бил нещастна случайност. Свързвайки елементи от различни документи, намерени в замъците на Маговете, той разбрал, че петима от тях са планирали разрушаването с помощта на един от древните ритуали. Божеството демон, призовано с ритуала, било убито, с което бил освободен такъв заряд от енергия, че разцепил и самите стени на Спайт. Петимата не са се превърнали в звезди, за да избягат от катастрофата, както често се предполага — всъщност самата освободена енергия им е позволила да станат звезди. През цялото време това е било и тяхното намерение.

— Да се превърнат в звезди? Но с каква земна цел? — питаш ти. Напрегнат си от чувството за опасност, усещайки и борейки се със страха, който започва да те гложди отвътре.

— Никаква земна цел — прошепва в отговор Каруназ. — Това им е позволило да слушат мелодията на небесните сфери, които никога не е чувало ухо на смъртен. Тайните, които се пазят под небесния свод, са ги възвисили далеч отвъд мощта, с която са разполагали като смъртни хора — и само небето знае, че това могъщество е наистина голямо! Ако сега успеят да се върнат на земята, те ще се превъплътят в същества, по-близки до боговете отколкото до хората.

Междувременно сте достигнали последната площадка на стълбището. Горе на покрива чувате звука на ниско, тайнствено песнопение. Последователите на Маговете са започнали церемонията на превъплъщението! Каруназ отваря малка кухня в пръстена си и изважда оттам щипка ароматно емфие.

— Каиф! — прошепва той на себе си. (Ако е бил ранен, сега тези рани заздравяват и здравето му се възстановява напълно). Той среща погледа ти и казва: — За съжаление, не мога да ти дам от този прах.

Това е свещеният чарас на нашата секта, но въздействието му върху чужденци рядко е било полезно за тях.

Ако настоиш за малко от праха, мини на **201**. Ако се задоволиш с обяснението му, прескочи на **273**.

(Играч, който се сражава с прилеп) Изчадието се търкулва към бездната — като те повлича със себе си! Хвърли един зар. При три или повече успяваш да скочиш обратно на площадката, където лежат скъпоценните камъни. При това навяхваш зле глезена си и отсега нататък в битките можеш да се придвижваш само през три квадратчета за един рунд. При едно или две не си преценил добре скока си и падаш след трупа на прилепа в неизмеримите дълбини на Котела. Останалите живи играчи трябва да отбележат в [дневника](#) си паролата **широграф** и после да преминат на **366**.

Каква магическа вещь възнамеряваш да използваш? Каменен чук (176), многостранен скъпоценен камък (325) или голям ключ (309)? Ако нямаш никой от тези предмети, върни се на 305 и избери отново.

Още докато Онака крещи: „Мислите ви ми разкриват истинската ви цел!“, ти преминаваш в нападение. Иди на **20**, за да водиш битка, като през първия рунд на боя нито автоматът, нито Онака могат да предприемат никакви действия.

Огромният звяр потъва в тъмната вода, обливайки повърхността ѝ с гъст черен слой съсирваща се кръв. Предсмъртните му гърчове повдигат около тебе високи вълни, които подмятат шлепа като подхванат от вятъра лист. Скоро обаче водата се успокоява и шлепът постепенно възстановява равновесието си. Мини на [144](#).

Ако разполагаш с паролата **катаклизъм**, прескочи на **131**. Ако не, премини на **317**.

Изпадаш в плен на налудничави илюзии. Ако си Мъдрец, продължи на **426**. Ако си Воин, обърни на **470**. Ако си Тарикат, мини на **11**. Ако си Магьосник, придвижи се на **511**. Всеки играч от групата трябва да си запише номера на главата, отнасяща се за неговия тип герой, после да ги прочете в реда, даден по-горе.

Стаята пред теб е изпълнена с плаващ във въздуха облак от бяла мъгла. Разпръсквайки изпаренията с ръце, пристъпваш напред. Изглежда си попаднал в дълга гардеробна. На закачалките на стената висят различни наметала, но когато ги докосваш, те се разпадат като прах от изгоряла хартия. Отминаваш тази стая и виждаш през мъглата насреща ти да се приближава някаква фигура от един страничен коридор. Тъкмо когато си на път да му се обадиш, разпознаваш чертите на стария си приятел Емеритус от Куадрил. Той трепва, когато те вижда, а после на лицето му цъфва широка усмивка — знак, че те е познал.

— Хвала на Спасителя! — извиква той радостно. — Търсил съм те из цялата земя на Крарт през последните дванадесет месеца, тъй като нямах никаква вест от теб. Дойдох тук с мисълта, че сам трябва да застана между човешкия род и завръщането на тираничните Магове. А ето че ти си тук, за да ми помогнеш! По-добър отговор на молитвите си едва ли мога да си представя. — Като казва това, той те прегръща и ти помиришваш познатия аромат на билки и мехлеми, който свързваш с неговата професия.

— Сега — казва той, — нямаме време за губене, защото току-що открих гробовете на смъртните тела на петте Мага: в една крипта, откъдето са ги отвлекли техните последователи, след като колегите им са загинали при Взрива. Криптата е в дъното на този коридор. Но предпазливо — добавя той, — тъй като пътят е пълен с древни капани.

Следваш го през страничния коридор към една малка стая. В нея има пет ниши със завески. Той пристъпва напред и някаква стрела излита незабавно от скрит отвор в едната стена на стаята и отскача от каменната стена до ухото му. Той изтрива челото си и пристъпва предпазливо по-нататък.

Ако в групата има Мъдрец, иди на [146](#).

Ако има Магьосник, мини на [535](#). Ако няма такива, прескочи на [346](#).

Стоиш на ръба на Котела и преценяваш изпъкващите особености на заобикалящата те обстановка. Те са пет, наредени на равно разстояние от скалата, върху която се крепи разрушеният град. Ако има Мъдрец, премини на [506](#). До самия край на бездната е поставена голяма статуя на птица, изработена от блестящ бял метал. Ако желаеш да я разгледаш, придвижи се на [262](#).

Надолу през облаците на изпаренията виждаш разлагащия се труп на титан. Ако се спуснеш в разтворените му челюсти, продължи на [417](#).

Тесен златен мост се простира над центъра на Котела към разрушения град. Ако искаш да прекосиш по него бездната, премини на [420](#).

Наблизо забелязваш синкави призрачни очертания, трептящи във въздуха. Това изглежда като междупространствен портал, а на земята пред него се вижда купчина оръжия, доспехи и екипировка. Ако искаш да ги разгледаш, иди на [532](#).

На една площадка, издадена над пропастта, има купчина разпилени червени скъпоценни камъни. Всеки камък е с размера на яйце. Ако искаш да ги видиш по-отблизо, мини на [42](#).

Предлагаш като жертва малко злато или някакъв предмет, избран от теб. Отбележи си какво си оставил като приношение (но не забравяй, че вече не ги притежаваш). Нищо не се случва.

Ще разгледаш ли отблизо параклиса (408), ще разгледаш колибата, ако още не си го направил (72) или ще се качиш отново на шлепа и ще продължиш нагоре по реката (282)?

450

Вървиш упорито напред. Накрая стигаш до една врата, която води към просторна стая.

Продължи на **360**.

Мъжът, седнал на най-видното място на масата, се изправя и проговаря с нисък басов глас:

— Добре дошъл пътнико в нашия дом, добре дошъл. Моля те да се присъединиш към нас на това събиране, което ние с привързаност наричаме Банкет на Вечните сънища. — Част от пируващите се подсмиват и се кискат в шепи при тези думи. — Аз съм крал Врто, господарят на Черния замък, и наш обичай е да поканваме без церемонии всички пътници, минаващи оттук по това време, за да седнат с нас. Ела, седни, развесели се и ни разкажи историята си.

Няколко прислужници се спускат и разчистват място за теб в съседство с краля, после поставят златни съдове с емайлирани рисунки и сребърни прибори. Осъзнаваш колко гладен си бил, когато ароматите от банкетната маса достигат до ноздрите ти. Ястията изглеждат примамливи.

Ще седнеш ли с крал Врто (508) или ще кажеш, че не можеш да се бавиш, ще се сбогуваш и ще се върнеш по пътя, по който си дошъл (5)?

Музиката, излъчвана от петте звезди, се усилва до кресчендо, като става толкова пронизителна, че имаш усещането, че някой върти нож в мозъка ти. Стискаш зъби, за да сподавиш вика на страх и болка.

Внезапно шумът изчезва. Оглеждаш се наоколо. Високи създания, които някога са обитавали този свят, са застанали в петте ъгъла на пентаграмата. Всеки от тях е облечен в дрехи, излъчващи искрящо сияние с определен цвят, но под одеянията се мярка само непроницаема чернота.

— Ние се върнахме — казват те. — Вечността е наша. — Гласовете им звучат неестествено и макар че говорят в един глас, човек долавя известна несъгласуваност. Петимата са станали видими, но още не са достатъчно заредени с енергия. Докато черпят сила главно от космическото лъчение, все още имаш последен, макар и неголям шанс да ги унищожиш.

Истински магове

Бойно майсторство: 12	Щети за удар: 8 зара
Психически способности: 8	Нюх: 12
Доспехи клас: 0 срещу Кървавия Меч 3 срещу други оръжия	
Издръжливост:	<i>Червена смърт 75</i>
	<i>Бяла светлина 75</i>
	<i>Синя луна 75</i>
	<i>Звезда на чумата 75</i>
	<i>Звезда на даруването 75</i>

Те могат да насочват енергийни мълнии, които се броят за поразяващи заклинания и нанасят щети от седем зара (минус защитата на бронята). При това не им е необходимо да хвърлят зар за заклинанията. Естествено, те ще съсредоточат енергийните си мълнии върху играча, който е с Кървавия меч, но ако този играч е Воин, той

(тя) ще понесе само половината от пораженията от мълниите. Всеки рунд прибавяй по една точка към техните психически способности и десет към издръжливостта им. Ако по някакво чудо победиш, прескочи на **550**.

			ЧС			
СЛ		4		1		ЗД
		5				
		3		2		
	БС				ЗЧ	

Ако си в отбор, определете наслуки с хвърляне на зар един играч.
Той (тя) трябва да премине на **202**. (Ако си сам, също иди на **202**).

