

**ДЕЙВ МОРИС, ОЛИВЪР
ДЖОНСЪН
ДЕМОНСКИ НОКЪТ**

Част 3 от „Кървав меч“

Превод от английски: Венета Соколова, 1995

chitanka.info

КЪРВАВ МЕЧ

Твоят свят е вълшебната земя, наречена Легенда. В Легенда има много видове Приключенци, всеки от които притежава уникални за него умения и техники, за да се справи със свръхестествените същества. Онези, които разчитат на ловкост с меча и на силна десница, се наричат **Воини**. Практикуващите магически изкуства се наричат **Магьосници**, които са готови всеки миг да изрекат смъртоносни 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 меча, но истинската им сила е в използването на потайността, лукавството и хитростта за постигане на целите им. По-подробно описание на тези четири типа герои ще намериш в края на *Въведението*.

Ако си завършил успешно втората книга от поредицата „Кървав меч“, „Царство Уирд“, 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 шестнадесети ранг. Ако има двама играчи, всеки приема личността на Приключенец от осми 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 пети ранг, а в отбор от четирима играчи всеки има четвърти 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 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 обсег 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 ограден 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.

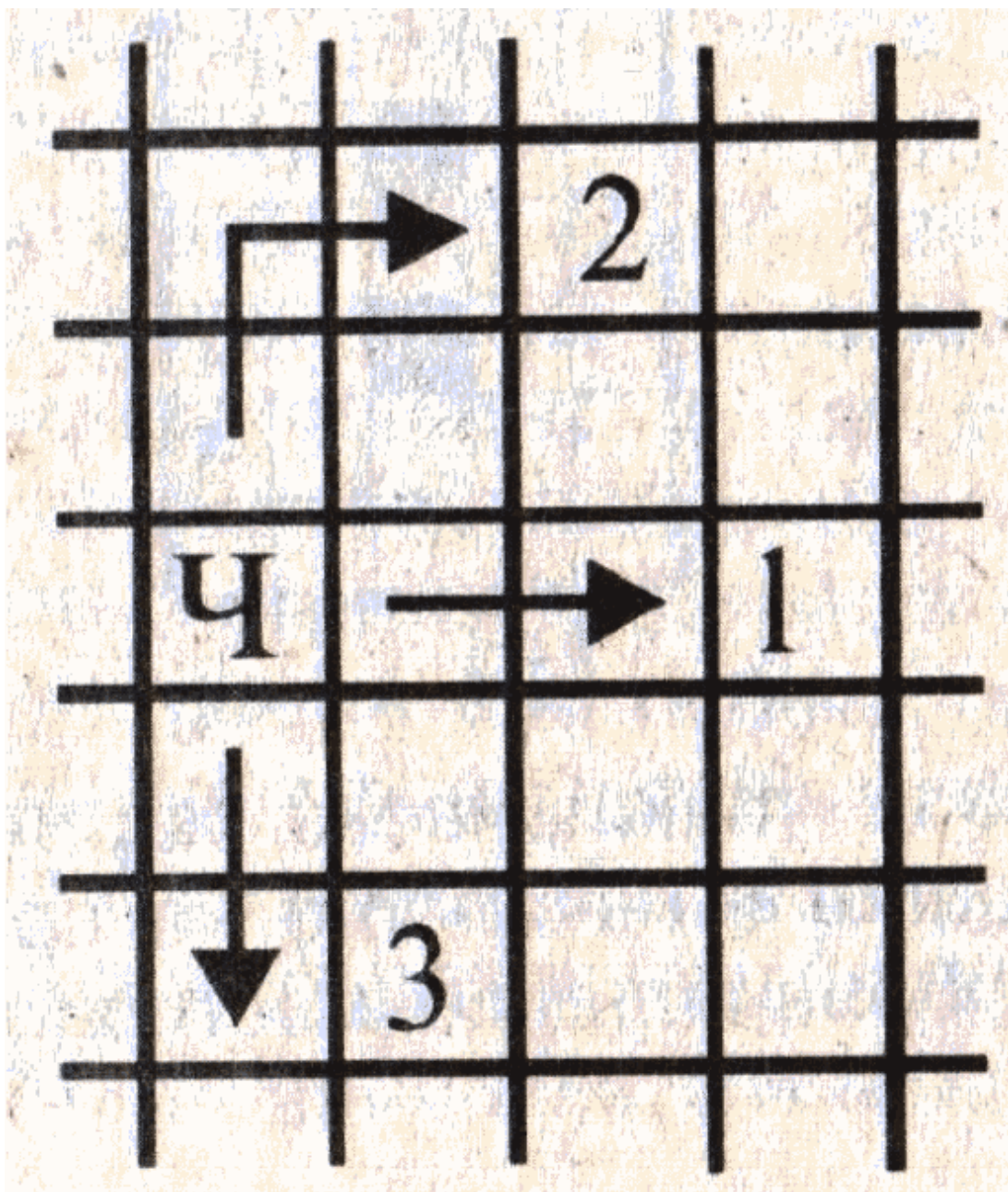


Цифрите върху тази тактическа карта показват къде стоят Приключенците в началото на сражението. Буквите „Ч“ указват първоначалното местоположение на чудовищата.

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 злощастната 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 бие то.



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 желаш да вземеш, трябва да изхвърлиш някоя вещ 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 вещ 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 вещ 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 немъртво 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 немъртви 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 заровете 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; психически способности: 6	щети: 1 зар + 1; нюх: 6
III ранг	издръжливост: 12; бойно майсторство: 8; психически способности: 6; издръжливост: 18	щети: 1 зар + 2; нюх: 6
IV ранг	бойно майсторство: 8; психически способности: 6	щети: 2 зара; нюх: 7
V ранг	издръжливост: 24; бойно майсторство: 8; психически способности: 6 щети:	2 зара + 1; нюх: 7
VI ранг	издръжливост: 30; бойно майсторство: 8; психически способности: 6	щети: 2; зара + 2; нюх: 7
VII ранг	издръжливост: 36; бойно майсторство: 8; психически способности: 6; издръжливост: 42	щети: 3; зара нюх: 7
VIII ранг	бойно майсторство: 9; психически способности: 7; издръжливост: 48	щети: 3; зара + 1; нюх: 7
IX	бойно майсторство: 9; психически	щети: 3;

ранг	способности: 7; издръжливост: 54	зара + 2; нюх: 7
X ранг	бойно майсторство: 9; психически способности: 7; издръжливост: 60	щети: 4 зара; нюх: 7
XI ранг	бойно майсторство: 9; психически способности: 7; издръжливост: 66	щети: 4 зара + 1; нюх: 7
XII ранг	бойно майсторство: 9; психически способности: 7; издръжливост: 72	щети: 4 зара + 2; нюх: 8
XIII ранг	бойно майсторство: 9; психически способности: 7; издръжливост: 78	щети: 5 зара; нюх: 8
XIV ранг	бойно майсторство: 10; издръжливост: 96	щети: 5 зара + 1
XVII ранг	бойно майсторство: 10; психически способности: 8; издръжливост: 102	щети: 6 зара + 1; нюх: 8
XVIII ранг	бойно майсторство: 10; психически способности: 8; издръжливост: 108	щети: 6 зара + 2; нюх: 8
XIX ранг	бойно майсторство: 10; психически способности: 8; издръжливост: 114	щети: 7 зара; нюх: 8
XX ранг	бойно майсторство: 11; психически способности: 8; издръжливост: 120	щети: 7 зара + 1; нюх: 9

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 Война ти си навярно най-добрият боец в отбора.

Твоите качества при различните рангове са следните:

II ранг	бойно майсторство: 7; психически способности: 6; издръжливост: 12	щети: 1 зара; нюх: 8
III ранг	бойно майсторство: 7; психически способности: 6; издръжливост: 18	щети: 1 зара + 1; нюх: 8
IV ранг	бойно майсторство: 7; психически способности: 7; издръжливост: 24	щети: 1 зара + 2; нюх: 8
V ранг	бойно майсторство: 7; психически способности: 7; издръжливост: 30	щети: 2 зара; нюх: 8
VI ранг	бойно майсторство: 7; психически способности: 7; издръжливост: 36	щети: 2 зара + 1; нюх: 8
VII ранг	бойно майсторство: 7; психически способности: 7; издръжливост: 42	щети: 2 зара + 2; нюх: 8
VIII ранг	бойно майсторство: 8; психически способности: 7; издръжливост: 48	щети: 3 зара; нюх: 9
IX ранг	бойно майсторство: 8; психически способности: 7; издръжливост: 54	щети: 3 зара + 1; нюх: 9
X ранг	бойно майсторство: 8; психически способности: 7; издръжливост: 60	щети: 3 зара + 2; нюх: 9
XI ранг	бойно майсторство: 8; психически способности: 7; издръжливост: 66	щети: 4 зара; нюх: 9
XII ранг	бойно майсторство: 8; психически способности: 8; издръжливост: 72	щети: 4 зара + 1; нюх: 9

XIII ранг	бойно майсторство: 8; психически способности: 8; издръжливост: 78	щети: 4 зара + 2; нюх: 9
XIV ранг	бойно майсторство: 9; психически способности: 9; издръжливост: 84	щети: 5 зара; нюх: 10
XV ранг	бойно майсторство: 9; психически способности: 9; издръжливост: 90	щети: 5 зара + 1; нюх: 10
XVI ранг	бойно майсторство: 9; психически способности: 9; издръжливост: 96	щети: 5 зара + 2; нюх: 10
XVII ранг	бойно майсторство: 9; психически способности: 9; издръжливост: 102	щети: 6 зара; нюх: 10
XVIII ранг	бойно майсторство: 9; психически способности: 9; издръжливост: 108	щети: 6 зара + 1; нюх: 10
XIX ранг	бойно майсторство: 9; психически способности: 9; издръжливост: 114	щети: 6 зара + 2; нюх: 10
XX ранг	бойно майсторство: 10; психически способности: 10; издръжливост: 120	щети: 7 зара; нюх: 11

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; психически способности: 7; издръжливост: 10	щети: 1 зара; нюх: 6
III ранг	бойно майсторство: 7; психически способности: 7; издръжливост: 15	щети: 1 зара + 1; нюх: 6
IV ранг	бойно майсторство: 7; психически способности: 8; издръжливост: 20	щети: 1 зара + 2; нюх: 7
V ранг	бойно майсторство: 7; психически способности: 8; издръжливост: 25	щети: 2 зара; нюх: 7
VI ранг	бойно майсторство: 7; психически способности: 8; издръжливост: 30	щети: 2 зара + 1; нюх: 7
VII ранг	бойно майсторство: 7; психически способности: 8; издръжливост: 35	щети: 2 зара + 2; нюх: 7
VIII ранг	бойно майсторство: 8; психически способности: 8; издръжливост: 40	щети: 3 зара; нюх: 7
IX ранг	бойно майсторство: 8; психически способности: 8; издръжливост: 45	щети: 3 зара + 1; нюх: 7
X ранг	бойно майсторство: 8; психически способности: 8; издръжливост: 50	щети: 3 зара + 2; нюх: 7
XI ранг	бойно майсторство: 8; психически способности: 8; издръжливост: 55	щети: 4 зара; нюх: 7
XII ранг	бойно майсторство: 8; психически способности: 9; издръжливост: 60	щети: 4 зара + 1; нюх: 8
XIII ранг	бойно майсторство: 8; психически способности: 9; издръжливост: 65	щети: 4 зара + 2; нюх: 8
XIV	бойно майсторство: 9; психически	щети: 5 зара;

ранг	способности: 9; издръжливост: 70	нюх: 8
XV ранг	бойно майсторство: 9; психически способности: 9; издръжливост: 75	щети: 5 зара + 1; нюх: 8
XVI ранг	бойно майсторство: 9; психически способности: 10; издръжливост: 80	щети: 5 зара + 2; нюх: 9
XVII ранг	бойно майсторство: 9; психически способности: 10; издръжливост: 85	щети: 6 зара; нюх: 9
XVIII ранг	бойно майсторство: 9; психически способности: 10; издръжливост: 90	щети: 6 зара + 1; нюх: 9
XIX ранг	бойно майсторство: 9; психически способности: 10; издръжливост: 95	щети: 6 зара + 2; нюх: 9
XX ранг	бойно майсторство: 10; психически способности: 10; издръжливост: 100	щети: 7 зара; нюх: 10

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, решаваеш 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; психически способности: 8; издръжливост: 10	щети: 1 зар — 1; нюх: 6
III ранг	бойно майсторство: 6; психически способности: 8; издръжливост: 15	щети: 1 зар; нюх: 6
IV ранг	бойно майсторство: 7; психически способности: 8; издръжливост: 20	щети: 1 зар + 1; щети: 1 зар + 1 нюх: 6
V ранг	бойно майсторство: 7; психически способности: 8; издръжливост: 25	щети: 1 зар + 2; нюх: 7
VI ранг	бойно майсторство: 7; психически способности: 8; издръжливост: 30	щети: 1 зар + 3; нюх: 7
VII ранг	бойно майсторство: 7; психически способности: 8; издръжливост: 35	щети: 2 зара + 1; нюх: 7
VIII ранг	бойно майсторство: 7; психически способности: 9; издръжливост: 40	щети: 2 зара + 2; нюх: 7
IX ранг	бойно майсторство: 8; психически способности: 9; издръжливост: 45	щети: 2 зара + 3; нюх: 7
X ранг	бойно майсторство: 8; психически способности: 9; издръжливост: 60	щети: 3 зара; нюх: 7
XIII ранг	бойно майсторство: 8; психически способности: 9; издръжливост: 65	щети: 3 зара + 3; нюх: 8
XIV ранг	бойно майсторство: 8; психически способности: 10; издръжливост: 70	щети: 4 зара; нюх: 8
XV ранг	бойно майсторство: 9; психически способности: 10; издръжливост: 75	щети: 4 зара + 1; нюх: 8
XVI	бойно майсторство: 9; психически	щети: 4 зара + 2;

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

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 таласъмите. Ако Рагнарк 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 й 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 й 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

ИСТОРИЯТА ДОСЕГА

Животът ти на безгрижни приключения се промени завинаги, когато срещна един стар арфист в хълмовете на Крарт. Докато той умираше след смъртоносно нападение, той ти разказа за петимата Истински магове и тяхното намерение да се завърнат на света в края на хилядолетието. Той те накара да се закълнеш да поемеш неговата мисия за възвръщането на частите на меча на Живота, известен като Кървавия меч, защото единствено чрез възстановяването на това древно оръжие може да се противостои на маговете.