(Магьосник) Спомняш си думите на крал Врто и бързо ги изпяваш:

*„Оня, който е от Всекидневното време необвързан,
той е с неумиращата Пустота свързан,
аористичен Онака, притежаващ на висшата мощ
дар,
на всички демони едновластен Господар.“*

Онака изревава с вой, в който отеква отчаяние, преминаващ в скимтене от болка. След това обаче изкрещява от гняв и се нахвърля отгоре ти. Отсега нататък Онака не може да си служи със заклинания. Когато му се падне подходящ зар, вместо това ще използва ръкопашен бой. Върни се на главата, която си чел.

— Стайте на Звездата на даруването — изписуква хомункулусът. — Място на случайни произшествия и чист шанс. Там има три врати. Лявата води към двусмислено блаженство. Дясната ще те сблъска с шанса — лош или добър. Последната извежда при Оракул, чиито думи имат висока стойност, ако можеш да платиш цената. След тези врати стои Пазачът. — Той прави гримаса на отвращение, когато споменава пазача. Искаш му повече обяснения, но той ти отговаря: — Не мога да кажа повече, освен че трябва да го унищожиш, за да изпълниш мисията си.

Придвижи се на **150**.

Стигаш до една продълговата зала. В дъното ѝ има подиум, върху който лежи жезъл, обкован с желязо и излъчващ слабо сияние. Зад подиума виждаш широка двукрила врата, украсена с две демонски лица и инкрустирана със злато. Между теб и подиума подът прилича на шахматна дъска, като квадратчетата — черни и бели — са девет каменни плочи със страна два метра. За да стигнеш до подиума и вратата, трябва да преминеш по тях. Стоиш пред първите три. Върху лявата плоча ли ще стъпиш (180), върху средната (548) или върху дясната (368)?

Продължаваш нагоре, към черното било, когато над земята започва да се спуска здрач. С падането на нощта влизаш във вътрешния двор на Черния замък. Вратите внезапно се затръшват зад тебе и ти забелязваш тъмни фигури, наредени около потъналите в сенки врати и бойници. Различаваш тъмни и потни лица на създания, които според теб са орки. Трябва да се биеш с тях. Пътят ти е отрязан и нямаш никакъв шанс за бягство.

Орки

Бойно майсторство: 6	Щети за удар: 3 зара
Психически способности: 6	Нюх: 5
Доспехи клас: 2	
Издръжливост:	<i>първи 25</i>
	<i>втори 25</i>
	<i>трети 25</i>
	<i>четвърти 25</i>
	<i>пети 25</i>
	<i>шести 25</i>

Ако имаш светен прах и искаш да го използваш, прескочи на [297](#).
Ако ги победиш, премини на [193](#).

(Мъдрец) Разпознаваш в жезъла един старинен атрибут на легендарния Велик вълшебник и Магистър на Висшите науки, Лорд Кешу и Владетел на Лунния замък. Това е Жезълът на силата. Когато го използваш в бой, прибавяй една точка към бойното си майсторство и към щетите за удар. Той ти дава възможност освен това да правиш магическото заклинание вулканични пръски по веднъж за всяка битка. То се счита за автоматично подготвено и се прави при 10 точки психически способности. Можеш да кажеш или да не кажеш на другарите си за тази си допълнителна възможност. Отбележи си тази глава, за да можеш да се консултираш с нея, когато се наложи, а после се върни на **303**.

Върху олтара виждаш малко изсъхнала храна, която отдавна се е скапала. Самият олтар е изработен така, че изобразява едно гигантско морско създание — Кракен. То има спираловидно извито тяло с продълговати плавници, което в горната си част наподобява човешки гръден кош — от него се протягат няколко чифта ръце и пипала. Главата му като че се състои от зъби и очи. Три от очите на фигурата на олтара са изработени от злато, сребро и мед. Ще разгледаш ли олтара подробно (408), ще разгледаш колибата, ако не си го направил досега (117), или ще поставиш някакво собствено приношение на олтара (449)?

460

Ако желаш да разгледаш по-отблизо каменното лице в дъното на залата, мини на **350**. Ако сега си готов да се изкачиш отново през въздушната шахта, прескочи на **115**.

530

461

Трябва да поставиш на масата някакъв предмет или най-малко двадесет жълтици. Хвърляш заровете, а после призракът, използвайки неизвестна сила ги накарва да се търкулнат. Имаш подозрение, че играта не е честна. Хвърли един зар. Ако се падне 2, 4 или 5, премини на **375**. Ако хвърлиш 1, 3 или 6, придвижи се на **162**.

Ковчежето съдържа искрящ многостранен скъпоценен камък. Въртиш го в ръце, чудейки се на лекия проблясък от вътрешността му. Отбележи този скъпоценен камък в [дневника](#) си, ако решиш да го задържиш. Ако искаш да отвориш друго ковчеже, продължи на [63](#). Ако си готов да навлезеш по-навътре в лабиринта, иди на [2](#).

С писък падаш. Не е дълбоко, но падането ти се прекъсва от редици изострени колове. Всеки загубва два зара издръжливост, като бронята намалява щетите. Ако някой бъде убит, Мъдрецът (ако е жив) има право на един опит да го излекува, преди да е умрял окончателно. Във всеки случай ти успяваш да се измъкнеш и бързаш натагък. Скоро коридорът свършва пред три врати: една точно пред теб, втората — отляво, а третата — отдясно. И трите са от дърво, нямат нищо особено, нито някакви знаци. През коя врата ще минеш? Тази пред тебе (531), онази отдясно (140) или през лявата (100)?

Ако Силата на Жертвоприношението е двадесет и девет точки или повече, премини на **161**. Ако е някъде между петнадесет и двадесет и осем, прехвърли се на **452**. Ако е от седем до четиринадесет, придвижи се на **347**. Ако е шест или по-малко, продължи на **190**.

Запътваш се към звука, идващ откъм вратата. Няколко мига покъсно, виждаш пред себе си висока могъща фигура. Тя е абаносово черна на цвят, инкрустирана с фини златни рисунки, и напомня черен мрамор, но това не е статуя. Главата му се извърта и следи движенията ти, а черната му кожа блести като метал в светлината на факлите ви. Създанието проговаря с напълно лишен от всякаква изразителност глас на хермафродит.

— Аз съм управителят на този замък. Моят господар ме изпрати да разбера какво е нарушило почивката му. Сигурно си бил ти. Моля, представи се.

Ако мислиш да нападнеш това странно същество, обърни на [25](#). Ако решиш да му кажеш, че си дошъл за статуетката на Господарката на Времето, иди на [472](#). Ако присъства Тарикат, който възнамерява да опита нещо, прехвърли се на [76](#).

Скачаш във въздуха тъкмо когато назъбено еднометрово копие излита от стената на петнадесет сантиметра от пода. То профучава под краката ти, блъсва се с глух шум в насрещната стена и дрънчи шумно известно време. Приземяваш се невредим върху плочата. Избърсваш потта от челото си и продължаваш.

Ще стъпиш ли на плочата точно срещу теб от последната редица (208), ще пристъпиш по диагонал напред и вдясно върху средната плоча на последната редица (85) или ще минеш вдясно на най-централната от деветте плочи (542)?

Призракът се изсвива с глух и сух звук. Бавно изчезва от погледа ти, оставяйки те странно объркан. Все пак разглеждаш стаята, но не намиращ нищо интересно. Остават само стълбите в лявата стена. Върви на [206](#).

Когато убиваш и последната въшка, няма повече нищо, което да ти попречи да пропълзиш оставащото разстояние по трупа на титана. Опашката му е вклинена между редицата колони в края на развалините. Изпаренията обаче продължават да те изгарят, докато изминаваш този път: всеки играч губи два зара издръжливост, като бронята не помага с нищо.

Слизаш на твърда земя от трупа на титана и веднага започваш да изследваш развалините. В повечето случаи вратите на сградите са разрушени и затрупани с отломки и през тях не може да се проникне. Все пак намиращ една постройка, чийто вход успяваш да разчистиш без много труд. Вътре виждаш широко стълбище, което се спуска под земята. Разсъждаваш, че би трябвало да има подземни ходове, свързващи развалините с главната цитадела, и тръгваш надолу по стълбите.

Придвижи се на [376](#).

По цялото протежение на стените на главния проход има множество малки отвори. Те може да са служили за някакви клапи, тъй като са закрити от хитинови мембрани, които стърчат като венчелистчета на цвете. Не можеш да отгатнеш за какво са служили те в организма на едно живо същество.

Достигаш горната част на гръдния кош и пропълзяхаш през него в широка кухина, открита частично навън. Поглеждайки през отвора във външния скелет, виждаш, че сега си почти на половината път над бездната. Далече, далече надолу адските вулканични огънове блещукат с червеникави отблясъци през изпълващата Котела мъгла. Ако желаеш да се измъкнеш и да продължиш отвън по трупа, продължи на [471](#).

Ако вместо това избереш да тръгнеш през някой от ходовете, водещи през корема, иди на [349](#).

(Воин) Тези хора не заслужават твоето приятелство! Те са предатели — усойници, които могат да те убият, както те гледат в очите! Няма никаква чест и не разбират от благородство и рицарство. Да познаваш врага си и след това да го смачкаш — това е максимата на воина. Те са врагове и следователно трябва да ги убиеш. Иди на [286](#).

Изпаренията, издигащи се от бездната, насълзяват очите ти, но ти стискаш зъби и успяваш да пропълзиш по външната страна на черупката на титана. Ще трябва да изтърпиш болката само още една минута, докато стигнеш до развалините.

Приглушен взрив от дълбините е последван от изблик на горещи киселинни изпарения. Те обгарят кожата ти: всеки играч загубва 1 — 6 точки издръжливост, като бронята не защитава. За да се влоши още повече положението, няколко ракообразни същества, приличащи на гигантски въшки, пълзят към теб по огромния труп.

Ако има Магьосник, той (тя) трябва да минат на **163**. Ако не, ще трябва да си пробиеш път покрай тях — иди на **496**.

— В такъв случай трябва да те унищожа — казва той. Две мълнии от нажежена до бяло енергия със златен цвят изскачат от очите му (ако има повече от един играч, хвърли зар, за да се види кой е засегнат). Улученият трябва да хвърли с два зара по-малко от числото си за нюх, за да успее да отскочи встрани. В противен случай той понася три зара поражение (приспада се защитата от бронята). Трябва да се биеш. Премини на **370**.

Вратата на Синята луна извежда в просторна естествена пещера, осветена от червеникавите отблясъци от ямата с бълбукаща лава, разположена в средата. До ямата се вижда широк подиум, покрит с разкошен златотъкан плат. Върху него лежи великолепна бойна секира от блестяща стомана, обсипана със скъпоценни камъни, бойна тояга, обкована със сребро, която блести силно, и излъчващ светлина свитък с изписани по него руническите знаци на могъщество, за които дори и незапознат човек може да каже, че са неразривно свързани с магически сили. Докато гледаш смаян, подиумът започва да се движи, неумоливо карайки разположените върху него съкровища да се плъзгат все по-бързо към ямата с лава. Всеки момент те ще паднат и ще бъдат погълнати завинаги от втечнената скала.

Ще почакаш ли да видиш какво ще се случи (38), бързо ще направиш заклинание за улавяща магия, ако в групата има Магьосник (537), или ще се втурнеш, за да се опиташ да спасиш поне нещо от съкровището, преди да бъде унищожено (170).

(Ранен играч) Хвърли един зар. Ако ти се падне 1 — 4, ти се спъваш, но успяваш да запазиш равновесие: губиш право да действаш през следващия рунд. Ако хвърлиш 5 — 6, ти се подхлъзваш и падаш в пропастта — ако си Мъдрец, можеш да се върнеш невредим горе с левитация (също загубвайки един рунд действие), но при всички други случаи, падаш към фаталната си съдба.

Ако останеш жив, обърни обратно на **496**, за да продължиш битката.

Хвърляш плаща си на главата му. Ако си се надявал да го заслепиш, нямаш късмет. Той „вижда“, слушайки ехото на своите крясъци и си изгражда представа на основата на звуковите вълни около него. Тези звукови вълни са съвсем слабо възпрепятствани от плаща и то е в състояние да се бие с теб. Придвижи се на [175](#) за битката, но тъй като слухът му е все пак леко намален, трябва да спаднеш по една точка от бойното майсторство и нюха му.

Поставяш статуетката на мястото ѝ. Моментално бликва ярка бяла светлина и рисунката, статуетката и значителна част от косата ти изчезват в пламъци. След няколко минути от тях няма никаква следа (освен обгорялата ти коса!). Миорг изревава ликуващо:

— Свободен, най-после свободен да си отмъстя на Маговете! — Той спира внезапно на половин дума. — Почакай, какво става? — казва той. Забелязваш го да залита, а кожата започва да се съсухря около лицето и череп му. Косата му видимо и бързо побелява. — Не съм знаел, че пленничеството ми е траяло толкова дълго! — извиква той. — Отдавна съм надживял времето си и сега плащам цената! Не! Помогни ми! — стене той. Нищо обаче не можеш да направиш. Косата му бавно става все по-дълга. Дори дрехите му се разпадат пред очите ти. Плътта му започва да се покрива с язви и да старее, набръчквайки се ужасно. Той пада на колене, като едва може да говори. С дрезгав шепот изграква:

— Значи дори и в самия край Маговете ме съкрушиха. Но аз зная, че ти търсиш пътя към тяхната гибел. Отмъсти за мен — поставям ти тази поръчка на умиращ. Но и аз ще ти помогна. Цялото могъщество, което владеех, когато бях магьосник, ще премине в теб. Така казвам аз! — Той се свлича напред, а очите му се стопяват в орбитите си. Стотици червеи запълзяват по тялото му, гризейки и лакомо поглъщайки плътта му. Дъхът му излиза с хъркане, докато и дробовете му не биват изгризани.

Внезапно усещаш съприкосновение с някаква сила, като че си се спрял пред невидима стена. През теб протича нещо като електричество. Думите на Миорг се оказват истина и той ти е предал магическата си сила. Всеки член на групата получава допълнителни пет точки издръжливост. Воинът увеличава с една точка и щетите, които нанася, Мъдрецът прибавя една точка при всички хвърляния за лекуване, Тарикатът — една точка към нюха си, а Магьосникът — една точка към психическите си способности. Червеите продължават да доизяждат Миорг и накрая от него не остава нищо. После те започват

да образуват пашкули, а малко по-късно от тях излизат хиляда пеперуди. Цветове, богати и разнообразни, изпълват очите ти с блясъка на прославата. Приятен аромат ободрява душата ти, а те отлитат в далечината. След като си помисляш малко, забързваш по пътя си. Твоята мисия ти дава знак. Минаваш през вратата в дъното на коридора.

Продължи на **360**.

Рогът Джал издава звук, който може да се чуе навсякъде из Деветте Свята. Блъсвайки се в небесата, той поражда ехо като приглушения трясък на гръмотевица. Кулата потреперва под теб и — колкото и да е невероятно — върху нощното небе се показва пукнатина, през която просветва ослепително небесно сияние. Последователите на Маговете се задъхват и падат на колене. В същия момент многоцветните пламъци, които ограждат техните пленници, започват да се колебаят и изгасват, позволявайки на пленниците да избягат. Запиши си паролата **освобождение** в [дневника](#). Имаш възможност да нападнеш последователите, когато се надигат отново. Те се опитват да възобновят песнопението, призоваващо техните неземни господари, но шокът да чуят толкова отблизо рога на Хаймдал, ги е изнервил. Те са видимо потресени и за пръв път зад фанатизма в очите им се показва проблясък на страх.

Последователи на Маговете

Психически способности: 9	
Доспехи клас: 5	
Издръжливост:	<i>първи 15</i>
<i>втори 15</i>	<i>пети 15</i>
<i>трети 15</i>	<i>четвърти 15</i>

(Всъщност броните им не са толкова устойчиви, но защитните заклинания, които са подготвили предварително, играят ролята на броня.)

Ритуалът е приковал цялото им внимание, затова те не са в състояние да се бият, нито дори да се защитават. След шест рунда, отбележи позициите и получените наранявания, а после иди на [543](#). Ако ги убиеш всички, преди да са минали шест рунда, прескочи на [190](#).

			п1			
			1			
п5				3	2	п2
				4		
				5		
	п4				п3	

Бесен боен вик те предупреждава за някой, залегнал в засада на горната площадка на стълбището. Незабавно си помисляш, че е някой от последователите на Маговете, изплъзнали се преди малко от теб. Един от тях полита към теб, без да мисли за собствената си безопасност.

— Умри! Умри! Умри! — крещи той. Почти без да мислиш, се приготвяш да го посрещнеш. Това ще изостри апетита ти за главното събитие през тази нощ: предстоящото ти сблъскване със самите Магове...

Последователи на Маговете

Бойно майсторство: 6	Щети за удар: 1 зар
Психически способности: 6	Нюх: 6
Доспехи клас: 0	
Издръжливост:	<i>Всеки по 10</i>

Забележка: Централната колона на спираловидното стълбище пречи на ударите нагоре, нанасяни от играча в десния фланг на групата. Играчът, който е в тази позиция, трябва да намали с една точка бойното си майсторство. Броят на последователите на Маговете, стоящи пред теб, е числото, което си написал до паролата **раут** в [дневника](#) си. Те ще продължават да се низят по стълбището към тебе, докато ти или всички те не умрат.

Ако надделееш, иди на [47](#).

2	1				
4	3				

Разположи нужния брой последователи пред играчи 1 и 2

(Магьосник) Не подобава на такъв като тебе да рови из тези вещи, както прост крепостен селянин търси неповредена глава ряпа! Ти ще определиш най-ценните предмети с магически средства. Какво заклинание ще направиш: за **призоваване на Фолтин (8)**, за **откриване на магия (53)** или за **предсказание (499)**?

Простият факт, че си открил няколко кичурчета свежа трева тук в центъра на вкаменената градина, ти е дал надежда. Потапяш ръка във водата, за да докоснеш амулета, който, сигурен си в това, е източникът на животворната енергия. Имаш усещането, че пръстите ти са се заключили около него, но когато се опитваш да го извадиш от шадравана, той по тайнствен начин се изплъзва от ръката ти. Отново и отново се опитващ да го вземеш, но напразно. Щом не можеш да получиш амулета, можеш поне да пиеш от водата. Когато вдигаш шепа, пълна с вода, към устните си, изпитваш възхитително усещане на прохлада, която не може да даде никой земен извор. През вените ти като че протича топлина и чувстваш, че всички получени по-рано рани са чудотворно излекувани. Ако страдаш от последствията на болест или отравяне, те също биват изцелени. Ако първоначално си бил придружаван от другари, които са били убити след като сте влезли в Спайт, премини на [185](#).

Ако не, прехвърли се на [429](#).

Хвърляш се напред, като спиращ чак когато стигаш до подиума. От плочата, върху която току-що си бил, изскача дълъг изострен дървен кол. Облекчен, че си още жив, обръщаш цялото си внимание към подиума. Продължи на **303**.

Има нещо познато в меча му. Веднъж си го виждал вече — но кога? Нямах време да претърсваш паметта си сега в бъркотията на битката. Ако се предадеш, мини на **528**. Ако продължиш да се биеш, обърни на **49** — не забравяйки да уточниш точките за издръжливост на противниците си от дадените там цифри.

Изчадиято най-после престава да се гърчи, само от време на време потреперва в спазми. Сега можеш да видиш, че то е носило син скъпоценен камък. Един играч може да вземе камъка — отбележи го в [дневника](#) си, ако това си ти. Камъкът може да се използва само веднъж, за създаване на илюзия на призрачен воин, който да ти помага в битката. Този призрак ще действа като още един член на групата и ще се подчинява на волята на притежателя на скъпоценния камък. Неговите данни ще бъдат следните:

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 4 зара
Психически способности: 7	Нюх: 7
Доспехи клас: 3	
Издръжливост: 30	

(Отбележи си в [дневника](#) номера на тази глава, така че да можеш да се консултираш с нея за тези данни, когато ти потрябва.) Призракът ще се бие само в една битка; след като бъде използван, скъпоценният камък ще изчезне. Когато си готов, прескочи на [167](#).

Изкачваш се по каменните стъпала до входа на стражевата кула и влизаш в тъмното антре. Вратата се затръшва зад теб с отекващ металически звук — очевидно от само себе си. Чуваш пърхането на криле на прилепи над главата си около гредите на тавана. Пред теб лежи пълна тъмнина. Наляво се вижда стълба, слизаща надолу към мазето, а вдясно има врата. Преди да решиш по кой път да поемеш, чуваш врата да се отваря и отново да се затваря пред теб в тъмнината. После се разнася тежкия тропот на стъпки. Ще слезеш ли надолу по стълбата вляво (345), ще влезеш през вратата отдясно (340) или ще тръгнеш напред към разнесените се тежки стъпки (465)?