След като агентите на маговете убиха арфиста, те насочиха своята злоба към тебе. Борейки се и преодолявайки ужасни трудности, ти най-сетне съумя да възстановиш Кървавия меч, но той ти бе тутакси откраднат от твоя най-голям враг Айкън от Ямато в мига на неговото слизане в Шеол.

Остават само две години до 1000 година, когато мощта на маговете ще достигне своя апогей и мигът на тяхното превъплъщение ще настъпи. Фатим, една магьосница, с която се сприятели, ти обяснява, че не всичко е изгубено; все още можеш да възвърнеш Кървавия меч. Но за да го направиш, трябва да отидеш в страната на Смъртта...

Отиди на [1](#)





ЕПІЗОДИ

1

Изминали са повече от две години от приключенията в Царство Уирд. Играчите, които са били ранени по време на второто приключение, сега са възстановили нормалните си точки за издръжливост. Освен това всички, които са изгубили оръжията или доспехите си, междувременно са успели да ги възвърнат, включително и стрелите, притежавани от Тариката и Мъдреца.

Сега имаш два специални предмета: дръжката и ножницата на Меча на живота, оръжие, известно в народната традиция с името Кървав меч. Различните играчи могат да си разменят тези предмети помежду си (в случай на отборна игра), но никога не трябва да ги изоставят. Ако по време на приключението загубиш дръжката или ножницата (или ако отборът като цяло ги изгуби), отиди на **475**. Магията, която тези два предмета притежават, е единствената ти защита срещу последните от Истинските магове, които на всяка цена ще искат да ти попречат да намериш третата и последна част: острието. Ако успееш да откриеш острието, тогава ще можеш да събереш Кървавия меч. Неговата мощ е единственото нещо, от което се боят Истинските магове.

Именно в търсене на острието си обикалял по света през всички тези трудни години. На север си срещнал една мъдра жена, която ти е казала, че мечът се намира може би някъде в Отремер, земята на Кръстоносния поход. Този път твоята мисия те е отвежда в град Крешентиум, разположен в предната южна част на цивилизования Корадиян.

Отиди на **269**.

Какъв предмет ще използваш? Черна сатенена възглавница (504), огнено кълбо (434) или златно огледало (117)?

Ако не притежаваш нито един от тези предмети, или решиш да не ги използваш, върни се на 379 и направи друг избор.

3

— Отивам до селото на рибарите, там долу — отговаряш ти и веднага сменяш темата. — Значи, тези страни сгради са мавзолеи!

— Точно така. В тях богатите Таашим са погребвали своите мъртви много преди дните, когато нашите предшественици са дошли от север да завладеят Отремер.

— А твоето пътуване накъде те отвежда? — питаш на свой ред човека.

— Нито към една страна, нито към друга — свива рамене той. — Стоя си тук в компанията на двама приятели: моята сянка и моето вино. Те не са свадливи и това е всичко, което искам от живота.

Времето минава, а ти предстои да намериш и лодка. Ставаш и благодариш на човека, че е разделил с теб своето вино, след което потегляш.

Прехвърли се на [314](#).

Сега се намираш на върха на кулата, която всъщност е сграда за култ към мъртвите. Тясна рамка обикаля около желязна решетка, върху която са оставени трупове за храна на ястребите. Това е типичен обичай за народите Баадин, живеещи на север от Зенир. По този начин те погребват своите мъртъвци, тъй като в техните земи почвата е твърда и камениста и трудно се копаят гробове. Явно търговците Баадин, които сега живеят в Крешентиум, са построили тази кула.

Високият зидан парапет препречва светлината на луната и хвърля тъмни сенки върху решетката, което ти спестява гледката на изоставените тела. Но, разбира се, не ти спестява миризмата: смрадлива смес от воня на мърша и птичи изпражнения, от която ти се гади при всяко вдишване.

Докато слизаш по стълбичката на кулата, за да стигнеш до ниската част, чуваш някакъв глас да се провиква в тъмнината: „Обърнете внимание на това, което ви казвам! Един демон, който разкъсва човешко месо, броди нощем в основата на тази кула. По-добре да изчакате до сутринта“.

Обръщаш се, за да видиш кой говори и едва успяваш да различиш качулата фигура, скрита в сянката.

Ако пренебрегнеш съвета на тази мистериозна личност и решиш да слезеш, мини на [72](#).

Ако го попиташ кой е, иди на [507](#).

Ако в отбора има Тарикат, който иска да направи нещо, той трябва да продължи на [546](#).

(Магьосник) *(Възприятията ти навлизат в течението на Времето. Виждаш картина, разкриваща ти страшната злоба на Психе, която смята да изпрати демон да те убие в съня ти!)*

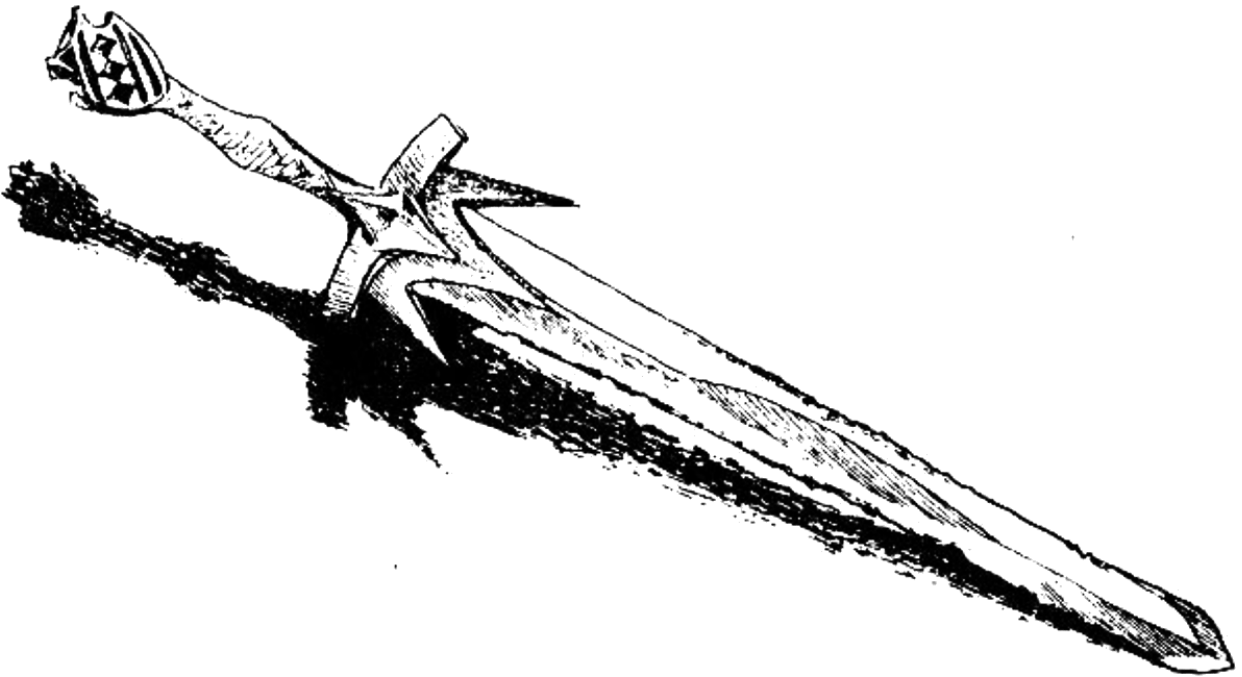
Разбрал за бъдещите събития, се прехвърляш на **372**.

Опитваш се да обясниш на жените, че си тръгнал към къщата на Психе и ги питаш колко още остава до там. От очите им с формата на диамант, с които те оглеждат иззад воалите си, не си сигурен дали разбират това, което казваш.

Изведнъж една от тях започва да вика: „Вил! Вил! Психе италахет — вил!“.

Ако искаш да се върнеш в Крешентиум, мини на [170](#).

Ако смяташ да продължиш, обърни на [172](#).



— Всички са унищожени — започва да се вайка Лагрестин, щом вижда вредата, която водата е причинила върху нежните цветове на коприната. Но после, тутакси, спомняйки си за ситуацията, в която се намира, добавя.

— Това... това нещо не е мое! Разбира се, че не е! Стоката е извадена от водите на пристанището с помощта на магия, нали? Уликите срещу мен са недостоверни... но какво говоря, такива улики изобщо не съществуват!

— Арестувайте този мошеник! — казва Анвил, сочейки с пръст Лагрестин. Стражите веднага се втурват към него и го повалят на земята, претърсват го за скрити оръжия и го завързват с въже около гърдите.

— Знаеш ли как ще стигнеш до Крешентиум? — провиква се Лагрестин, докато го отвеждат. — Ще те отнесе отливът с камък на шията!

— Не се безпокой за него — казва Анвил. — Ще остане зад решетките поне една седмица. Дотогава ти вече ще си заминал — това не е съвет, а заповед. — За тази вечер ще ти дам препоръчително писмо, което да предадеш на Коменданта на Качулатите кавалери. Той е човек, твърдо вярващ в закона. Когато узнае какво си сторил тази вечер, сигурно ще ти даде храна и подслон. Той надрасква набързо нещо върху лист хартия и ти казва да го отнесеш в храма на Рок. Благодарих му и тръгнах по неосветените улици.

Мини на [47](#).

8

Проходът стига до друг кръстопът. Ако тръгнеш наляво ще се върнеш на север, затова решаваш да продължиш направо.

Придвижи се на [554](#).

(Мъдрец) *(Галор ти разказа легендата точно както си я чел в старите книги, но версията, която ти знаеш, включва също така тайната дума, която Симбад е използвал, за да приземи Рок, когато стигнал до мястото. Думата е „Тауи“.)*

Ако искаш да опиташ плана на Галор, отиди на **320**.

Ако само го поздравиш и продължиш по пътя си, прехвърли се на **314**.

— Тарифите са написани на езика Йезант — казва Алексиус, посочвайки окачена на стената дъска. — Ексцентричен обичай по тези места, който цели да придаде на странноприемницата екзотична атмосфера и изискан стил, но позволи ми да ти превода написаното. Всяко легло струва две жълтици плюс още жълтица за едно хранене на ден.

Ако в отбора има Мъдрец, иди на **331**.

Ако няма Мъдрец, но има Тарикат, който желае да направи нещо, трябва да прескочи на **112**.

Ако няма нито Мъдрец, нито Тарикат, продължи на **381**.

Ако в отбора има Тарикат, който още не е опитал да отвори вратата, той трябва да се прехвърли на **61**.

Ако в отбора няма Тарикат, или ако той не е успял да разбие ключалката, тогава ще трябва да си послужиш с някакъв предмет. Премини на **393**.

— Ние сме изправени пред едно сериозно нарушение — казва Селентянският капитан. — Тези моряци заплашват сигурността на града, ако не и на цялата страна. Хората нямат достатъчно уважение към закона.

Изглежда не бърза много да ви арестува и сега разпитва Алексиус. Опитваш се да избягаш през вратата (342), правиш опит да го подкупиш (581); или изчакваш да видиш какво ще се случи (478)?

— Обясни ми причината за толкова много мъка — питаш ти, като се приближаваш към него, но когато го виждаш по-добре, разбираш сам отговора: долната част от тялото на мъжа е превърната в камък!

— Не виждаш ли как съм наказан заради моите грехове? — казва той, обръщайки горната част на тялото си, за да те вижда. — Бях монах и учен, но се отклоних от Правата вяра, когато ме обсеби идеята за магичните изкуства. Моите пътувания ме отведоха до Отремер и, тъй като бях чул за магьосницата Психе, реших да я посетя, за да обменим нашите познания за ритуали и магии. Но горкият аз, когато я зърнах, цялото ми знание ме напусна. Останах поразен, покорен... доведен до глупост поради любовта, която веднага изпитах към нея. Не пропуснах случая, за да ѝ обясня моята привързаност и всеки път, когато Психе излизаше да се разходи в портокаловите градини, или се отправяше към Крешентиум, продължавах да я отегчавам с моите разговори.