Навлизаш в окъпаната от светлина зона. Светлината кара кожата и дрехите ти да издават сияние и да изглеждат странно оцветени. След няколко секунди започваш да се издигаш във въздуха, като че гравитацията отблъсква, вместо да привлича твоята маса. Продължаваш да се издигаш може би в протежение на стотина метра, преди постепенно да спреш до един балкон. Пристъпваш от светлинния сноп върху балкона, където нормалното усещане за тежест изведнъж се връща — също както при излизане от басейн, след като си плувал известно време. Една врата извежда от балкона. Можеш да видиш и тесен мост, който води към друга кула, но решаваш да не преминаваш по него, като се има предвид виещият между сградите вятър. Нямах никакво желание да бъдеш пометен към сигурна смърт! Вместо това отваряш вратата и се спускаш напред, след това с мъка я затваряш под напора на вихрушката.

Продължи на [447](#).

(Магьосник) С крайчеца на окото си Емеритус забелязва, че ти започваш движенията, свързани с ритуала. Малко е смутен, тъй като действията ти подсказват, че нямаш доверие в него, за да го оставиш да действа както той разбира.

— Моля те, откажи се от тези палячовщини — казва той, обръщайки се към теб. — Не съм толкова изкуфял и неспособен, както изглежда си въобразяваш. Ако все пак направиш заклинанието, иди на [222](#). Ако го зарежеш, за да не го обидиш, мини на [346](#).

Плътта на твоя (твоите) другар(и) се е превърнала в студен кристал от погледа на изчадията. Без да можеш да задържиш гримасата си при вида на ужаса, застинал завинаги в кристалните черти, вземаш всичко от екипировката, което предполагаш, че ще ти бъде от полза по-късно. Заричаш се, че смъртта на другарите ти няма да бъде напразна — Маговете ще бъдат унищожени! След кратка молитва ставаш и продължаваш към върха на стълбището.

Прескочи на [182](#).

Завърташ едно копче на края на таблото, на което е нанесена думата систо. За нещастие резултатът е пълното спиране на механизма на птицата; тя не пляска повече с крила и пада надолу като камък. Ти скачаш в последния момент и се удряш в земята на площада със сила, която може да ти строши костите. Всеки играч загубва пет зара издръжливост, като бронята не помага с нищо. Въпреки болката ти си доволен да видиш, че птицата пада върху няколко от последователите на Маговете и ги премазва. Останалите надават бесен вой — вик на колективна истерия — и се спускат напред с извадени мечове.

Последователи на Маговете

Бойно майсторство: 6	Щети за удар: 1 зар
Психически способности: 6	Нюх: 6
Доспехи клас: 0	
Издръжливост:	
<i>първи 10</i>	<i>пети 10</i>
<i>втори 10</i>	<i>шести 10</i>
<i>трети 10</i>	<i>седми 10</i>
<i>четвърти 10</i>	<i>осми 10</i>
<i>девети 10</i>	<i>дванадесети 10</i>
<i>десети 10</i>	<i>тринадесети 10</i>
<i>единадесети 10</i>	<i>четирнадесети 10</i>

Ако победиш, премини на **88**.

				п4	п5	п6
	п1	п2	п3			
4				1		п7
	3					п8
				2		п9
п14					п10	
	п13					
		п12	п11			

Точно в центъра на градината има малка поляна. Оголени дървета със стволоче, вкаменени от вековете, се изправят около полянката като замислени часовои. Приближаваш се до стар каменен шадраван, поставен на цокъл. Четири каменни водоливника с фантастични фигури гледат със слепите си очи от основата на цокъла. От самия шадраван чуваш слаб звук на капеща вода.

Ако искаш да хвърлиш поглед по-отблизо, обърни на **30**. Ако само искаш да излезеш колкото може по-бързо от градината и да продължиш пътя си, прехвърли се на **276**.

Крясъкът продължава, независимо от това, че си захвърлил скъпоценния камък. Внезапно цялата стена на камината се срутва върху теб, причинявайки на всеки играч загуба от три зара издръжливост.

Ако решиш да останеш в камината, продължи на [427](#). Ако изскочиш в банкетната зала и се опиташ да избягаш обратно към въздушната шахта, продължи на [396](#).

Абаносовият автомат те повежда по няколко стъпала през малка площадка и широка двукрила врата от кована мед. Влизаш в просторна зала на господарски дворец, чиито стени са украсени с щитове с гербове и кръстосани оръжия. В дъното на залата има грамаден железен трон, на който седи отвратителна фигура, облечена в черно. Качулката е отметната назад, откривайки разкривено лице на демон с адски черти, кошмарно лице със светещи очи и блестящи кучешки зъби. Изпод одеянията му се показват четири покрити с хитин ръце, а когато става, забелязваш, че краката му завършват с копита. Зад трона в издълбана в стената ниша виждаш излъчващата сияние статуетка на Господарката на Времето. Автоматът пристъпва напред и проговаря.

— Господарю Онака, доведох тези пратеници, призовани от теб.

— Аз не съм призовавал никого — прошепва Демонът господар с глас, наподобяващ свиренето на вятъра.

Можеш или да се опиташ с блъф да се измъкнеш от това положение (91), или да нападнеш незабавно Онака и неговия служител (443).

Тъй като заклинанието за предсказване ти е дало предчувствие за атаките на различни чудовища, имаш по един свободен рунд срещу всичко, което те нападне, докато тършуваш из оръжейната зала. Този свободен рунд ще ти позволи да нанесеш пръв удар на нападателите или да избягаш, преди те да могат да направят нещо.

Прескочи на [154](#).

На първо място, провери дали си отбелязал номера на предишната глава. Тази няма да те върне обратно на нея. Книгата е един сборник от материали, засягащи историята на Спайт, включващ позовавания на различни демонични пазачи и начините, по които можеш да се справиш с тях. Особено привлича вниманието ти бележката на една страница, оградена с червено мастило.

„Южно от градинската зала“ се казва в нея, „има стълбище, което се изкачва към сграда, известна като Кулата на кристалния поглед. В тази кула се прибират да спят Ангелите на смъртта, странни летящи създания, които са кротки като гълъби в присъствието на Маговете, но нападат без колебание всеки чужд човек. Всеки, който погледне някой от тях в очите, със сигурност ще умре. Затова е най-добре човек да ходи там с превързани очи или да носи разяждащ прах, който да хвърли в очите им.“ Прелистваш книгата, но не можеш да намериш нищо друго, което да изглежда полезно за момента. Намираш и заглавието на произведението: Историята на Спайт след Взрива, от Хордред, абат на Леирския манастир.

Върни се на последната глава, която четеше.

(Магьосник) Наоколо се носи галактика от въртящи се светлини. Имаш чувството, че самият ти се въртиш с непостижима скорост, но тъй като в заобикалящото те празно пространство няма нито ориентери, нито въздух, трудно е да се каже със сигурност.

Изведнъж разбираш какво се е случило. Попаднал си в междупространствена буря. С невероятната магическа енергия, излъчвана от Спайт, би могъл да предвидиш прекъсването на твоето заклинание. Твърде късно е сега да се безпокоиш за това — трябва да се съсредоточиш и да се опиташ да си върнеш контрола над заклинанието, преди да преминеш отвъд предела за евентуално връщане в реалния свят. Хвърли три зара. Ако сборът е по-голям от психическите ти способности, ти (и другарите ти, ако има такива) сте завинаги изгубени в междупространствената пустота. Ако ти се падне по-малко или равно на психическите ти способности, обърни на [37](#).

(Магьосник) Решаваш да направиш дребно заклинание за разкриване на магия върху картината. Оказва се, че портретът е зареден с демонична магия. Върни се обратно на [340](#).

Въшките се струпват около теб. Всяка от тях има размера на щит; те са симбиоти, чиято функция е да почистват попадналата органична материя от черупката на титана. За нещастие очевидно включват и теб в тази категория...

Въшки

Бойно майсторство: 6	Щети за удар: 1 зар
Психически способности: 5	Нюх: 4
Доспехи клас: 0	
Издръжливост:	
<i>първа 6</i>	<i>седма 6</i>
<i>втора 6</i>	<i>осма 6</i>
<i>трета 6</i>	<i>девета 6</i>
<i>четвърта 6</i>	<i>десета 6</i>
<i>пета 6</i>	<i>единадесета 6</i>
<i>шеста 6</i>	<i>дванадесета 6</i>

Всеки рунд ще загубваш по една точка издръжливост (независимо от бронята) поради лютивите изпарения около теб. Тези изпарения не безпокоят въшките. Доколкото равновесието ти е доста несигурно върху масивния труп, можеш във всеки рунд да напредваш само с едно квадратче върху тактическата карта. Ако някой играч е понесъл повече от дванадесет точки щети за един рунд, той (тя) трябва да се прехвърли на [474](#). Ако победиш, придвижи се на [468](#).

					B3	
					B2	B4
	4	3	2	1	B1	B5
		B12	B11	B10		B6
				B9	B8	B7

Сепваш се от силен трясък, когато няколко комплекта доспехи падат от поставките си на мраморния под. Разтревожил си един бронтофон, заспал зад една от лавиците с оръжие. Това създание прилича на гигантски желяд на четири хитинови крака на паяк, с многобройни блестящи очички, скрити под хребета на неговата черупка. То те напада, като щрака с роговата си човка, но най-опасното му оръжие е способността да предизвиква дълбок, гръмотевичен грохот, когато се бие. Този шум се засилва все повече и се счита, че ако го оставят да продължава безпрепятствено, звукът стига до точка, когато е в състояние да разцепи каменни стени и да разтърси костите на човек, превръщайки ги на пихтия!

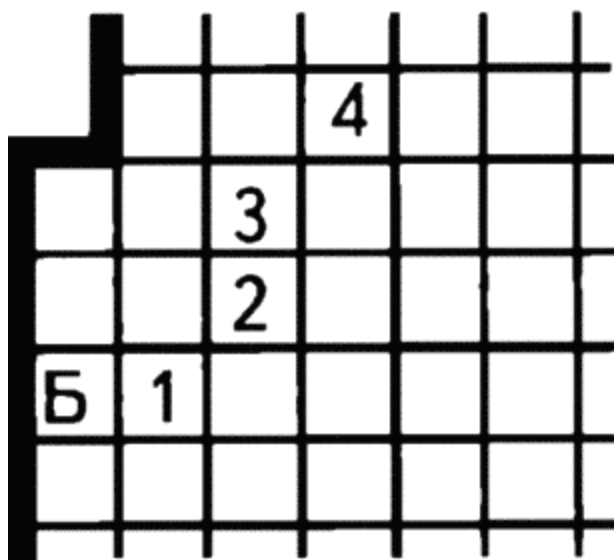
Бронтофон

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 4 зара
Психически способности: 7	Нюх: 8
Доспехи клас: 5	
Издръжливост: 40	

Забележка: След един рунд всички играчи, които са в близост до него, губят по една точка издръжливост (бронята не помага) поради пораждания от него шум. След два рунда загубата става две точки, а след три рунда — четири точки. След четвъртия рунд — осем точки и т.н. (Ако не го убиеш бързо, то може да ти нанесе големи поражения.)