Е, сам си търсех този ужасен край. Търпението на Психе имаше граница. След безкрайните заявления, че моето обожание не се е променило и че нямам надежда, тя прибягна към Вкаменяващите стихове на Кадирас. Само защото нейната душа е нежна като лале и нейното сърце милостиво като свежата вода на пролетта, тя спаси горната част на моето тяло от действието на магията.

— Колко тъжна история — съгласяваш се ти. — Но въпреки че си изчерпал търпението на Психе, може би един ден тя ще има милост към теб и ще развали магията.

— Може би, може би — въздъхва младежът. — Живея в очакване на деня, в който тя ще дойде в прегръдките ми... Би ли могъл да ми направиш една малка услуга, преди да продължиш по своя път?

— Свиваш рамене.

— Каж ми за какво се отнася и ще видим.

— Денят беше дълъг и горещ, и устата ми е пресъхнала. Психе не ме е забравила и обикновено изпраща роб с храна и напитки, но днес робът закъснява. Би ли могъл да набереш, един или два портокала и да ми ги дадеш?

Ако се съгласиш, иди на [571](#).

Ако решиш да продължиш по пътя си, премини на [262](#).

Шамбеер те предупреди, че времето е от първостепенно значение. Извикваш в паметта си магята предсказание и я произнасяш, получавайки бегли видения за близкото бъдеще. Тази магия ще ти позволи да проучиш кораба по най-ефективен начин, избягвайки вземането на погрешни посоки или загубата на време.

Отбележи едно кръстче върху лист хартия и върху него напиши числото 422. Отправляйки се към по-нататъшните глави ще ти бъдат дадени указания да отбелязваш други кръстчета, които ще ти помогнат да държиш сметка за необходимото време за претърсване на кораба. След като означиш поне десет кръстчета, отиди веднага на [422](#). След като си отбелязал първото кръстче, продължи на [487](#).

(Играч, който казва желанието) — Гарантирай ми богатства, които да надхвърлят мечтите и на най-алчния човек — казваш ти на духа.

Използвал си едно от желанията, така че впиши кръстче в полетата, които ти служат за отчитане.

— Всъщност — отбелязва духът, — нищо не надхвърля мечтите на алчния човек и затова трябва да имаме поне някаква смътна представа за сумата. Да кажем десет милиона жълтици, които ще те направят по-богат, от който и да е цар на Корадиян и вероятно ще те сложат наравно с всички търговци на Феромейн, взети заедно. Такава сума ще намериш при пристигането си в Шобрет, където със силата на своята магия ти доставих и един аристократичен замък, в който да живееш.

— Би било полезно също да имам известна сума в брой, която да нося със себе си — уточняваш ти.

Духът раздвижва ръце и в краката ти се появяват торби, тъпкани със злато. Всяка торба съдържа 100 жълтици и се брои като един предмет. Можеш да вземеш колкото искаш. Ще остане и да напълниш раниците на твоите приятели. (Ако нямаш желание да обогатиш приятелите си, духът ще отнесе всички останали торби във вече препълнената желязна каса на твоя дворец.)

Обърни на **140**.

Влизаш в една пещера с формата на купол и със стени, по които блестят жилки кварц. От тавана на пещерата висят огромни сталактити със знака на Дамокъл. Пред себе си виждаш вграден в скалата капак, украсен със скъпоценности.

Сузуриен се намира тук, но е в критично положение. Отдръпнал се е в прикритието на една скала и, както изглежда, се мъчи да избяга от някакво страховито чудовище от оживяло дърво, което се движи по края на пещерата. Съществото е набито и мускулесто и има ужасяващ вид. Веднага щом влизаш, то обръща към теб изсеченото си лице и надава заплашително ръмжене, още по-страховито от тотемичните пукнатини на очите му, които искрят с мрачна светлина.

— Това е Седем-в-един! — изкрещява Сузуриен. — Унищожни го, или нашата мисия е обречена на провал!

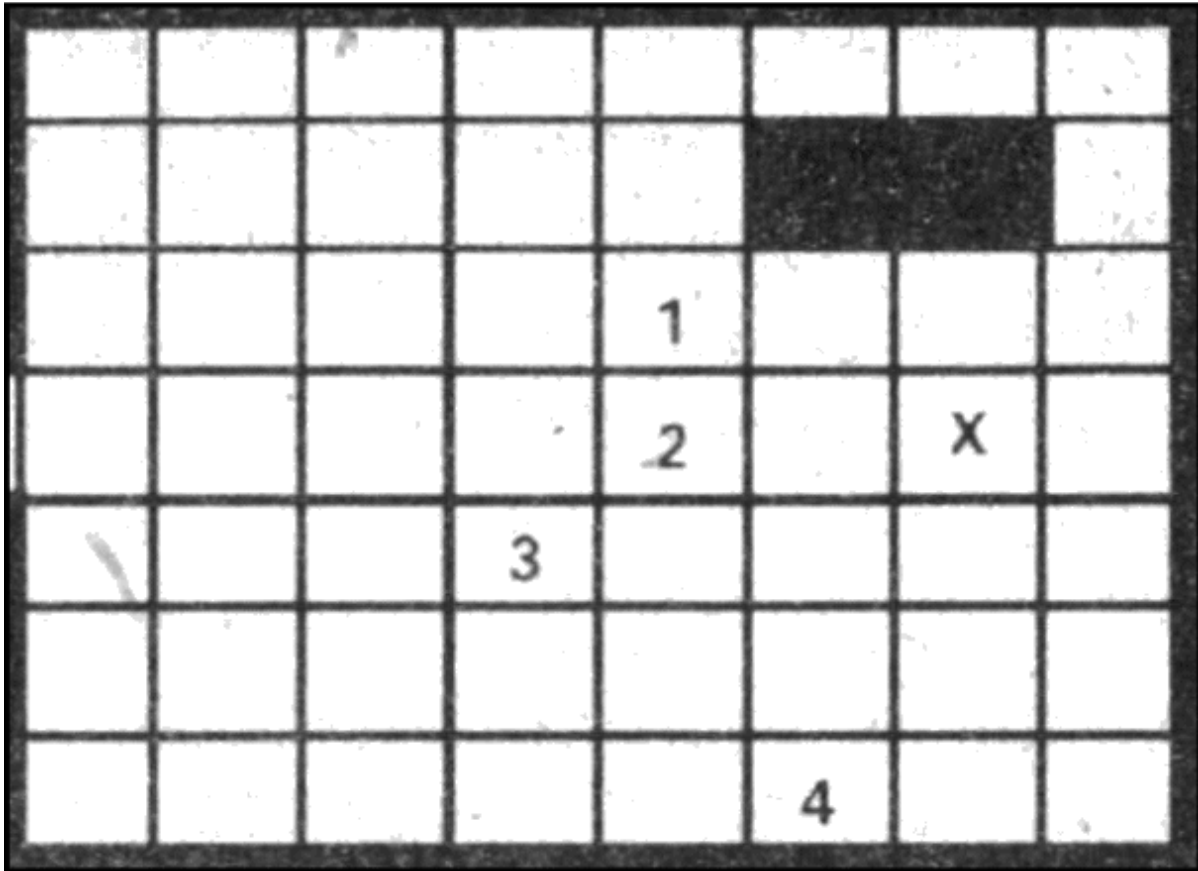
Премини на [204](#).

Разпръскваш листата. Нищо: изумрудите не са тук. Може би върху рафтовете...

Хвърляш поглед към триизмерната врата и разбираш, че времето е отлетяло, защото Хангак се показва на вратата. Той влиза и като те вижда, отваря широко сивите си проникателни очи. Висок и як като скала, облечен в потънали в прахоляк железни доспехи, той има вид на дърен и непобедим воин. Двете брадвички в ръцете му са покрити със засъхнала кръв, а когато говори, ти се струва, че чуваш гласа на грохота:

— Кой е този нещастен смъртен, който броди в моята каюта, докато аз скитам върху вълните на света? В цялата Средна земя има много крадци, но най-смелите са онези, които идват да ограбят съкровището на Краля Пират. — Той удря една в друга брадвичките. — Приблужи се, земна чумо!

Вдигни меча си срещу Господаря на морските пътеки.



Хангак

Бойно майсторство: 10	Щети за удар: 6 зара
Психически способности: 9	Нюх: 9
Издържливост: 100	Доспехи клас: 5

Забележка: Хангак удря два пъти във всеки рунд (по един път с всяка от брадвичките). Той не се влияе от магията робско омайване, защото никой обикновен смъртен не може да управлява Краля Пират. Не можеш да си позволиш да бягаш.

Ако победиш, продължи на [547](#).

Тарик ти дава да ядеш кисело мляко, хляб с мента и една чаша горчиво кафе. Благодарение на възстановителния сън, всеки ранен играч си възвръща издръжливост, равна на половината от точките, отговарящи на неговия ранг плюс 1 точка за питателната закуска. Точките за издръжливост обаче не трябва да бъдат повече от първоначалните.

Една група от Селентянски стражи пристига в странноприемницата, за да хвърли светлина върху случката с бадуините. След като са ти задали няколко въпроса, започват да разпитват бедния Тарик. Улисан, той забравя да те накара да платиш за напитките от нощта и тъй като нямаш намерение да прекъсваш разпита, излизаш, без да биеш на очи като взимаш всички свои вещи. Никога вече няма да се върнеш в „Омагьосания кокос“.

Крешентиум представлява един истински лабиринт от улици, магазини, площи, базари и тесни алеи, които се редят между сгради от камък, печена глина и декоративни тухли. Жителите на града започват своя обичаен ден на търговия и тежка работа, а от улиците се вдига задушлив лек прах, който те щипе по очите и изсушава дробовете ти. Мухите, привлечени от потта, която се стича по лицето и дрехите ти, те преследват като банда просяци. Докато минаваш край сенчестата колонада на един кервансарай, търговците и странниците, скрили се там от нарастващата жегата, те гледат дръзко. Представяш си ги като второстепенни актьори на пътуващ театър, които наблюдават сцената отдалече, докато ти си главният герой в драмата, от която зависи техният мизерен живот. От друга страна, в този град, който гъмжи от хора, трябва да има все някой, който да може да ти помогне в твоята мисия, някой, който да е чувал за Меча на живота. Продължаваш да вървиш по улиците, замаян от топлината и глъчката...

Премини на [41](#).

Ако си изчерпал всички желания, мини на **307**. Ако ти остава още едно, обърни на **509**. Ако ти остават две желания, продължи на **343**.

(Воин) Не си пристигнал в Крешентиум неподготвен. Веднага щом си разбрал, че пътуването в Отремер е необходимо, си се погрижил да получиш препоръчително писмо за областния Комендант на Качулатите кавалери. Тези великодушни и способни воители сигурно ще те приемат като уважаван гост!

Ако всички играчи са съгласни да отидете при Кавалерите, мини на [395](#). В противен случай се върни на [269](#) и направи друг избор.

Влизаш в една пещера с формата на купол. Стените от всички страни се извисяват стръмно нагоре и проблясват там, където твоят факел осветява жилките кристал и сталактитите, провиснали от безкрайно високия таван. Хатули се спира и вдига ръка, за да посочи един украсен със скъпоценности капак, който е вграден в отсрещната стена на пещерата. Усмиваш се и вдигаш малкия идол.

— Да, Хатули свърши своята работа — измърморва глас зад гърба ти. Обръщаш се.

— Сузуриен... гаден червей!

Принцът прави жест на досада.

— Моля! Като оставим настрана ограниченото ти мислене, няма причина да се обиждаме.

— Не, напротив — оспорваш ти и веднага вадиш меч от ножницата си. — Спомняш ли си касапницата в Крешентиум, принце на коварството? Онези окървавени трупове? Ей сега ще...

— Трябва ли да слушам и заплахи! — избухва Сузуриен, съвсем необезпокоен. — Не си ли разбрал, че не можеш да се състезаваш с моята магия? Във всеки случай обаче, да се отървеш от мен не е основният ти проблем. Защо не погледнеш зад теб?

— Не очаквай дори, че... — изпуктяваш с презрение.

Между стените на пещерата отеква тежка стъпка. Бавно се обръщаш и виждаш някакво голямо чудовище, набито същество с мускулести крайници, което изглежда като издялано от дърво. И докато навежда към теб лицето си, прорязано с тотемични белези, чуваш Сузуриен да казва:

— Това е Седем-в-един, странното народно име на примитивен бог с голяма кръвожадност. В действителност той е много по-опасен от моите подземни чудовища...

Обърни на **204**.

Психе прави магия. Всички играчи трябва да хвърлят 2 зара и да опитат да получат точки, равни или по-ниски от психическите си способности. Който не успее, веднага се превръща в маймуна, която зарязва всичко, което притежава и се втурва навън в нощта, говорейки несвързано и лутайки се безцелно наоколо.

Останалите живи Приключенци могат да продължат да се борят (276), или да си плюят на петите, за да спасят кожата си (152).

Той слага отново колчето в раницата и въздъхва:

— Е, добре! Тъй като то ми причини само мъка, не мога да те укорявам, че отказваш да го вземеш.

Изяждаш една-две паници гъста каша, която Алексиус ти донася. Всеки ранен играч печели една точка издръжливост. За нещастие намиращ хлебарка на дъното на паницата и при мисълта, че може да не е била единствената, започва да ти гади. Излизаш, залитайки, да се измиеш на чешмата. Докато го правиш, виждаш множество болни хора, които чакат на опашка пред една висока бяла къща, която се намира наблизо.

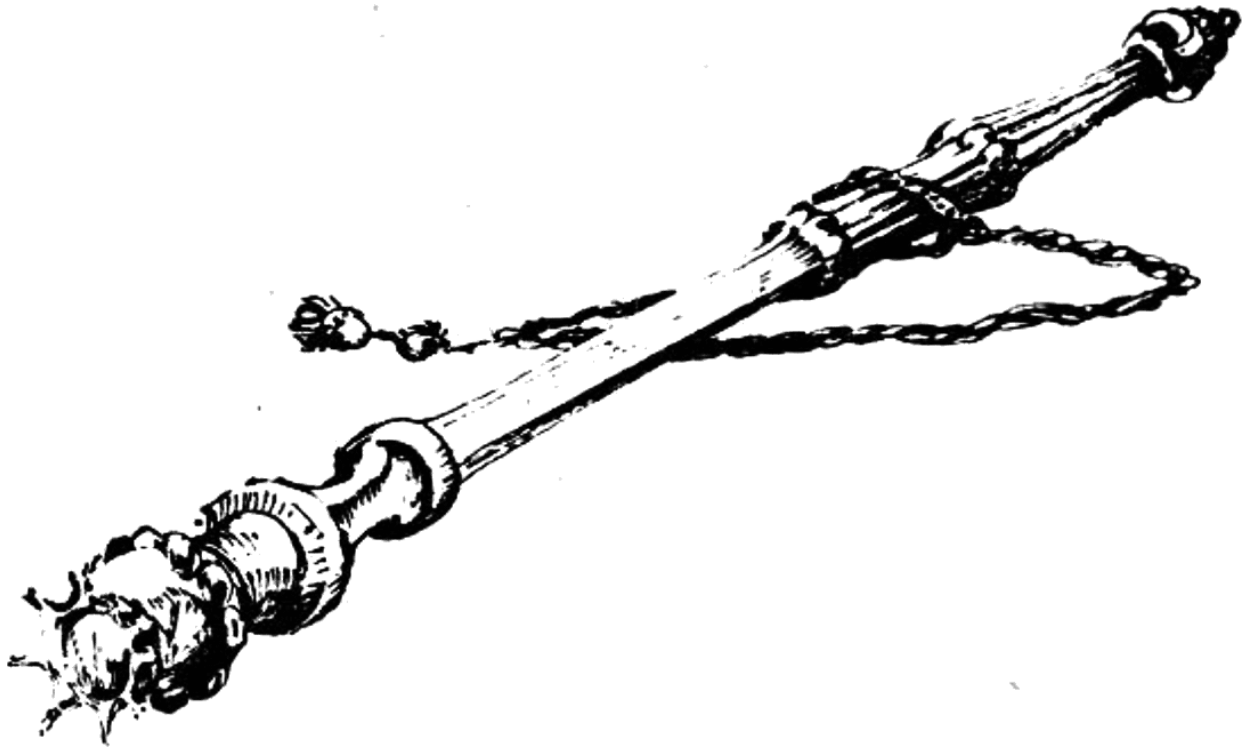
Междувременно Алексиус, който е излязъл навън, за да изхвърли кофите с мръсна вода, забелязва твоето любопитство.

— Това е къщата на Емеритус лечителя — обяснява той. — Чувал съм да казват, че е най-мъдрият човек в цял Отремер.

— Благодаря, Алексиус — отговаряш му, като отпиваш последна глътка вода от чешмата. — Тази информация струва една жълтица, за разлика от твоето гостоприемство.

Без да обръщаш внимание на неговия жест на негодувание, тръгваш към къщата на Емеритус. Съдбата те е довела точно до човека, който би могъл да ти помогне в твоята мисия!

Мини на **419**.



(Мъдрец) Говориш доста добре езика Нашерин. („Нека Бог благослови вашите дни и вашите ноци“ — казваш на жените. „Бихте ли били любезни да ми посочите къщата на госпожа Психе?“

„Господ да те предпази от такова пътуване!“ викват жените в един глас. „Върни се назад, ако държиш на кожата си, тъй като Психе е демонично същество, което разкъсва смъртните!“)

Ако искаш да се върнеш в Крешентиум, прескочи на [170](#). Ако си твърдо решил да продължиш, премини на [172](#).

(Магьосник) Използваш заклинанието незабавно спасение, за да се телепортираш върху един покрив, който си забелязал наблизко. Когато се обръщаш към кулата-костница, виждаш очертанието на демона, което прилича на ефимерна фигура от черна хартия на фона на луната. Демонът се стрелка напред и назад, побеснял от ярост, неспособен да разбере къде си отишъл. Тихомълком слизаш по едни стълба от покрива, попадаш в стая, където многобройно семейство спи под една черга и излизаш от къщата на някаква странична и усамотена улица.

Прехвърли се на **164**.

Тобиас се обръща, раздразнен и недоверчив.

— Нали ти казах, че ще говорим утре? — отсича той, като те прекъсва по средата на изречението. — Търпението е едно от седемте добродетели, благодарение на които човек се приближава до божественото съвършенство, ясно ли се изразявам?

От това, което си спомняш, не е точно така. Тъкмо решаваш да изтъкнеш това на Тобиас, когато забелязваш непреклонния му поглед. Свиваш рамене, пожелаваш му лека нощ и последваш прислужника. Отиди на [198](#).

Не си постигнал кой знае какво, като си убил злия демон, защото той притежава само няколко изтъркани кости от пръсти, вероятно амулети. Вземи ги, ако искаш; всички те се броят като един предмет. Слизаш по стълбите и вече навън, се отдалечаваш тичешком от кулата-костница. Премини на [164](#).

Отиваш да се биеш срещу нещо в мъглата, нещо голямо колкото бик. Не знаеш какво е, но то издава гъргорещо ръмжене, а от гнилата миризма на неговия дъх започва да ти се гади.

Прескочи на [229](#).

Над града се издига кошмарна монотонна песен. Вдигаш поглед към минарето на джамията, очертано неясно като мираж във виолетовите сенки на вечерта. Оттам ходжата призовава Таашимците на молитва.

Твоите нападатели, които са с мюсюлманска вяра, веднага си тръгват. Не смяташ да ги преследваш, дори да успееш да ги различиш измежду хилядите други лица сред тълпата. Сянката върху пиедестала на една статуя и чакаш площадът на пазара да се опразни. Звездите изникват като диаманти, разпръснати в небето, и факлоносците идват да запалят мангалите, поставени по ъглите на улиците. Лека-полека групи хора започват да се събират на площада. Елегантни корадиянски търговци се перчат като петли с парфюмирани куртизанки, а мършави хора предлагат различни стоки на неподготвени моряци, които току-що са слезли на сушата. Както изглежда, площадът продължава да работи като пазар и през нощта...

Даваш си сметка, че не можеш да стоиш тук цяла нощ и започваш да мислиш къде да отидеш.

Ако в отбора има Воин, можете да отидете при Качулатите кавалери (47); ако има Мъдрец, бихте могли да се доверите на лечителя Емеритус (394). Ако не можеш, или не искаш да опиташ нито една от тези възможности, започни да търсиш подслон (579).

Айкън рухва на земята, но изглежда, че дори сега неговата магия не ще му позволи да умре. Или може би не става дума за магия, а за силата на неумолимата му омраза към теб. Той се влачи по пода, проклинайки яростно, докато силите го напускат. Сега той се намира до ръба на колоната от зелена светлина — Полюса на смъртта, който се спуска в едно царство, от което никой никога не се е връщал. Очаква го ужасна съдба, но никой не го е грижа повече за Айкън. Колебаеш се само за миг, след това вдигаш крак и го ритваш към бездната.

— Сбогом, Айкън... — промърморваш ти.

Когато разбира за участта, на която си го осъдил, той надава вик, от който те побиват тръпки, а ужасно изтерзаното му тяло полита надолу в зелената светлина на смъртта. За момент обаче гласът му отеква нагоре по колоната като грохот, а думите му са изпълнени със заплаха:

— Щом умирам, искам да ми остане поне удоволствието на отмъщението. Ще призова всички духове на моите прадеди, за да ми изпълнят едно последно желание. По силата на магията Яростта на последния час аз ги призовавам при мен, тях, които вече се намират на земята, към която аз сега се спускам. Ти взе моя живот, най-скъпото за мен, затова аз им възлагам да ти отнемат онова, което е най-скъпо за теб...

Сега вече Айкън не се вижда, но има нещо друго, което се издига по светлината на колона. В началото изглежда като зеленикава мъгла, но след това започваш да различаваш лица... втренчени очи и уста, които издават безмълвни викове... мършави ръце, протегнати към теб...

Ужасното войнство от духовете прадеди на Айкън излиза стремително от царството на Смъртта, за да удовлетвори неговото последно желание. Обръщаш се и побягваш, но духовете се втурват навън от светлинния кръг, кръжат около теб, крещейки проклетия, които не можеш да чуеш, и те сграбчват с призрачни ръце. Колкото до теб, имаш чувството, че кръвта във вените ти се вледенява... Със стенание се сгромолясваш върху твърдия мраморен под, като се

опитваш да отблъснеш ударите, докато духовете кръжат около теб в зловещ танц.

Някъде далеч, сякаш отвъд границите на реалността, ти се струва, че едва чуваш шепота на мъртвешки смехове. За миг виждаш лицето на Айкън, сега той наистина е в Царството на мъртвите. Накланя се към теб, за да чуеш ехото на неговото проклятие: *„най-скъпото ти нещо...“*.

Вдигаш поглед, питайки се дали за миг не си изгубил съзнание. Духовете са изчезнали от залата; дори бариерата от пламъци се е разпръснала, позволявайки ти по този начин да достигнеш изхода, но в момента, в който протягаш ръка, за да вземеш Кървавия меч, разбираш, че твоята победа се е оказала напразна. Издаваш продължителен ужасяващ рев на мъка и отчаяние, защото, връщайки се в царството на Смъртта, духовете са отнесли със себе си Кървавия меч!

Премини на **489**.

Виждаш отново вратата на Фатима. Отворена е и жената стои срещу Хасан. Тръгваш по хлъзгавите от росата камъни и се присъединяваш към двамата.

Усмивките за добре дошъл върху техните лица отстъпват бързо място на изражение на загриженост, когато разказваш своята история.

— Това са горчиви новини — казва Хасан, след като свършваш. — Този Айкън трябва да е имал коварната душа на пепелянка. Жалко, че не останах с теб малко по-дълго, иначе моята кама щеше да намери сърцето му и сегашният тъжен край на твоята мисия щеше да бъде избегнат. Все пак утеши се с това, което ще ти кажа — няма нищо само добро или само лошо, тъй като всички преценки са илюзорни като миражи. Сега имаш чувството, че пиеш на малки глътки от чашата на отчаянието, но ако погледнеш от друг ъгъл нещата, те добиват нови измерения. В момент на равносметка често е възможно да се получи Просветление.

Продължи на [588](#).

(Магьосник) Великанката е едно от чудовищата, които Саакнатур е създал със своите опити по генно инженерство. Придал е голяма сила на мускулите на чудовището, но се е погрижил също така никой да не може да контролира разума ѝ. Магическите защиты на мозъка на великанката са още активни и затова заклинанието робско омайване се обръща автоматично срещу теб!

Хвърли два зара в опит да устоиш на магията. Ако полученият резултат е по-малък или равен на твоите психически способности, ти се справяш и действаш нормално. Ако резултатът е по-голям, очите ти се замъгляват и не си в състояние да действаш за период, който може да бъде от 2 до 7 рунда (хвърли 1 зар + 1). Разбира се, ако останеш жив... Прехвърли се на **400**.

(Тарикат) Когато пристигаш на пазара (заедно с твоите приятели, ако има такива), продавачите на подправки тъкмо прибират стоката, преди да затворят. Намираш Лагрестин да се перчи по средата на конюшните, приключвайки последните си сделки с важен вид. Той знае, че в този час търговците Таашим трябва да преговарят бързо, иначе губят сделката, защото молитвеният зов от кулата на джамията означава край на преговорите за деня.

Лагрестин те гледа с безразличие и с известно подозрение, докато приближаваш.

— Лагрестин! — извикваш. — Забравил си много бързо твоя стар приятел. Не си ли спомняш колко часове сме прекарвали заедно в таверните на Баумершейм?

Той се прави, че не те познава.

— Бъркаш — изръмжава. — Никога преди не съм те виждал и явно си се припознал.

Никога не си очаквал, че Лагрестин ще се отнесе така пренебрежително. Последваш го, за да видиш къде отива (455), разказваш някой смущаващ епизод от неговото минало (327), или вдигаш скандал, заради неговото невъзпитание (190)?

Срещал ли си вече магьосницата Психе? В този случай продължи на [392](#). Ако никога не си я срещал, иди на [396](#).

Имаш няколко познати в Крешентиум. Ябло Беязания е вулгарен тип без принципи, с други думи — човек, много подобен на теб. От неговите разкази знаеш, че живее близо до пазара на бижутерите. Преди време в Баумершейм ти се случи да срещнеш и един човек на име Лагрестин, който продаваше котви на кръстоносните кораби и имаше намерение да се установи в Крешентиум като продавач на подправки.