Ако избягаш, обърни на **14**. Ако победиш, продължи на **251**.

ИЗХОД



Поразен си от отвратителна болест! Разяждаща чума опустошава тялото ти. Отсега нататък всеки път, когато минаваш на нова глава, преди да я четеш, хвърляй два зара. Ако ти се падне две („змийски очи“), болестта е взела своето и ти губиш две точки издръжливост. Тази загуба не може да се лекува от Мъдрец.

Върни се на [372](#) и продължи битката.

(Магьосник) Предсказваш, че докато ровиш в оръжейната, ще бъдеш нападнат от цяла редица скитащи чудовища. Така че търсенето едва ли ще си струва труда — макар че си зърнал един магически пръстен, който би бил много щастлив да притежаваш...

Образът на бъдещето избледнява. Във всеки случай, ако започнеш да търсиш в оръжейната, мини на **492**. Ако решиш да излезеш от оръжейната, обърни на **14**.

Челюстите на великана помръдват ужасяващо, когато изтичваш по тях и се хвърляш към сигурността на terra firma. Внезапно титанът протяга ръце и се хваща здраво за ръба на бездната. После започва да се придръпва вън от нея. Вместо да чакаш тук, за да му осигуриш първата храна, бягаш, за да си спасиш живота, към искрящия син кръг на междупространствения портал. Когато те забелязва, титанът веднага се пресяга към теб. Ти плонжираш към портала. Масивната щипка на титана изщраква във въздуха...

Прескочи на [142](#).

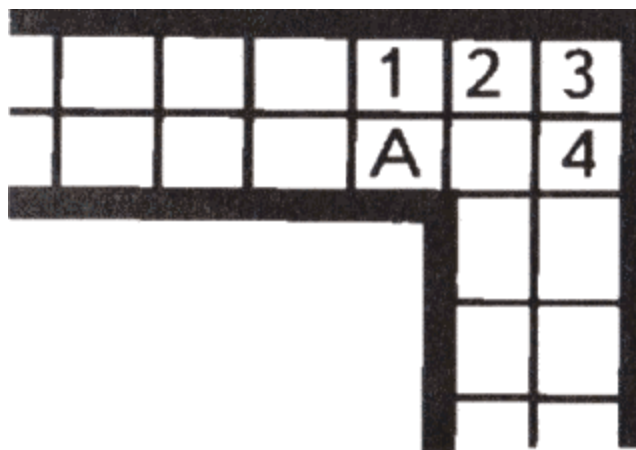
501

Многобройните очи на изчадието го правят опасен противник: то е в състояние да нанесе удари едновременно по четири противника. Водиш битката нормално, но когато е ред на Аргус да действа, той трябва да хвърли зарове за битка срещу всички противници, които са наблизко до него.

Аргус

Бойно майсторство: 9	Щети за удар: 3 зара + 3
Психически способности: 9	Нюх: 6
Доспехи клас: 3	
Издръжливост: 54	

Няма смисъл да мислиш за бягство сега. Чудовището несъмнено познава този лабиринт като обратната страна на щипката си, така че скоро ще те притисне някъде. Ако го убиеш, премини на [27](#).



Птицата издава металическо писукане и разтваря криле. С тласък, от който ти прилошава, тя прави няколко резки стъпки към ръба на Котела. За миг изпитваш ужас и си сигурен, че след малко ще полетиш надолу към фаталния си край, после крилата на птицата започват да се размахват нагоре и надолу. Позволявайки на интуицията да те води, при липсата на по-надеждни познания, дръпваш назад централното лостче, точно когато птицата достига ръба на бездната. За момент не виждаш нищо поради облаците от изпарения, излизачи от дълбините, но чувстваш, че се изкачваш. После излизате от изпаренията в последните кървавочервени лъчи на залязващото слънце. Кръжите над Котела, като развалините на Спайт остават от едната ти страна и чрез леко местене на лостчето можеш да контролираш донякъде полета. Очевидно ангелите са те пазили! Отправяш наум благодарствена молитва и се опитваш да обърнеш птицата към Спайт. Хвърли един зар. Ако ти се падне четири или повече (три или повече, ако има Мъдрец или ако предварително си опитал тази маневра), успяваш: птицата променя посоката си и се насочва към развалините — прехвърли се на **169**. Ако не успееш при хвърлянето, придвижи се на **367**, освен ако си хвърлил единица, в който случай отиваш на **105**.

Скъпоценният камък блещука с хиляди цветни отблясъци при бледото магическо осветление, обливащо лабиринта. Създанието стои, олюлявайки се пред теб, омаяно от танцуващите рисунки на светлината, докато ти бавно въртиш камъка. Множеството му очи го правят особено податливо на хипноза. Можеш да продължиш в безопасност: иди на [27](#).

Хвърляш се по очи на пода миг преди рояк малки копия да прелетят от стената вляво от теб, просвирвайки над главата ти, за да издрънчат, без да причинят вреда, в насрещната стена. Ставаш на крака с въздишка на облекчение. Ще стъпиш ли сега на плочата точно пред теб, намираща се до дясната стена (104), ще минеш на плочата вляво от теб, пак на първия ред (548) или ще пристъпиш по диагонал вляво към намиращата се на най-централно място от деветте плоча (542)?

Синият здрач те изпълва с чувство на безпокойство. Припомняш си с отвратителна яснота събитията от една нощ в Драконовите гори преди много години — нощта, когато ти започна мисията си. Синята луна беше първият от Маговете, разбрал за теб, и неговата магия тогава за малко не ти струваше живота. Спирайки се по такъв начин на спомена за събития от неопитната си младост, ти за момент забравяш годините на боен опит, които си преживял оттогава. По гърба ти пробягва мраз. Внезапно Ледената мечка от дясната ти страна изръмжава гневно. Обръщаш се бързо и я виждаш да се изправя на задните си лапи и да пристъпва ядосано по земята. Птицата-бръснач пляска с криле наоколо, надавайки пронизителен писък, а очите на Базилиска бавно се отварят. Твоето присъствие ги влудява. Когато започваш да отстъпваш, те се обръщат и те гледат втренчено. След това Базилискът надава оглушителен писък и останалите го приемат като сигнал. Те се насочват право към теб! Има ли Мъдрец? Ако е така, той (тя) трябва да премине на **382**. В противен случай или ще трябва да се биеш с животните (**280**), или да побегнеш към ръба на Котела (**393**).

(Мъдрец) Очевидно петте характерни особености на околността отговарят на петимата Магове. Механичната птица е апарат на Бялата светлина. Звездата на чумата сигурно е отговорен за трупа на гиганта. Златният мост ти напомня за прикритите хитрувания на Звездата на даруването — той наистина прилича на дар, този лесен път до отсрещния бряг, но даровете на един Маг рядко са толкова приятни, колкото изглеждат. Междупространственият портал е очевидно свързан със Синята луна. Цветът на скъпоценните камъни издава връзката им с Червената смърт. Сега се върни на [448](#) и реши какво ще правиш по-нататък.

Докато пристъпваш встрани, едно копие с обсидианов връх излита от тавана и удря каменната плоча, където с трясък се разбива на хиляди трески. Избърсваш потта от челото си и се надигаш.

Ще стъпиш ли сега върху плочата, която е точно пред теб на последния ред (183), ще пристъпиш по диагонал напред вляво (85) или ще пристъпиш вляво към най-централната от деветте плочи (542)?

Придръпваш инкрустирания със злато и с фина дърворезба стол, за да седнеш. Когато поглеждаш, ти се струва, че си седнал на старинна, полуразпаднала се маса от изгнило дърво, покрита с дебел пласт прах и мръсотия. Стените са почернели от сажди, а около теб седят, без да помръдват, приведени изсушени скелети с хилещи се черепи, обвити в дълги бели коси и облечени в разпадащи се парчета от фини дрехи. Пръстени и гривни се люлеят на костеливите пръсти и китки. Ръце от оголени кости се задържат, без да се разпилеят само от пожълтели сухожилия и стави, държейки все още покритите с паяжина бокали като злокобна имитация на живота. Тръпка на ужас пробягва по гърба ти.

Един глас, трептящ и мек, пълен с живот и чувственост, произнася до ухото ти:

— Какво те боли приятелю?

Обръщаш се и виждаш големите зелени очи на млада жена със спираща дъха красота, седнала до теб. Въздухът е изпълнен със звуци на веселие и един трубадур пее наблизо щастлива мелодия. Навсякъде около тебе хората се смеят и шегуват, а залата отново е изпълнена със звуци и светлина. Разтърсваш глава, несигурен дали сетивата ти са в ред.

— Мислех си... не, нищо — отговаряш ти.

Ако желаеш да останеш седнал, иди на [67](#). Ако предпочиташ да напуснеш залата и да се върнеш по стълбите до стаята с портретите, мини на [379](#).

Тръгваш по един от празните коридори. Той изглежда сякаш безкраен, с нищо незабележим тунел от изгладен камък. Ще продължиш ли по него или ще се върнеш по стъпките си и ще се насочиш през тунела със стареца. Ако продължиш, мини на [450](#). Ако се върнеш, иди на [136](#).

Доколкото можеш да кажеш, мостът е само една тясна златна лента, проточена от ръба на бездната до развалините. Не се виждат никакви укрепващи елементи, така че не можеш да прецениш доколко ще издържи собствената си тежест, камо ли и твоята. Широк е малко повече от метър (ако си с група от повече играчи, това ви принуждава да прекосявате в редица по един) и ти се стремиш да не поглеждаш надолу, когато тръгваш по моста. От бездънната на вид бездна от двете страни ти се завива свят. Изригванията от горещ въздух, шумолящи в хладния вечерен здрач, подсказват за неописуемия ад, бушуващ на дъното на бездната, а ти знаеш, че една погрешна стъпка би могла да реши съдбата ти.