Ако искаш да посетиш Ябло, мини на [375](#). Ако предпочиташ да опиташ при Лагрестин, продължи на [33](#). Ако играчите не постигнат съгласие по една от възможностите, върни се на [521](#) и направи други избор.

Срещал си какви ли не великани, демони и духове, дори Царят на Уирд не е успял да те пребори, но тези същества са сенки на боговете! Ако избягаш, мини на [587](#). Ако победиш, прескочи на [270](#).

С едва чут глас прошепваш молитва за благодарност, когато в първата делва, която отваряш, откриваш изумрудите. Слагаш ги в джоба си (и двата се броят като един предмет) и се обръщаш да видиш триизмерната врата: Хангак сега я запълва почти изцяло. За част от секундата, преди духът да я премине, изхвъркваш навън през другата врата и се втурваш по коридора.

Продължи на [185](#).

(Воин) Не си пристигнал в Крешентиум неподготвен. Веднага щом научи, че трябва да заминеш за Отремер, ти се погрижи да получиш препоръчително писмо за областния Комендант на Качулатите кавалери. Тези великодушни и способни воини сигурно ще те приемат като уважаван гост!

Ако всички играчи са съгласни да отидете при Кавалерите, продължи на **395**.

В противен случай, се върни на **521** и направи друг избор.

Вървиш напред в залата, а вече залязващото слънце хвърля сянка отзад. Лъч червена светлина влиза през един висок прозорец и се смесва с отблясъците от угасващ огън. Виждаш огромна жена, висока колкото палма и с черна като катран кожа, която седи с голяма желязна тенджерата между колената и от време на време разбърква задушните късове месо с голи ръце. Въпреки че като цяло изглежда странна, нещото, което те впечатлява най-много в жената, е, че има само едно око — голяма жълто-зелена кухина в средата на челото.

До нея се намира желязна клетка, в която стои човек с дълга брада, с дрехи и гамаши от сив памук, и сако от изтъркано синьо кадифе. Вкопчен в клетката, той гледа втренчено и с отвращение жената гигант, която поглъща лакомо яденето си.

Ако искаш да се появиш, за да обявиш своето присъствие, иди на **584**.

Ако искаш да излезеш от залата и да продължиш пътуването за Хакбад, премини на **498**. Ако решиш да атакуваш великанката, продължи на **183**.

Ако останеш скрит в сянката и подслушваш какво си говорят двамата, иди на **379**.

Хасан се приближава до капака и го отваря само с един елегантен жест на ръката. Вървейки след него, опитваш да прецениш колко тежи и си даваш сметка, че за да се вдигне, е необходима силата на трима обикновени души. Цяло щастие е, че ти и Хасан не сте врагове!

Стигате до дълъг салон от бял мрамор. Неукрасени стълбове от черен лъскав гранит образуват колони, които стигат до дъното на помещението. Там виждаш два кръгли отвора: един върху тавана и другият в пода. Светлинният кръг на тавана излъчва гъста червена светлина, а този в пода студен зелен отблясък.

— Това са вечните Устия — казва Хасан, — Полюсите на живота и на смъртта. Пристигнахме тук през подземния свят, който се намира под Хакбад, но в действителност има много начини, за да ги достигнеш, така както има много истини.

Вървите до средата на залата и стигате до един сив каменен блок, който се намира зад двете Устия. Хасан протяга ръка и взима един блестящ ятаган. Ти го наблюдаваш, докато той изпробва острието върху космите на ръката си, като не успява да сдържи въздишка на явно удивление пред толкова много красота. Има нещо и за теб, нещо още по-удивително.

Пак върху каменния блок виждаш предмета, който си търсил, който си се борил през всичките тези години — острието на Кървания меч.

Хасан завързва Меча на смъртта на гърба си и се обръща към теб: — Сузуриен щеше те предаде — казва той. — Но нямаше да спечели нищо. Той иска Меча на смъртта само за себе си, типично в негов стил. Мечовете на живота и на смъртта не трябва насила да се противопоставят един на друг; те са две половини на едно цяло, затова, ако се срещнем отново, надявам се, че ще останем съюзници.

Покланяш се любезно и изразяваш същото желание. Когато вдигаш поглед, Хасан си е отишъл. Присвиваш очи, изумен от неговата необикновена бързина, и повтаряш желанието му с още по-голяма страст.

След това взимаш острието на Кървавия меч. Отваряш ножницата и го поставяш вътре с дълбоко уважение. Удържа обещанието, което направи пред стария трубадур, поверил ти мисията. Целта, заради която толкова страда и се бори до тази съдбовна нощ, сега е достигната. Мечът на живота е възстановен!

Всички оцелели играчи печелят 1000 точки за опитност, които се разпределят поравно измежду всички играчи. Тези точки за опитност влизат в сила след края на приключението.

Който е носел ножницата и дръжката, ги зачерква от своя дневник, тъй като сега мечът е един предмет. Освен това, завършвайки мисията, ти си станал достатъчно силен (както и твоите приятели, ако с теб има такива), за да се противопоставиш на Истинските магове дори без помощта на меча. Ако загубиш меча не трябва да отиваш на [475](#), но, разбира се, ти нямаш никакво намерение да го губиш...

Излизаш от залата. На вратата те очаква една висока и слаба фигура, облечена в броня със странна форма. Веднага го разпознаваш — един много стар твой неприятел, който си срещнал още преди да започнеш да търсиш Кървавия меч, твой съперник от Бойните ровове на Крарт.

„Айкън...“

Прехвърли се на [415](#).

Обикаляш улиците цял ден. Сега можеш да добавиш и изранените си крака към дългия списък от болезки. Посетил си гробници, кервансарай, въшливи бордеи и мизерни бърлоги и мошеници, където натежалият от дима на наркотиците въздух те е карал да повръщаш. Разпитвал си стотици хора — от най-мизерния просяк и най-бедния чирак до най-богатия търговец на Феромейн и до благоуханния свещеник, облечен в скъпи и украсени със злато одежди. Въпреки това всичките ти усилия остават безплодни.

Когато се стъмва, гласът на ходжата се надига в нощта, подканяйки към молитва вярващите Таашимци. Тъй като твоето обикаляне те е довело до една странноприемница, решаваш да вземеш стая за през нощта.

Премини на **406**.

Анвил плюе във водите на пристанището:

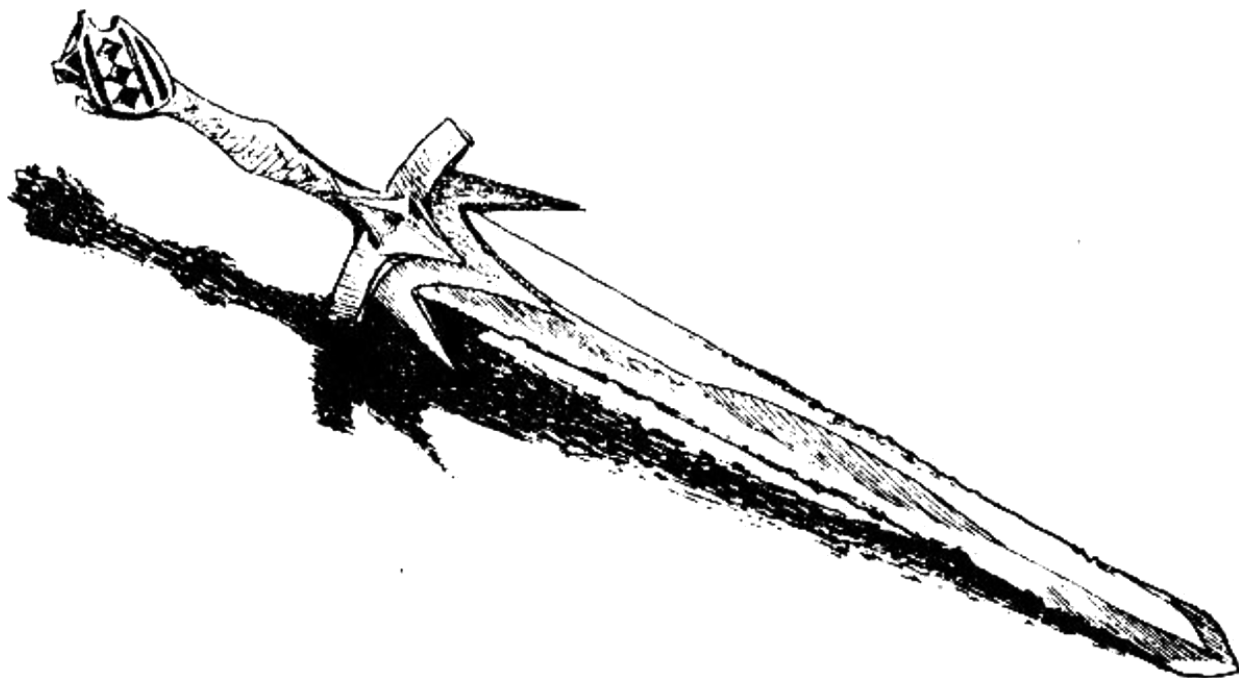
— Изчезвайте оттук! — изкрещява както на теб, така и на Лагрестин. — Има достатъчно работа нощем в Крешентиум и без вас.

Лагрестин си отива разярен, а ти питаш Анвил къде можеш да прекараш нощта.

— Опитай в „Кулата на виолетовия цвят“ — казва той. — Не е от най-лошите странноприемници.

Вече се отдалечава още преди да е свършил с обяснението как да стигнеш до там.

Прескочи на [406](#).



Двамата търговци от Туланд носят тежки брадви през рамо, но в тясното пространство на уличката предпочитат да извадят мечовете, които висят на коланите им.

— Ще те накълцаме на кайма — казва единият самонадеяно.

— Хротгар има право, приятел — напират другият.

Търговци от Туланд

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 2 зара + 1
Психически способности: 6	Нюх: 7
Доспехи клас: 0	
Издръжливост: първи 30; втори 30	

Ако избягаш, иди на **161**. Ако ги победиш в два рунда, мини на **257**.

Ако в края на втория рунд все още се биеш, иди на **443**.

Привечер бурята стихва и остава само лек дъждец, който ръми от мрачното небе. Пред себе си виждаш тесен връх на скала, която стърчи от морето. Върхът се намира на нивото на главата на духа. Предполагаш, че това е прочутата Сива скала, на върха, на която се е намирала непристъпната крепост на магьосника Саакнатур. Руините още се виждат, а основите на сградата, разрушени от атмосферните условия и неумолимия ход на времето, са прилепнали към острия връх като древни раковини.

В един момент съзираш светлина.

— Спри! — казваш ти на духа, който спира и вдига ръка, за да те погледне.

— Какво има? Твърде бавно ли се движа за твоя вкус? Или може би твърде бързо и започва да ти прилошава? Каж ми желанията на твоето сърце. Живея единствено, за да ти се подчинявам!

— Не става дума за желание в договорения смисъл — отговаряш му ти, — но би ми било приятно, ако престанеш да ми се подиграваш. Няма да бъдем заедно още дълго. В Хакбад нашите пътища се разделят, следователно поне дотогава да не се караме.

— Добре. Защо ме помоли да спра?

Посочваш светлината между развалините:

— Някой се е настанил в двореца на Саакнатур. Бихме могли да погледнем.

— Кой, ние ли? Въз основа на току-що установеното ни приятелство, позволи ми да те посъветвам да не любопитстваш. Възможно е този, който живее в развалините на двореца на Саакнатур, да няма желание за нашата компания. Любопитството може да бъде много опасно. Сигурно не знаеш разказа за Визир и четирите джуджета?

Правиш му знак да замълчи, преди да захване да разказва някаква история, несъмнено скучна.

Сега е моментът да решиш дали искаш да провериш каква е тази светлина (501), или да продължиш към Хакбад (550).

(Магьосник) Гърбавият напряга волята си със страшна сила, която идва от неговата наглост и злоба.

— Не съм роб — изръмжава той. — Ти използва черна магия срещу мен. Прояви се като страхливец, затова подписа своята гибел. Ще гниеш тук завинаги!

Той затваря прозорчето и си отива, като се смее щастлив, че е успял да устои на твоята магия. Когато ековете от неговия смях заглъхват, отново си сам сред глухото капене на водата и топуркането на мишките — единствените шумове, които сега изпълват тишината.

Ако с теб има съотборник, премини на [126](#)

Ако си сам в килията, ще се сбъднат думите на гърбавия — ще гниеш тук завинаги. Ако ожаднееш, ще можеш да лижеш водата, която се стича по стените, но дори и така, твоят край ще бъде една бавна и мъчителна от глад смърт...



Роботът наблюдава няколко секунди твоите смешни жестове след това вдига големия и тежък боздуган.

Придвижи се на [285](#).

Вървиш по улиците, осветени от звездите, до древния храм на Рок. В тази Таашимска гробница, осветена като храм на Правата вяра, Качулатите кавалери са установили своята главна квартира.

След въпроса „Кой върви там?“ двама часовои те придружават (кавалерите са бдителни през нощта, както през деня) и те отвеждат до Коменданта, човек със строги и пронизателни очи, който се представя с името Тобиас от Вантери. След като хвърля поглед на твоето препоръчително писмо, той извиква с нетърпелив жест един прислужник.