След няколко мъчително напрегнати минути, достигаш средата на моста. Сега различаваш очертанията на врата на отсрещния му край, едва видими през издигащите се облаци от изпарения и сгъстяващите се сенки на здрача. Толкова си напрегнат в старанието си да не поглеждаш надолу, че не забелязваш петоъгълния символ, нарисуван в средата на моста. Когато стъпваш върху него, във въздуха пред теб се появява златен блясък. Спираш изненадан, защото виждаш как от празнотата започва да се оформя странна фигура...

Прескочи на [95](#).

(Магьосник) Защо не си го забелязал по-рано? Тези хора, така наречените ти спътници, винаги са завиждали на твоята мощ, на върховната сила на магията. Алчните им погледи и прикрити кикотения продължават прекалено дълго. Няма да допускаш това повече! Ще ги унищожис, преди те да са те унищожили, защото е явно, че тяхната алчност и завист са ги обсебили и те заговорничат срещу теб. Порази ги със заклинания, докато се превърнат на прах! Ще им покажеш силата на магията! Премини на **286**.

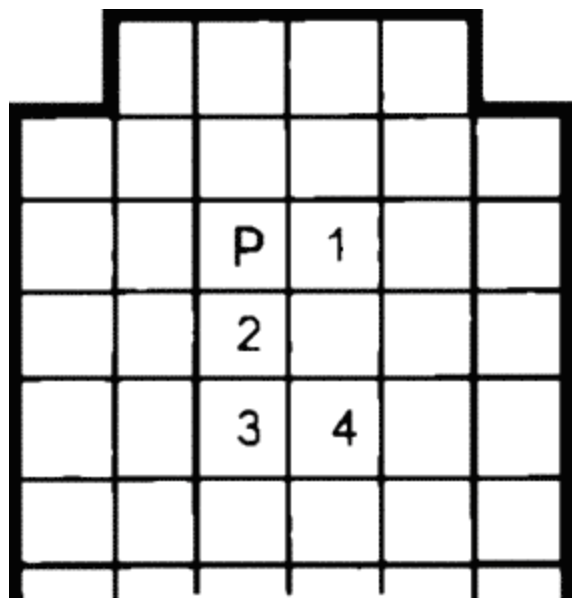
Ако някой е бил убит от скорпионите, придвижи се на **283**. В противен случай можеш да изследваш оръжейната зала, търсейки полезни оръжия (**363**), или да навлезеш по-навътре в града (**14**).

Бойният му вик е нечовешки писък, който смразява кръвта ти. С всеки титаничен удар от леденото му копие летят парченца, но то изглежда моментално замръзва наново така здраво и остро, както е било преди.

Леден рицар

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 6 зара
Психически способности: 8	Нюх: 8
Доспехи клас: 5	
Издръжливост: 90	

Ако побегнеш надолу по стълбището, продължи на [278](#). Ако го победиш, иди на [48](#).



Запиши паролата **страна на чудесата** в [дневника](#) си. С труд се придвижваш напред, борейки се с блъскащия те вятър около края на въздушната шахта и се спъваш в един труп. Дръпваш се назад, когато виждаш, че това е всъщност не труп, а скелет на човек и само хилещият се череп среща погледа ти, когато поглеждаш дългото мъртво тяло. Преглъщайки отвращението си, започваш да претърсваш джобовете на плаща на мъртвеца. В един от тях намираш шест шишенца с някаква течност. Изваждаш запушалката на едно от тях и потапяш пръста си в зелената течност в него. Тя нагарча и веднага получаваш усещането, че в тялото ти настъпват промени. Изглежда течността те е смалила малко. Отпиваш малко повече и отново тялото ти се свива. Намерил си шест дози Напитка за смаляване: отбележи това в [дневника](#) си.

Прескочи на [276](#).

Отскачаш назад, но рояк малки копия излитат от цялата стена. Всеки играч е засегнат от две копия, които нанасят щети от 1 зар +2 всяко (бронята защитава както обикновено). Ако още си жив, продължаваш. Ще стъпиш ли на плочата, която лежи точно пред теб до лявата стена (337), ще минеш на онази, която ти се пада вдясно на първия ред (548), или ще пристъпиш по диагонал на най-централната от всички плочи (542)?

Удряш с чука медните стени на лабиринта, предизвиквайки такава какофония, че прилепоподобното създание не може повече да използва радарното си сетиво, за да определи къде си.

Прехвърли се на [175](#), за да се биеш с него, но намали с пет точки бойното майсторство и нюха му, отбелязвайки факта, че то е „ослепено“.

Вземаш меча. Внезапно го разпознаваш — виждал си го вече веднъж в подземния свят под Хакбад през нощта, когато ти хвърли Айкън от Ямато в Шеол. Това е Меча на Смъртта, спътника на твоя собствен Меч на Живота. Чудиш се как е попаднал в ръцете на този приятел. Едва ли можеш да повярваш, че той го е взел насила от ръцете на предишния му собственик, доколкото този собственик беше Хасан-и-Сабах, Велик магистър на сектата на Убийците. Както и Кървавият меч, Мечът на Смъртта дава бонус от три точки за бойно майсторство и два зара за нанесените щети. Ако той рани не-мъртво създание, то незабавно става обект на психическа атака, която ще го унищожи, ако не успее да ѝ противостои. Ако си Воин и си въоръжен и с Кървавия меч, отбележи си номера на тази глава, а после продължи на **40**.

Намираш също и тайно скривалище в пръстена на мъжа. То съдържа малко количество ароматно червеникавокафяво емфие. Ако желаеш да смръкнеш щипка от него по всяко време, иди на **102**. Правейки го, ще трябва да отбележиш къде си в момента, защото 102 няма да те насочи към главата, която четеш. Пръстенът е толкова лек, че не се брои дори като един предмет. Ако го задържиш, запиши в **дневника** си: „Пръстен, съдържащ емфие — за ефекта на емфието виж глава 102“.

Сега, мини на **34**.

(Играч, току-що ранен от прилепа) Прилепът те сграбчва и размахва криле, издигайки се на право във въздуха! Ако имаш спътници, те могат само с ужас да гледат как се бориш във въздуха с чудовището. Докато ноктите му се забиват в плътта ти, успяваш да видиш неприятната гледка на височината, на която си издигнат.

Гигантски прилеп

Бойно майсторство: 10	Щети за удар: 2 зара + 2
Психически способности: 6	Нюх: 8
Доспехи клас: 0	
Издръжливост: 77 (минус рани, нанесени му преди).	

Ако успееш да го нараниш с повече от осем точки с един удар, премини на **400**. Ако го убиеш, придвижи се на **441**. Ако той те убие, но има останали живи играчи на земята, те трябва да отидат на **533**.

Веднага щом се освобождава от затварялата я допреди малко камбанка, нимфата нараства до пълния си ръст (малко повече от метър и половина, но доста набита). Тя се изсвива победоносно и незабавно те напада със заклинанието хилядагодишен сън.

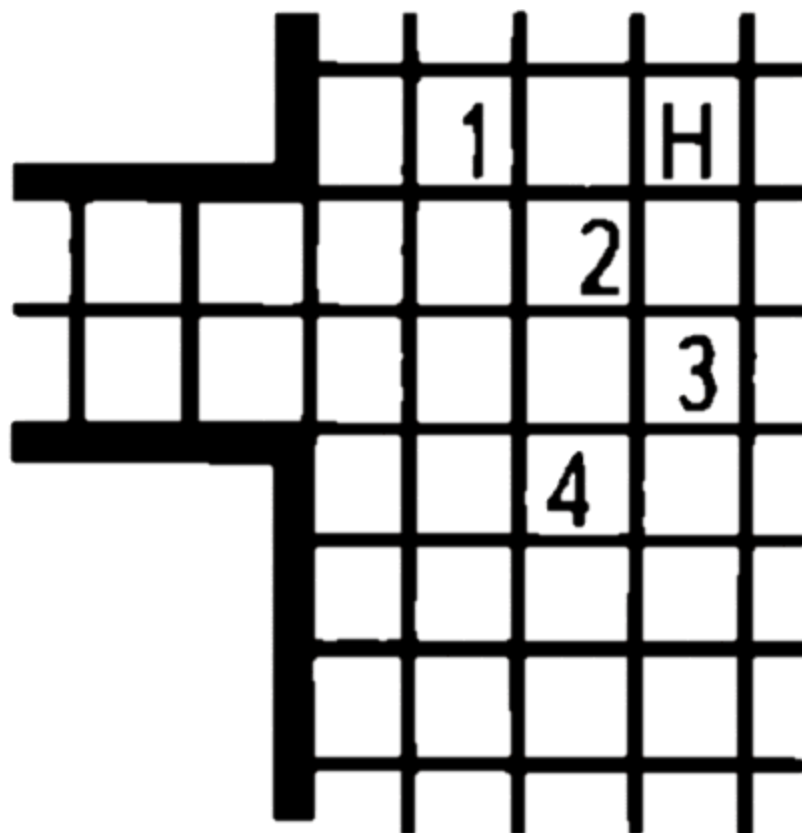
Нимфа

Психически способности: 11	Нюх: 11
Доспехи клас: 0	
Издръжливост: 30	

Тя използва по един рунд, за да прави магия за хилядагодишен сън срещу един играч, който трябва да устои на това психическо заклинание или ще заспи. Опитът да се пробуди заспалия играч отнема един рунд (по време на който някой трябва да е до него), а играчът ще остане спящ при хвърляне на 1 — 2 с един зар.

Нимфата не се нуждае от припомняне на нейното заклинание за сън и не ѝ е необходимо да хвърля зар, за да го направи. Може да го използва автоматично по веднъж всеки рунд. Ако успее да приспи всички играчи, продължи на **109**. Ако побегнеш (изоставяйки вече приспаните от нея играчи), прехвърли се на **174**. Ако я убиеш, можеш да събудиш всичките си спящи другари и после да си тръгнеш — иди на **305**.

ИЗХОД



Мостът води към балкон, надвиснал от края на разрушените градски стени. Единственият път към развалините е през сводест тунел в дъното на балкона. Зад него виждаш друг късичък коридор, който извежда на широк площад, но не можеш да тръгнеш напред, защото нещо като решетка прегражда първия тунел. Решетката има четири вертикални пръчки, дебели колкото мъжка ръка. Те са направени от сиво-бяла кристална материя. Гледайки ги, си помисляш, че няма да е кой знае каква трудност да счупиш една от тях — което ще бъде достатъчно, тъй като и само една да е счупена, ще успееш да минеш през тунела и да излезеш в града.

Докосваш първата от кристалните пръчки и с учудване чуваш глас, който тихичко се обръща към теб. Поглеждаш пръчката и в първия момент забелязваш само леко блещукане като от светулка във вътрешността ѝ. После се дръпваш назад, поразен от неочакваното откритие. Отчетливо си видял лице с поглеждащи изкосо златни очи и изпълнена с дълги зъби усмивка, които те гледат от кристала!

Ако го разгледаш по-внимателно, иди на [217](#). Ако се върнеш по моста, за да намериш друг път към развалините, мини на [448](#).

Трябва да хвърлиш зар, за да определиш дали управляваш правилно механичната птица. Ако ти се падне четири или повече (три или повече ако има Мъдрец или ако предварително си опитал тази маневра), успяваш: птицата кръжи ниско над главите на последователите на Маговете — прескочи на **197**.

Ако не успееш да накараш птицата да кръжи, премини на **78**, освен ако си хвърлил едно. В последния случай се придвижи на **488**.

Спомняш си какво ти каза хомункулусът за заблудите, създавани от Синята луна. Знаеш, че чувството на отчаяние е само трик.

Прехвърли се на [252](#).

Коридорът извежда в малка тайна лаборатория. Една работна маса покрай стената е отрупана с шишенца и колби, но те са прашни и напукани — явно отдавна неизползвани. Все пак погледът ти е привлечен от висок буркан със седефенобяла, подобна на мляко течност. В нея е окачен мъничък крилат хомункулус. Когато приближаваш, той се размърдва, отваря едното си око и после изведнъж наостря внимание и започва да блъска по стените на стъкления си затвор с малките си ръчички на зародиш, които кой знае защо те изпълват с отвращение. Тъничък трептящ глас изписува:

— А, благородни господарю! Освободи ме и аз ще ти подаря съкровища, каквито не можеш и да си представиш! Велики и чудесни кралю, отдавна очаквам твоето идване!

Той продължава безобразно да те отрупва с ласкателства, съчетавайки заядливите и примамливи краски, като ти предлага всякакви невъзможни сделки в замяна на освобождаването му. Най-после прекратява своите преувеличения, но продължава да твърди, че има известни познания за някои части от цитаделата на Спайт. Накрая ти се съгласяваш да освободиш хомункулуса, когато и ако ти предостави известна информация, която да бъде полезна за теб. Отбележи си го в [дневника](#). Тъй като в лабораторията и мазето не срещаш нищо друго, представляващо интерес, се връщаш към главната зала при входа на стражевата кула.

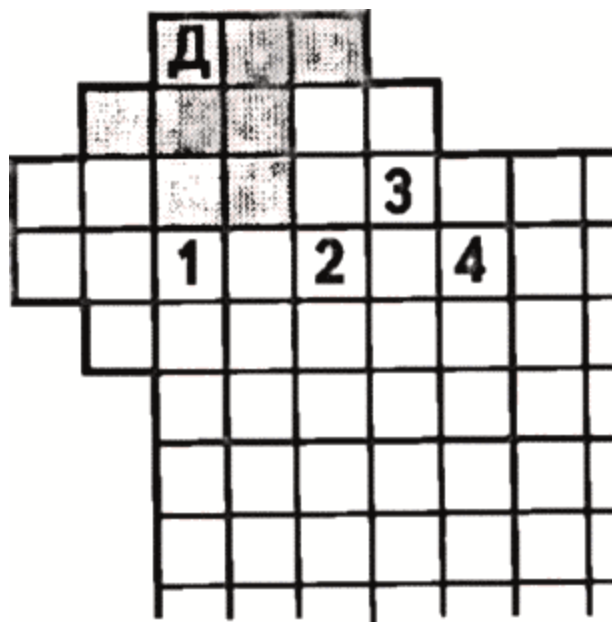
Продължи на [255](#).

Драконът се изправя на задните си лапи за титанична битка. Той няма обаче да се помръдне от мястото си върху купчината със съкровища. Играчите, устремени към купчината (защрихована на тактическата карта), за да го нападнат, могат да преминават само по едно квадратче на рунд. Това се дължи на факта, че съкровището се хлъзга под краката им и затруднява придвижването. Движението надолу по купчината, когато се отдалечаваш от дракона, е нормално.

Дракон

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 7 зара
Психически способности: 10	Нюх: 8
Доспехи клас: 4	
Издържливост: 150	

През един рунд той може да издишва пламък, нанасяйки шест зара поражение на всеки играч. Това изисква двата зара, хвърлени за дракона, да дадат сбор, по-малък или равен на бойното му майсторство (хвърля се поотделно за всеки играч, където и да стои на тактическата карта), но дори когато един играч не е пряко засегнат, той пак загубва два зара издръжливост от периферната горещина на изригналия пламък. В рундовете, следващи изригването, докато си поема дъх, драконът нанася удари с нокти. Ако побегнеш, обърни на **17**, ако това е рунд, в който драконът може да използва огън или на **433**, ако си поема дъх. Ако го победиш, иди на **246**.



ИЗХОД

525

Започваш да се прозяваш до полуда.

Ако разполагаш с паролата **жлъч**, мини на **522**. Ако не, трябва да хвърлиш два зара и да събереш точки, равни или по-малко от психическите си способности.

Ако успееш, прескочи на **252**. Ако не успееш, премини на **230**.

Във въздуха се усеща странна миризма. Забелязвайки, че пръстите ти изтръпват, ти ги повдигаш до лицето си. На смътната светлина, процеждаща се в трупа на титана, виждаш, че кожата ти се разпада, отделя се от костите, които на свой ред стават меки и се подуват. Закрепяваш в паника, но за щастие главата ти се завърта и загубваш съзнание.

Ако всички играчи са засегнати, това е краят на вашата история. Ако един или повече от играчите не са взели от кристалите, те трябва да се придвижат на [132](#).

Великанът протяга с ръмжене ръка към всеки играч, обут в чифт нови обувки.

— Значи така, малка мравко с остри копитца — тътне гласът му, — ти се осмеляваш да пробуждаш стария Снорид от стогодишния му сън, а? Ще ти откъсна крачката и после ще мога да се насладя на спокоен сън.

Той сграбчва най-близкия играч, който е с нови ботуши, взети от купчината, явно вбесен от острите токове, които са се забивали в гърба му. Преди да можеш да направиш нещо, Снорид смачква в пръстите си този играч така лесно, както човек би счупил яйце. Оцелелите играчи (ако има такива) могат да избягат, като продължат на [348](#). Всеки останал жив играч, който е достатъчно безразсъден да се опита да се бие със Снорид, трябва да отиде на [385](#).

— Аз не искам да ми се предаваш — казва той нетърпеливо. — Искам да обединим силите си. — Той отпуска меча си и го пъхва в ножницата с неуловимо бързо и гъвкаво движение. Сръчността му с оръжието е впечатляваща. Почти равна на твоята собствена.

Иди на [371](#).

(Играч с диадема) Първо провери дали си отбелязал номера на последната глава, която четеше. Тази глава няма да те върне обратно там.

Диадемата прилепва плътно на челото ти. Незабавно си убеден, че си сгрешил, като си я поставил, но вече е много късно — дори дърпайки с всички сили, не можеш да я помръднеш и на милиметър.

Нещо по-лошо, скоро разбираш каква е магическата сила на диадемата. Ако ти или твой спътник правите атакуващо заклинание, то се връща обратно и поражява оня, който го е изрекъл. Когато това се случи, диадемата ще се разхлаби и ще можеш да я свалиш и захвърлиш. Така че не бива да забравяш за това действие на диадемата и играчът от групата, който прави заклинания, трябва да си запише: **обратно насочване на заклинанията** с червено мастило на първата страница на дневника си. (Разбира се, ако никой в групата не може да прави заклинания, няма от какво да се безпокоите).

Сега обърни обратно на главата, която четеше преди.

Пътеката те довежда до балкон, от който се влиза в грамадна зала. Това изглежда е оръжейна зала. Навсякъде по стените и покрай тях има оръжия — копия, мечове и секири, подредени като украса. Типично за упадъчните вкусове на Маговете — да се отнасят към бойните оръжия като към обикновени украшения! Всички оръжия имат широки острия, което ги оприличава на смъртоносни метални листа. Комплектите доспехи са антична изработка със закривени нагоре нараменници, разширяващи се към раменете ризници и шлемове, изобразяващи ужасяващи лица. Ако си взел от едрите скъпоценни камъни, които пазеше прилепът, мини на **310**. Ако не си взел, можеш да разгледаш какво съдържа оръжейната зала (**363**) или да си отидеш оттук (**14**).

Вратата води към осмоъгълна стая с няколко стъпала в дъното. Посред стаята има плитка яма, от която се издига сноп златиста светлина. В него се долавят мъгляви очертания на лице, огромно и сияещо, върху което постоянно се образуват бръчки като върху повърхността на вода. Очите и устата му са просто черни процепи в маската от златисти изпарения. Лицето проговаря с глас, звучащ като метал, търкащ се в камък:

— Аз съм Оракулът на Звездата на даруването. Ако платиш цената, ще ти говоря. — Ти запитваш каква е цената, но той просто ти отговаря: — Плати цената или ме остави намира. — Избирай. Каквито и други думи да опитваш, няма да получиш различен отговор.

Ще се съ согласиш ли да платиш цената (220) или ще го зарежеш и ще се изкачиш по стъпалата зад него (206)?

Всякакъв вид вещи се търкалят по земята край междупространствения портал. Преглеждаш ги и можеш да вземеш нещо от следните предмети:

Три комплекта ризници от метални плочи — Доспехи клас 3 (такава ризница не бива да носи Магьосник, тъй като тя ще пречи на заклинанията му).

Един комплект доспехи от плочки.

Доспехи клас 4 (и такива не са подходящи за Магьосник).

Четири меча.

Осем манерки, съдържащи лечебна напитка — Изпиването на съдържанието на една от тях възстановява три зара от изгубените точки издръжливост.

Шест бойни тояги.

Три лъка.

Два колчана — Всеки с по шест стрели.

Един арбалет — Той се равнява по сила на лък, но може да бъде използван както от Воин и Магьосник, така и от Тарикат или Мъдрец.

Един колчан за стрели за арбалет — Съдържа десет стрели за арбалет.

Всеки предмет, който вземеш, трябва да се зачеркне от този списък. (Очевидно, ако се върнеш по-късно пак тук, всяка от вещите, които си взел, няма да бъде на купчината.) След като си взел онова, което искаш от купчината, можеш да минеш през междупространствения портал (265) или да се върнеш на 448 и да избереш различен път.