— Сигурен съм, че първо искаш да си кажеш молитвите — изрича той — и след това ще желаеш да поспиш няколко часа. Ще говорим отново на закуска.

Поведението на Тобиас те кара да разбереш, че не търпи противоречия. Последваш прислужника по просторен коридор до една спалня с тръстикови рогозки.

— Условията за нощуване са такива — казва с нагъл тон прислужникът, а ти оставаш малко изненадан. — Това е казарма, не странноприемница.

Какво ще му отговориш? „Безсрамно куче! Заслужаваш един добър удар с камшик!“ (63); „Не, не е за мен; тези рогозки не са достатъчно удобни за спане“ (115); или „Благодаря, много добре“ (205)?

Сънуваш, че към теб се приближава една много красива жена, която неочаквано ти нанася болезнен ритник в ребрата...

Събуждаш се. Болката в ребрата е истинска! Шест негодници с тежки боздугани в ръцете и с ехидни усмивки на лицата са те наобиколили.

— Един подарък от Лагрестин — казва единият. — И сладки сънища!

Те отново те удрят с боздуганите. Всеки играч трябва да изтърпи няколко удара, които ще му причинят щети, равни на 3 зара + 3, преди да успее да се вдигне и да реагира. След е отбелязана загубата в дневника, оцелелите играчи трябва да продължат на **404**, като имат предвид, че в момента не носят доспехи.

Богомолците са изплашени до смърт, а лицето на Върховния жрец се сгърчва от страх сега, когато неговата мощ намалява.

— Не разкъсвайте редиците! — крещи той, докато другите бягат. — Изоставяте ме в ръцете на духа!

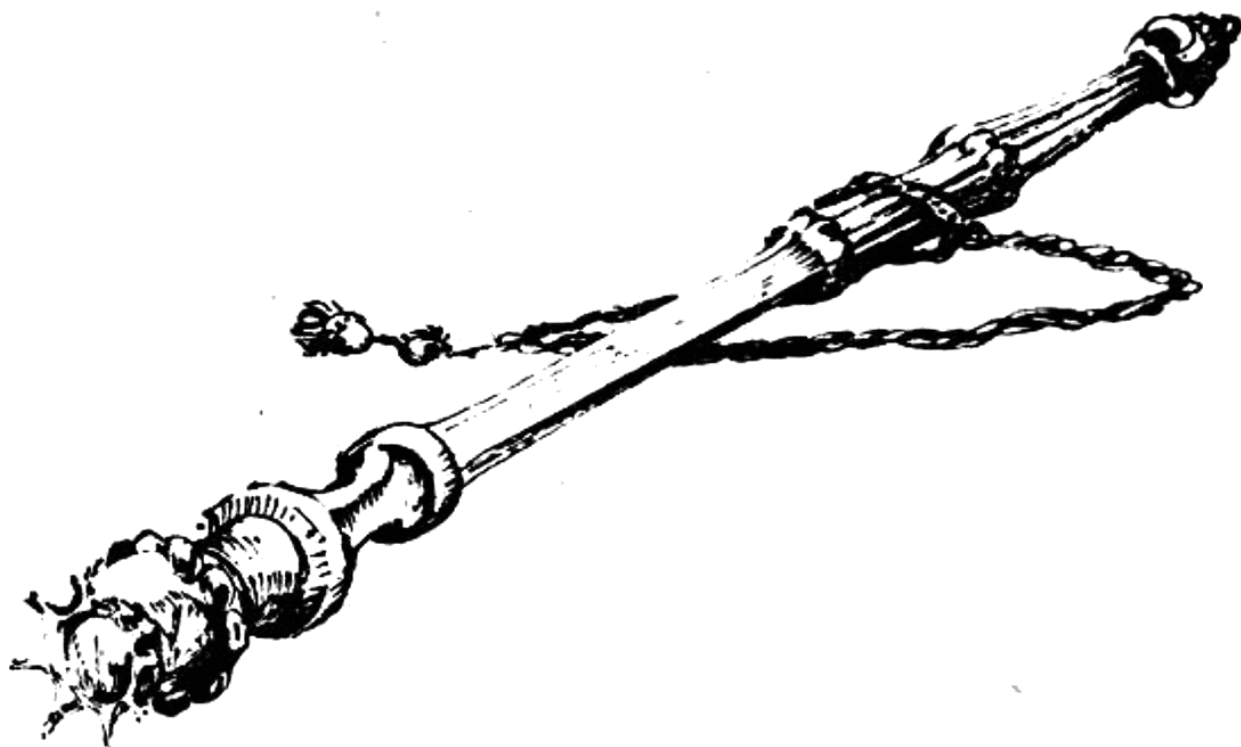
Духът разбира, че концентрацията на неговия противник е нарушена, затова вдига високо ръце, събира ги с титанична сила и насочва светкавица към Върховния жрец. Той е погълнат от огнена топка, а поривът на вятъра, който се развява веднага след това, е такъв, че те хвърля на земята. Опърля ти веждите, но по-голямата част от топлината преминава над главата ти. Когато повдигаш очи, от Върховния жрец е останало единствено един тъмен скелет с вълшебна пръчка в ръката. Скелетът се олюлява и се спъва, след което се сгромолясва на земята като купчина сухи клони. Невероятно е, но пръчката не е претърпяла повреди; вземи я, ако искаш.

— Нашата мисия завърши с истински успех — казва духът, като те вдига върху дланта на ръката си. — Днес нанесохме на Маговете удар, от който ще им е трудно да се съвземат!

Премини на **494**.

(Мъдрец) Скачаш във водата, след което използваш умствените си възможности, за да променяш теглото си така, че да се потопиш бавно, преодолявайки съпротивлението. Намираш веднага един от сандъците, хващаш го и изплуваш с него отново до кея. Анвил и неговите хора очевидно са изненадани от това зрелище, но изненадата им е още по-голяма при вида на топовете скъпоценна коприна от Китан, които се появяват, когато повдигаш капака.

Продължи на **7**.



Войниците отвързват на поздрава ти с поглед, изпълнен с презрение. Крешентиум е град, в който хората, горящи от желание да сътрудничат на властите, се броят на пръсти. Оказва се, че така е навсякъде, разбира се.

— Е? — излайва сержантът. — Какво е станало? Загуби ли се?

— Не, господине. Друго ме безпокои. — Придаваш си вид на искрено простодушие. — Забелязах едни хора с малко подозрителен вид да се шляят наоколо по тъмните улички и ги чух да обсъждат въпроса за „удар“ срещу къщата на Губернатора. Мислите ли, че може да е важно?

Един от войниците измърморва нещо и за малко не се задавя с водата, която пие.

— Не думай! — казва сержантът, който за момент остава с отворена уста. После идва на себе си и извиква на мъжете:

— Да тръгваме, безделници! По-добре ще бъде да отскочим до Губернатора, преди да са го ограбили, пияницата му с пияница...

Всички се хващат за сабите и тръгват след сержанта, докато ти, подсвирквайки си, поемаш в противоположната посока. Тази случка ще поразнообрази вечерта на Ябло; нали той винаги е твърдял, че трудностите правят работата по-стимулираща...

Прехвърли се на **406**.

(Магьосник) След като се настаняваш удобно в стаята си, изчакваш робът да си отиде и произнасяш магическите думи, за да призовеш Фолтин. Слаб свръхестествен полъх изпълва стаята и ръката на едно видение те докосва по рамото.

— Кажи ми това, което знаеш — подканяш Фолтин.

(„Онази, която погрешно наричаш с Емфидианското име Психе, в действителност е сестра на един твой враг“ прошепва Фолтин. „Нейното истинско име е Сайки, това е Ямантска дума с твърде отрицателни значения. Сайки възнамерява да ти стори зло и ще бъде трудно да избегнеш ужасната съдба, която е предвидила за теб. Дори ако избягаш през нощта, тя ще изпрати своите мистични емисари да те измъчват.“)

— Може би има някакво решение, което да ми подскажеш — казваш и се обръщаш, за да погледнеш Фолтин в лицето.

Неговият профил започва да трепти. *(„Ще вдигна мъглата, за да объркам нейните агенти, така че да можеш да се върнеш в града здрав и невредим“.)*

Преценяваш неговите думи. Очевидно Фолтин ще поиска много висока цена за своите услуги. Имаш ли намерение да му платиш?

Ако да, мини на **492**. В противен случай го освободи и продължи на **372**.

— Най-лошите мошеници са тези, които се опитват да излязат от играта, когато нещата тръгват добре — изръмжава един от моряците. — Защо не вземеш да ни върнеш парите, които прибра, а след това да се ометеш?

Кръвта ти кипва. Приемаш обидата, без да даваш вид на ядосан (в този случай зачеркни сумата от 5 жълтици и след това отиди на **106**), или имаш намерение да накажеш тези измамници (**195**)?

(Воин)

— Това е абсурд — викаш, изваждайки меча от ножницата, вместо да го свалиш. — Тези негодници ми отпратиха обиди, които накараха благородната ми кръв да закипи. Според кой закон един воин от знатен род трябва да понася покорно присмех от подобна сбирщина?

Селентянските кавалери те гледат с известна нерешителност; покъсно, когато съобщаваш, че твоето семейство е сродено с един от клановете патриции на древния Селентиум, старшият започва да ти говори с уважение:

— Забрави моите прибързани думи. Видях вехтите ти доспехи, които сигурно носиш поради убедителни причини, затова те взех за скитник. Подобна грешка явно доказва моята глупост.

— Нищо лошо не се е случило — отвърщаш ти със същата любезност. — Прекарах толкова дълго сред лишения, далеч от обществото, че понякога забравям благородните си корени. Би трябвало да зная, че е лесно да бъда сметнат за бедняк, щом съм избрал да се обличам като такъв.

Четвъртият кавалер скоро се връща с подкрепление и изхвърлят моряците навън.

Ако някой играч е ранен, придвижи се на [232](#). В противен случай, обърни на [456](#).

(Тарикат) Взимаш шишето, което ти е предложено. (Наистина ли искаш да го изпиеш? В този случай, иди на **119**. Ако предпочиташ, можеш само да се престориш, че го правиш с едно сърчно движение на ръката. Тогава премини на **98**.)

Трябва да държиш сметка за броя на желанията, които духът ти изпълнява: начертай три квадратчета на един лист (или на гърба на дневника) и отбелязвай с кръстче всеки път, когато даваш заповед на духа.

Ако искаш да използваш някоя от способностите на духа, освен Пренасяне, отиди на главата, отговаряща на желанието: ако искаш богатство, мини на **15**; ако желаеш здраве, продължи на **275**; ако искаш оръжията и доспехите ти да бъдат подновени, иди на **558**; ако искаш да ти бъдат увеличени силите, обърни на **540**. Запомни, че играчът, който е подчинил духа, трябва да реши какво желание да се изпълни.

Ако избереш засега да не изказваш други желания, а се ограничиш да кажеш на духа само да те отведе в Хакбад, мини на **290**.

Показваш на Тобиас дръжката и ножницата.

— Това са частите на Кървавия меч, древния Меч на живота — казваш му ти. — Смята се, че третият елемент, острието, се намира някъде из териториите на Кръстоносците или в границите на земите Таашим. Острието трябва да бъде намерено и мечът да се събере отново заедно, тъй като е единственото оръжие в състояние да надвие петимата Истински магове. Тези пет същества са преживели разрушенията на Спайт със средството на възвеличаването. Ако Мечът на живота не бъде възстановен, те ще се върнат в света в края на хилядолетието.

Тобиас се почесва по брадата.

— Господ те изпрати да ме направляваш! — казва той. — Чувал съм за този Меч на живота, в легендите се говори също неговия брат близък, Меча на смъртта. Намериш ли единия, ще си намерил и другия, ето как мисля аз. Сега, за да узнаеш повече, трябва да откриеш Емеритус, лекар в Куадрил. Негова къща се намира край една чешма от черен мрамор на изток, в края на пътя на Ковачите.

Придвижи се на [566](#).

Тичаш, докато стигаш до по-малък двор. Някакво куче скача и започва да те лае, но веднага отстъпва с подвита опашка, когато вижда кой те преследва! Вратата, която води извън двора, е залостена. Трябва да се обърнеш и да чакаш.

Мини на **36**.

Ако в отбора има Магьосник, който желае да действа, той трябва да продължи на [14](#). В противен случай обърни на [576](#).

— Както вероятно си чувал да се говори — казва Емеритус, — в Началото на Света нямало начин да държат разделени живите от мъртвите. По онова време между Живота и Смъртта нямало абсолютното разделение, което съществува днес, а само нещо като разбъркана представа. По-късно положението станало нетърпимо, така че Архангел Абдиел бил изпратен на земята да отдели мястото за живите от това за мъртвите. Той създал два символа на Разделението, два големи меча на могъщество. Единият, Мечът на смъртта, останал под земята, докато рицарят Ганелон не го отмъкнал от ада. Говори се, че Ганелон се е надявал да го използва срещу силите на тъмнината, но за жалост той самият останал поразен от силата и смъртоносната мощ на меча.

Съдбата на Ганелон е известна на всички и няма нужда да ти я разказвам отново. Твърди се, че Мечът на смъртта, често наричан също Демонски нокът, сега се намира някъде из Маразид. А другият меч, Мечът на живота, съдържа в своето острие същността на живота. Според мен е трудно да се разбере едно такова понятие, но много воители са ми говорили за мистичната аура на меча, която носи в себе си жизнена сила, въпреки че раздава и смърт. Ето какво притежава Кървавият меч или Мечът на живота. Това оръжие е било счупено на парчета от Янт със седемте очи — един дявол от ледената пустинна шир на Крарт. Мислех си, че частите му също били унищожени или загубени завинаги, но явно не е станало така.

— Но Кървавият меч не е ли бил създаден, за да унищожи последния от Истинските магове? — питаш Емеритус.

— Първоначално не, или поне не според версията на мита, който току-що ти разказах; обаче запомни, че истината винаги има повече от едно лице и говори с повече от един език. Ако истината представляваше река, тя щеше да бъде с много притоци. Някои всъщност биха казали, че мечът наистина е бил изкован с определената цел да убие Истинските магове, нещо съвсем възможно, тъй като Синята луна и всички от нейния род принадлежат към Царството на мъртвите. Когато използвам термина Царство на мъртвите, аз не влагам баналния смисъл,

отношението, с което Приключенците се отнасят към скелети, които скърцат със зъби и към зомбита, които се кълчат, като вървят. Има още доста други същества, принадлежащи към Царството на мъртвите, и доста големи същества, които обикалят по света, без да изпитат смъртта; тяхното състояние да бъдат живи-мъртви е един вид възвеличаване. Става дума за Хероуеърд Скитника, Валандар от Древен Елесланд, Бога-цар Имреф Карид, вампира Лорд Абраксус и други митични фигури. Последните Истински магове се отнасят към тази категория същества и Кървавия меч ще прекъсне връзката им с нашата реалност, като ги изпрати в Безкрайното пространство.

Сега, щом търсиш липсващата част на Кървавия меч, единственото, което мога да те посъветвам, е да потърсиш човек на име Сузуриен. Той е принц на Опалар, но е бил изгонен от земите Таашим. И с право! Доколкото знам, той е коварен като змия и е добре известно, че иска да притежава Меча на смъртта само за себе си, следователно би могъл да ти даде някаква информация относно Меча на живота. Двете оръжия са тясно свързани едно с друго.

Прехвърли се на [137](#).

(Тарикат) Опитваш се да разбиеш катинара, с който е заключена вратата. Хвърли 4 зара: ако получиш число, по-малко или равно на твоя ранг, вратата се отваря (**483**); ако получиш по-голямо число, иди на **447**.

Не виждаш друг изход, освен да платиш на Алексиус. Той забелязва недоволството ти и се опитва да го смекчи, като казва:

— Ще ти дам нещо повече от обикновено гостоприемство — една информация, която вероятно може да ти послужи. Преди известно време в тази стая отседна една важна личност — абат от Шобрет, който страдеше от проказа. „Дойдох в Крешентиум, за да се срещна с човек на име Емеритус“, сподели той. „Казват, че можел да отговори на девет въпроса от десет възможни и затова съм тук с надеждата, че той ще знае как се лекува нелечимото...“ Не знам дали абатът е открил отговора, който търсеше, но предполагам, че ако имате някакви проблеми или въпроси, на които не можете да отговорите, би трябвало да посетите Емеритус.

Ако има Мъдрец, той трябва да обърне на **85**. В противен случай, продължи на **537**.

Той хапе устните си и те наблюдава с присвити очи.

— Съжалявам, че те разгневих. Слабо владее вашия северен език и понякога ми се случва неволно да обиждам.

Не е много убедително извинение. Ако го удариш, мини на [211](#). Ако приемаш това половинчато извинение, иди на [205](#).

(Магьосник) Вземаш огледалото от ръцете на объркания прокажен и го даваш на Фолтин, който си го слага в джоба, по начин, който не можеш да опишеш.

(„Да се излезе навън ще бъде детска игра“, заявява той, докато става плосък, за да се промъкне под вратата.) Миг след това вратата се отваря и ти можеш да излезеш. Фолтин вече е изчезнал.

Сега, ако вече не си го правил, можеш да опиташ с черната врата **(377)**. Ако предпочиташ да се качиш на втория етаж, прескочи на **97**. Ако решиш да оставиш кулата и да отидеш да поспиш малко, придвижи се на **151**.

Влизаш в огромна правоъгълна стая със сводест таван, разложена с дългата си страна в посока изток-запад. В северната стена има други два входа в близост до този, от който си пристигнал; има и две големи арки пред теб, разположени в южната стена. Стените са покрити с метални украшения, изобразяващи листа, изваяни с голямо майсторство и оцветени с нюанси на златист и зеленикав цвят, но така изящно, че изглеждат като истински. Листата, доколкото можеш да прецениш, приличат на ясен; дърво, което е доста странно да намериш тук, в дълбокия юг... Вниманието ти се насочва към една метална фигура, която се движи тежко в залата и идва към теб. Тя е два пъти по-голяма и от най-високия воин, когото някога си виждал, има три шипа, излизащи от главата, която и без това е лишена от форма. От начина, по който размахва огромния боздуган, разбираш, че това същество се намира тук, за да не позволи преминаването в отвъдния свят.

Ако си минал през стаята с орнаментите, продължи на [512](#).

В противен случай премини на [285](#).

Неговата история наистина е дълга и объркана, и сякаш се губи в безкрайни обрати и отклонения. Човекът започва да разказва как преди години изгонил трима от своите синове от Хакбад, мислейки, че са взели участие в заговор срещу него. Един ден, не много отдавна, един магьосник от изток го посетил...

Историята продължава до безкрай. Всеки играч трябва да хвърли 3 зара и да се опита да получи число, по-малко или равно на своите психически способности.

Ако хвърлянето успее за един или повече играчи, премини на [424](#).

Ако си сам и хвърлянето ти не успее, обърни на [231](#).

Ако играеш в отбор и хвърлянето не успее за всички, продължи на [582](#).

Извиняваш се на абата като му обясняваш, че не можеш да му помогнеш да възстанови жезъла, което ще бъде в ущърб на твоята мисия. Стискаш ръката натъжен.

— Успех — вика той, докато духът те издига. — Недей да се тормозиш с мисълта, че си направил твърде малко за мен и за моята мисия. Нали ме спаси от циклопа канибал и сега ще мога да се върна в манастира през Звездния проход, за да събера нови другари. Остават още пет години до деня на Страшния съд. Дотогава ще намеря жезъла или ще съм мъртъв, търсейки го!

Дръзки думи за един старец. Много вероятно е той да умре заради усилието. В отговор му се усмихваш слабо и извикваш:

— Нека Бог и Светиите те закрилят! Твоята мисия е много важна за всички живи същества. Вярвай и ще успееш!

Продължаваш да го гледаш, докато се превръща в малко петънце в далечината.

Премини на [550](#).

Рок лети и лети над океана, а накрая се приземява върху един студен каменист остров на източната граница на света. Чуваш далечен грохот; предполагаш, че иде от невъобразимия водопад, образуван от морето, което се излива в нищото от пределната граница на земята. Частици лед покриват устните ти и те карат да осъзнаеш как стоят нещата: обречен си да свършиш дните си тук, далеч от земите на Правата вяра, и твоята мисия е провалена...



— Ще бъде поучителен опит — казваш на Тобиас. — Много може да се научи от методите на известните Качулати кавалери.

Тобиас ти хвърля мрачен поглед.

— Тези от сектата на Мариях споделят чувствата ти. В миналите времена имахме, хм... съглашателство с тая банда убийци. Сега обаче се намираме в конфликт с тях заради свещения град. Хората на Мариях ни дебнат така, както ястребът дебне лъва — изчаквайки да извлече облага от смели действия!

Кучето се връща към масата, но плюнката на Тобиас го уцелва точно между очите.

— Сър Баляян ще те отведе с патрул при своите хора — продължава Тобиас, като посочва един висок, много млад офицер, чието аристократично лице издава известно смущение. След като казва това, Тобиас се изправя и дава знак на другите офицери да го последват. Оказваш се сам, седнал на масата с Баляян.

Продължи на **104**.

(Магьосник) Използваш една от следните магии: улавящи магии (252); предсказание (5). Ако предпочиташ да извикаш Фолтин, отиди на 52.

Духът издържа на удара, но ти усещаш тежко последиците от експлозията. Всеки играч губи издръжливост равна на 4 зара (доспехите имат обикновена защита). Освен това, ако оживееш, ще останеш изгорен за цял живот: извади 2 точки от издръжливостта, отговаряща на твоя ранг (не от точките, които имаш сега).

— Това се казва „маневра на Икар“ — изрича духът с едва чути глас, докато се издигате в полет. — Но не се притеснявай, още не е свършила. Поне не напълно...

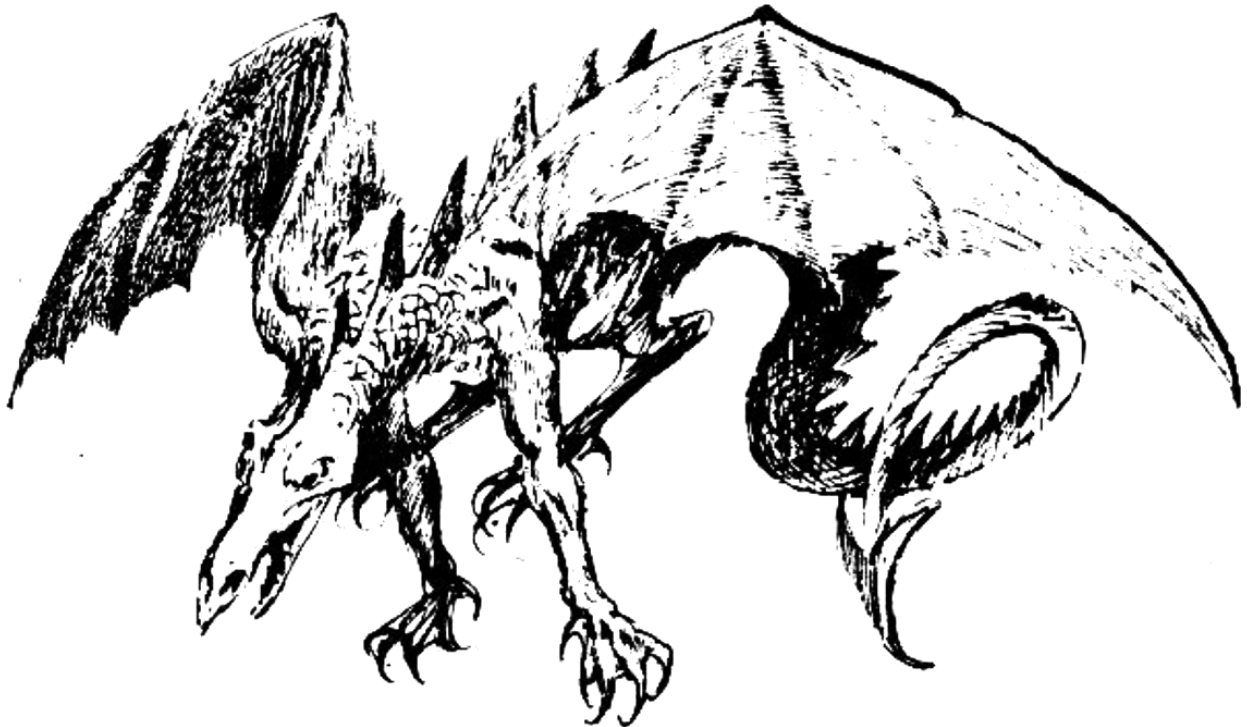
Той спира и застава полуобърнат срещу пропастта, с поглед, отправен надолу към терасата като човек, който наблюдава мравуняк. Това е хитрост, целяща да сплаши привържениците... и действа! Някои от тях губят ума и дума, като объркват думите на магията, предизвиквайки яростния поглед на Върховния жрец, който започва да ги упреква. Междувременно духът достига терасата и те поставя на земята.

Прескочи на [485](#).

Започваш да слизаш по стълбите от външната страна на кулата. По средата на пътя фигурата, която те заговори преди, се появява върху парапета над теб. В ръцете си тя държи една разлагаща се глава и крещи:

— Знам по-бърз начин да слезеш! — след това замята главата, която уцелва най-близкия Приключенец (последния играч в бойния ред). Той губи равновесие и се сгромолясва в безсъзнание в подножието на кулата. При падането той си счупва няколко кости и губи издръжливост равна на 6 зара (доспехите не осигуряват защита). Оцелелите играчи побързват да се отдалечат от кулата-костница, докато демонът танцува лудешки върху парапета. Смехът му, отекващ над заспалия град, прилича на ужасна пародия на Таашимците, които изричат своите молитви.

Отиди на [164](#).



Казват ти, че Сузуриен живее в стая над една месарница. Влизаш в сградата и вниманието ти е привлечено от каменна маса, върху която огромен брадат мъж разсича някакво мъртво животно: секирата му цепи суровото месо с безмилостни удари. Когато те вижда, очите на месаря не издават никакво чувство, но секирата се изплъзва от ръката му и пада на пода с метален трясък.

Брадатият мъж гледа мрачно счупената секира и след това с кимване на главата ти посочва стълбата.