(Оцелял играч) С ужас наблюдаваш как прилепът пуска разкъсаното и безжизнено тяло на приятеля ти в Котела. С гневен крясък той започва да се върти и да се насочва към теб. Нямах желание да разделиш съдбата на бедния си другар: бързо отстъпваш на безопасно разстояние. Прилепът кръжи известно време над съкровището си от скъпоценни камъни, после отлита към гнездото си в развалините. Продължи на **448**.

(Най-краен играч) Въртиш се все по-надолу и по-надолу в бездънната пустота, духан като парцалена кукла от свирепите кръстосващи се ветрове. Тъкмо когато си на път завинаги да изчезнеш в пламъците на дъното на бездната, внезапно усещаш, че нещо те хваща във въздуха и за свое учудване се озоваваш отново пред Миорг. Иди на [338](#).

(Магьосник) Въздишаш скрито. Емеритус винаги е бил за теб безценен приятел в миналото, но въпреки неговата решителност, той не е Приключенец. Очевидно той не е на мястото си тук и е много възможно да се натъкне на някаква яма с изострени колове или да бъде разкъсан от защитно заклинание във всеки момент. Може би едно заклинание за **откриване на магия** ще му помогне да избегне поне магическите клопки.

Ако решиш да направиш такова заклинание, мини на **486**. Ако мислиш, че това не е необходимо, прескочи на **346**.

(Разглеждащ играч) Още щом се навеждаш да го разгледаш по-отблизо, демоничното лице се съживява. Ти се дръпваш ужасен назад, но разкривената муцуна изплюва хрчка димяща черна течност, която те изпръсква. Това е отровна киселина и изгаря като огън. Загубваш един зар издръжливост, преди да успееш да се избършеш. Бронята не помага с нищо. Когато поглеждаш отново, лицето отново е неподвижно и само ти се струва, че забелязваш дребни бръчици на подигравателен смях. Сега не можеш да направиш нищо, освен да се запътиш към вратата в дъното. Премини на [304](#).

Промърморваш бързо заклинание за **откриване на магия**.

Магия изпълва заобикалящото те пространство и по-специално подиума. Това не е бойна магия, но е явно заклинание, свързано с нараняване. Ще изчакаш ли (38) или ще изтичаш към подиума, за да грабнеш онова, което лежи върху него (170).

Смело пристъпваш към масата, вземаш ашиците и питаш какви са залозите. Призракът прошепва сухо:

— Залагаш нещо, може и злато, но поне двадесет жълтици. Ако спечелиш честно, ще ти дам награда; ако загубиш, ще взема твоя залог.

Ако желаш да играеш комар с него, прехвърли се на [461](#). Ако откажеш или няма какво да заложиш, иди на [467](#).

Вземаш статуетката. За момент всичко става черно и навсякъде около теб избухва каскада от въртящи се цветове и заряди от енергия, които изпълват погледа ти. Прилошава ти и страхът като ледена ръка сграбчва гърлото ти. Внезапно се озоваваш отново в тъмния коридор в собственото си време в цитаделата на Спайт. Пред теб, седнал на масата, виждаш Миорг от Фарантар. Прехвърли се на [307](#).

Излизаш на върха на колоната в широко преддверие, от дъното на което започва коридор. Няколко души изглежда те очакват тук — двама-трима въоръжени воители, няколко въоръжени селяни и един-двама търговци.

— Всички врагове на нашите звездни господари трябва да загинат! — изкрещява един от търговците. — Да ги унищожим!

Ако има Тарикат в групата, който е готов да опита нещо, продължи на [92](#). Ако Воинът пожелае да направи опит, иди на [256](#). В противен случай по всичко личи, че ще трябва да се биеш с тези полудели последователи на Маговете — мини на [152](#).

Всяко парче от жезъла има някакво число върху себе си. Събери всички числа. Общият им сбор ти посочва главата, на която трябва да отидеш. Ако не си събрал всички парчета (т.е. опитал си се да измамиш), обърни обратно на [119](#) и избери отново.

С голяма предпазливост преминаваш по централната плоча, готов за всичко. Тя обаче изглежда безопасна. Ще стъпиш ли сега върху плочата вляво от теб (337), върху плочата вдясно от теб (104), върху плочата точно пред теб (85), на плочата диагонално напред и вляво (208) или на плочата диагонално напред и вдясно (183)?

Сега ритуалът е завършен. Последователите на Маговете спират песнопенията си, но музиката от ефира, излъчвана от петте звезди, продължава да увеличава силата си.

— Сега ще умрете! — изхърква един от последователите.

— Нека да няма неверници, присъствали на завръщането на нашите господари от небесата.

Те се затичват към вас, надавайки бесни крясъци. Иди на [404](#).

Скачаш на крака, надавайки боен вик, и се хвърляш срещу краля. Внезапно той изчезва и всичко е както го видя за един кратък миг — със скелетите, покрити с паяжина. Стаята е празна и безмълвна. Всичко тъне в ръжда и прах. Крал Вурто е само крехък скелет, кралството му отдавна е купчина прашни останки, а поданиците му — оголени от времето кости. Бил си за кратко време въввлечен в някаква призрачна магия или изкривяване на времето, но сега гледаш в очите реалността. Забелязваш нещо, което блести с неопетнена жизненост. Това е златен пръстен на един от пръстите на краля. Можеш да го вземеш, защото той има магически качества — който го носи, усеща приток на жизнена сила и прибавя една точка към бойното си майсторство, когато го носи. Забелязваш също зад мястото на краля стълбище, водещо нагоре, което преди е било закрито от красив гоблен, който отдавна е изтлял на прах. Решаваш да отидеш нагоре.

Мини на [412](#).

Подпомогнат от ръката на забележително добрия късмет, успяваш да се хванеш за ръба на пропастта, преди да паднеш в нея. Под себе си виждаш, че подът на ямата е гъсто осеян с остри стоманени остриета. Във всеки случай ти се измъкваш горе и продължаваш пътя си. Коридорът свършва скоро пред три врати: едната е точно пред тебе, втората — вляво и третата — вдясно. И трите са дървени, нямат никакви особености или някакви знаци по тях. През коя врата ще минеш? През тази, която е пред теб (531), през онази, която е отдясно (140) или през лявата (100)?

Всички играчи (независимо дали са слезли през шахтата или не) трябва да запишат в [дневниците](#) си паролата **катаклизъм**. Ако групата се е разделила на две, играчите в горния край на въздушната шахта трябва да си отбележи в дневниците и номера 276. Ако играчите, слезли през шахтата, бъдат убити до един, другите ще трябва да продължат приключението без тях, именно отивайки на [276](#). Засега всички играчи, спуснали се през шахтата, трябва да се прехвърлят на [123](#).

Успяваш някак си да победиш великана, който с оглушителен, достоен за Гаргантюа трясък се сгромолясва на земята. Той отново може да служи за път — но вече за постоянно, промърморваш си ти. Продължаваш по пътя си през голата пустош. Различаваш замъка в далечината.

Продължи на [457](#).

Минаваш по средата на каменната плоча, постоянно нащрек в очакване на някаква клопка. Този път не се случва нищо. Ще стъпиш ли сега върху плочата, която е точно пред теб, най-централната от всичките девет плочи (542), на плочата от лявата ти страна (180), на плочата от дясната страна (368), на плочата диагонално напред и вляво (337), или на плочата по диагонал напред и вдясно (104)?

Спечелил си битката, но виждаш, че градската стража е забелязала боя и че все повече черни конници излизат през градските врати и пришпорват конете си към теб. Изтичваш и се опитваш да свалиш примката от врата на беглеца, но той ти се озъбва като луд и изтичва в гората с въжето, което още виси на шията му. Малко си изненадан от неблагоприятната му реакция, но нямаш време да се безпокоиш за това, тъй като конниците приближават бързо. Ако желаеш да вземеш една от секирите на конниците, реши кой да я вземе и продължи на [227](#). В противен случай можеш да избягаш в гората — прехвърли се на [353](#).

Маговете са разгромени завинаги. Мисията ти е завършила с победа. Последното Протръбяване отеква из целия свят, когато полунощният час довежда Края на Времето. Всички онези, които са умрели през цялата история на земята, се събуждат от съня на смъртта. Всички твои спътници и врагове са отново живи. Виждаш трубадура, който ти беше дал първия фрагмент от Кървавия меч и те насочи към твоята мисия. Той те поздравява с усмивка, подръпвайки струните на арфата си, от която извлича свръхестествено красива мелодия. В този момент ти разбираш кой е той — не обикновен смъртен, а превъплътеният архангел Абдиел, който е изковал Мечовете на Живота и на Смъртта. Той е слязъл на Средната земя, за да избере смъртните, способни да предприемат тази свещена мисия в полза на целия човешки род. И е избрал теб...

Златна светлина се разпръсва на хоризонта. Това не е зората — или най-малкото не е обикновена зора. Тази светлината идва отвсякъде и няма да изчезне никога, греейки над света. Изпадаш във възторг, изпълнен със сила и чистота на мисълта, каквито не си познавал досега. Създателят на всичко идва да раздаде правосъдие на децата си — и да получи тяхната оценка, защото това е била предвечната цел на този момент. Знаеш, че си изпълнил волята Божия и Раят ще бъде твоята награда. Но нещо още по-добро от това — постъпил си така, както сам си знаел, че е правилно.

Съзнанието за това и разбирането за твоето място в общата схема на нещата — това само по себе си е Рай.



ДНЕВНИЦИ

ВОИН • ТАРИКАТ • МЪДРЕЦ • МАГЪОСНИК

ДНЕВНИК НА ВОИНА

Име	Ранг
...	...

Умения

Бойно майсторство	...
Щети	...
Психически способности	...
Нюх	...
Издръжливост	...

Предмет

и

...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...

Кодови

думи и

записки

.....

ДНЕВНИК НА ТАРИКАТА

Име	Ранг
...	...

Умения

Бойно майсторство	...
Щети	...
Психически способности	...
Нюх	...
Издръжливост	...

**Предмет
и**

...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...

**Кодови
думи и
записки**

.....

ДНЕВНИК НА МЪДРЕЦА

--	--

Име	Ранг
...	...

Умения

Бойно майсторство	...
Щети	...
Психически способности	...
Нюх	...
Издръжливост	...

**Предмет
и**

...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...

**Кодови
думи и
записки**

.....

ДНЕВНИК НА МАГЪОСНИКА

Име	Ранг
...	...

Умения

Бойно майсторство	...
Щети	...
Психически способности	...
Нюх	...
Издръжливост	...

**Предмет
и**

...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...

**Кодови
думи и
записки**

.....

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.