Още не сте разменили и дума. Минаваш покрай него и започваш да се изкачваш; не след дълго чуваш как той отново започва да насича месото върху каменната маса. Прехвърли се на **283**.

Със светкавична бързина ти измъкваш огледалото и го насочваш към съществото; то започва да отстъпва назад, сякаш изненадано от това, което вижда, като прикрива с ръка лицето си.

Прехвърли се на [286](#) за сражението и имай предвид, че поради това колебание съществото с кучешка глава не действа през първия рунд.

(Магьосник) Ако имаш намерение да си послужиш с магията предсказание, иди на **562**. Ако използваш заклинанието за улавящи магии, мини на **213**.

— Трябва да настигна един кораб и смятам да потърся някого, който да ме откара в открито море на шейсет мили от брега. Срещата е уговорена след два дена.

Въздържаш се да му разказваш каквито и да са подробности, които могат да разкрият истинската същност на твоята мисия — не знаеш що за човек е, затова ти се струва, че не е лошо да вземеш предпазни мерки.

— Какъв късмет за теб, че ми го каза! — отговаря ти човекът. — В противен случай мисията ти щеше да бъде предварително обречена. Виж, известно е, че по това време на годината в залива се отбива огромно морско чудовище на име Дендан. Рибарите се страхуват от високите вълни и се залепват за брега като пеленачета за майките си. Не можеш да убедиш никого дори да ти заеме лодка за подобна авантюра.

Това пространно излияние те прави малко подозрителен. Ако го попиташ дали все пак не може да ти помогне, обърни на [113](#).

Ако решиш да го поздравиш и да продължиш по своя път, мини на [314](#).

Морякът ти беше споменал за това морско чудовище на име Дендан. Може би ще си припомниш също, че той ти разказа и за един магьосник, който успокоявал чудовището с магически думи, но какви бяха те?

„Хай Ю-Янг“ (551), „Чинг Цо“ (390) или „Ли-чур Хау Чур“ (552)?

(Тарикат) Като използваш хитростта си би могъл да убедиш гърбавия да отвори вратата на килията, след това да го надвиеш и да избягаш. Но старият номер да се направиш на болен едва ли би подействал; оня там има вид на опитен надзирател, който си владее занаята и във всеки случай, ако приеме за чиста монета оплакването, че си зле, няма да направи нищо, за да ти помогне. Не, трябва да измислиш нещо по-хитро.

Хвърли два зара. Ако полученото число е по-малко или равно на твоя ранг, имаш един гениален проблясък (**90**). Ако полученото число е по-голямо от точките на твоя ранг, не успяваш да измислиш нищо (**145**).

Имай предвид, че ако метнеш 12, губиш автоматично, независимо от ранга.

— Хм! — изръмжава Шамбеер и плюе. — Как бих могъл да го узная? Лоцманът ни напусна и сега корабът се движи хаотично, воден от съдбата. Само едно мога да ти кажа: ще останем в твоя смъртен свят точно пет минути; направи това, което трябва да направиш и бързо изчезвай, защото надхвърлиш ли времето, ще станеш част от екипажа на Бързоходеца на Дявола и ще плаваш заедно с нас завинаги...

След това той избухва в беззвучен смях, а ти побързваш да слезеш. Продължи на [59](#).

Няколко секунди роботът наблюдава гротескните ти жестове, след това вдига своя голям и тежък боздуган.

Прехвърли се на [285](#).

81

Какъв предмет смяташ да използваш?

Камертон (305), медна бутилка (222), или позлатено огледало (74)? Ако не притежаваш нито един от тези предмети, отиди на 286.

Продължаваш надолу по улицата и докато вървиш, погледът ти не се отделя от морето. След два дни на шейсет мили южно оттук корабът на Хангак ще се озове за малко в земния свят. Но дали ще успееш да пристигнеш навреме, да го засечеш?

Притежаваш ли вълшебния килим на Огъстъс от Вантери (който имаш още от приключението в Царство Уирд)? В този случай мини на [383](#). Ако не притежаваш въпросния предмет, продължи на [577](#).

Успяваш да отвориш бялата врата и влизаш в стая с дълги завеси от сива и виолетова коприна. Една фигура, висока и слаба, вдига поглед, но лицето ѝ е скрито от сянката на качулка.

— Моля те, влез — казва. — Обаче затвори вратата, защото става течение. Ако направиш, както ти казва, обърни на [208](#). Ако решиш да излезеш от стаята, можеш да опитаеш с черната врата, в случай че вече не си го направил ([377](#)); или можеш да се качиш на горния етаж ([97](#)). Ако сметнеш, че си проучил достатъчно кулата и се оттегляш за през нощта, мини на [151](#).

Той дръпва дълбоко от лулата и се оглежда наоколо с отсъстващ поглед. — Мнозина изучават нишките на собствения си живот, за да видят как е изтъкан гобленът, без да знаят, че самата нишка е животът — заявява накрая. Когато го молиш да ти обясни това странно твърдение, той промърморва нещо и след това заспива, оставайки седнал.

Късно е. Ти също си лягаш и бързо потъваш в дебрите на съня.

Прескочи на [236](#).

(Мъдрец)

— Ние с Емеритус се познаваме — заявяваш на Алексиус. — За да бъда по-точен, учили сме заедно и всъщност той е най-образованият човек, когото познавам. Но има един друг проблем, който ме притеснява: казваш, че преди няколко нощи в моята стая е спал човек, болен от проказа. Така ли?

Алексиус за момент остава безмълвен.

— Е? И какво лошо е станало? — пита те той нагло. — Чаршафите са сменени и стаята е проветрена.

— Станало е, станало е — казваш му ти. — Ами злите духове? Те не се премахват с проветряване като лошия дъх, само като отвориш прозорците. Трябвало е да прочистиш стаята с благословия и пръскане на светена вода. Не ти ли го каза абатът? И как така? Той самият можеше да освети стаята, преди да си отиде.

— Ти ме разстрои и ядоса — казва Алексиус. — Не очаквам нищо добро от подобен спор.

— Съвсем правилно. Тъй като въобще не ме предупреди, че ще спя в стаята на прокажения, ти си виновен за измама; което означава умишлена заблуда, за да спечелиш пари. По законите на Отремер това е криминално престъпление. Върни ми парите, които току-що взе. Или да извикам Качулатите кавалери, за да разрешат спора ни?

Алексиус веднага ти връща парите. Пожелаваш му приятен ден и поемаш направо към къщата на Емеритус. На вратата те посреща очарователна млада прислужница, която те придружава до гостната и ти предлага поднос с плодове и вино, докато очакваш Емеритус. Малко след обяд девойката го довежда при теб. Макар и очевидно уморен и прашен от дългия път, Емеритус е доволен, че те вижда.

— Колко щастливи бяхме навремето в манастира — казва той. — Често се сещам за онези хубави дни, особено когато почувствам твърде силно мъката от ужасите, нещастията и бедността, които царят тук в Крешентиум.

Прекарвате в спомени още няколко приятни минути и ти му казваш, че имаш нещо да му покажеш. Изваждаш ножницата и

дръжката на Кървавия меч. Емеритус остава потресен:

— Ако не греша — казва почти без дъх, — това са части от Меча на живота! Мислех, че се е загубил, че е унищожен завинаги...

Продължи на **60**.

Сузуриен се обръща и посочва стенописа.

— Ето нещо наистина забележително! — започва да обяснява той. — Открито е в един храм, погребан под вулканична пепел. Датира отпреди идването на вярата Таашим, както можеш да видиш; преди около хилядолетие много от жителите на днешния западен Зенир и Отремер са почитали боговете, които виждаш тук.

Опитваш се да сдържиш едно потръпване:

— Като ги погледнеш отблизо, наистина те побиват тръпки, толкова реалистично са изобразени. Нима наистина хората са боготворели подобни ужасяващи и противни чудовища?

Сузуриен се смее доволен.

— Вие, Корадиянците, сте толкова наивни! Разбира се, че не почитали тези божества в истинския смисъл на думата. Съществата, които виждаш тук, са били обект на безкрайна ненавист, а не на почит — представлявали са дяволите на древните митове. Когато казах, че са били боготворени, хмм... в един определен смисъл вие също почитате Дявола във вашата вяра, нали? Той притежава реална сила, защото вярвате в нея. От значение е само силата на мита...

— Говориш глупости — започваш да намираш досадна компанията на Сузуриен. — Кога заминаваме? Хатули готов ли е?

— ... и дори си нетърпелив — смее се отново той. — Виж тук — змиеподобното същество с три човешки глави се казва Азидахака, демонът на разрушението. — Посочва друга картина, представляваща изображение на набръчкан човек с корени на дърво, които изникват от главата му. — Това е Язир, демонът на измамата и на превъплъщението. Според легендата той е изкусен познавач на магическите изкуства. А тук, тук е Назу — и посочва един женски труп на петна, с глава на огромна муха. — Това е демонът на разложението. Зад всеки човек, умрял от развалена храна, винаги стои лапата на Назу.

— Принц Сузуриен — прекъсваш го ти. — Този стенопис издава лош вкус, защото боговете, които представя, са демони, красиви и добри. А ти се оказва един тъмен тип, по-точно покварен. Ако Хатули е

готов, да го вземем и по-бързо да намерим мечовете: така най-сетне ще можем да сложим край на нашия противен съюз.

Обръща се, за да те погледне. Върху устните му все още играе невъзмутима усмивка, но очите му изстрелват светкавици на заплаха.

— Нямах представа, че ме презираш до такава степен — заявява той.

— Фактът, че си бил прокуден от всички страни, в които си отишъл да живееш, говори сам за себе си. Ние принадлежим на различни светове: нашите стремежи са диаметрално противоположни, както каза ти. Така че няма защо да се караме.

— Имаш право — съгласява се той. — Нямаме нищо общо, изпитвам само антипатия към твоята раса, презирам и дори мразя добрите и честните всезнайковци като теб. Но сега съм обзет повече от любопитство, отколкото от злоба.

— Какви ги говориш, Сузуриен? За какъв дявол си любопитен?

Той отново прави жест, обърнат към стенописа:

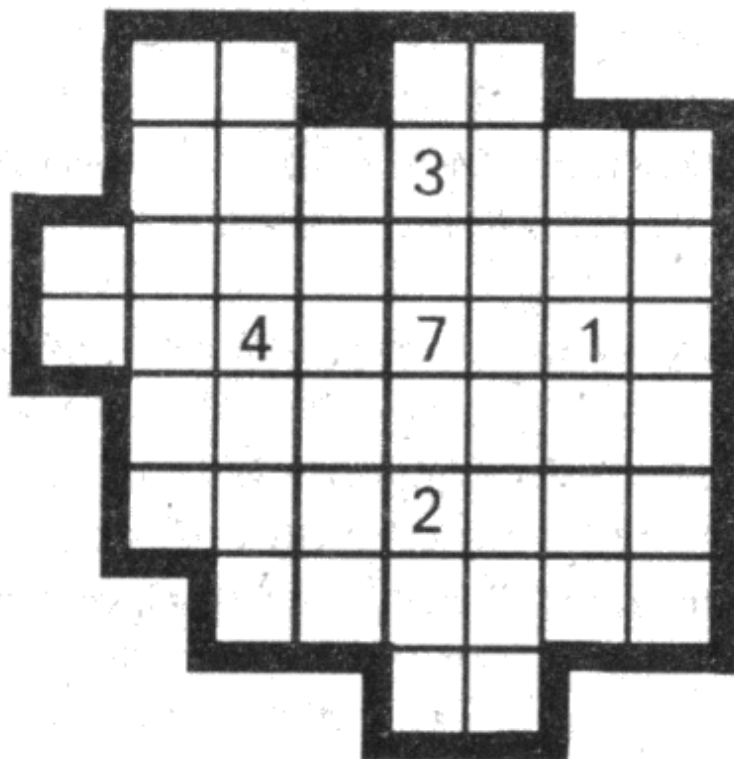
— Имам няколко теории относно природата на мита и на действителността... аз вярвам, че щом е възможно да се създадат образи на далечни предмети с помощта на лещи, значи възможно чрез магия да се създадат картини на митични същества. Като сенки, прехвърлени от митологическата плоскост в нашата, казано по-ясно. Може би ти е трудно да разбереш подобни идеи? Ама вие, Корадиянците, наистина сте толкова, толкова слабоумни! Позволи ми да ти го покажа.

Той произнася нещо на някакъв съскащ език. Въздухът започва да вони, изпълнен със заплаха, подобно на напрежението в атмосферата преди буря. Свещите капят, пламъчетата трептят и стаята всеки момент ще потъне в тъмнина. Има нещо, което не е наред, но преди да разбереш какво, минават няколко минути. Демоничните фигури са изчезнали от стенописа.

Свещите отново се запалват, като отразяват върху стената три огромни сенки.

Придвижи се на **300**.

Четвъртото въплъщение на съществото излиза със сила от празното тяло на своя предшественик и те удря с юмруци във формата на боздуган.



Седем в един

Бойно майсторство: 9	Щети за удар: 4 зара
Психически способности: 9	Нюх: 5
Издръжливост: 30	Доспехи клас: 0

Забележка: Седем-в-един няма разум в истинския смисъл на думата и впоследствие не може да бъде контролиран от магията **робско омайване**.

Ако желаете да използвате предмета, отбележете си номера на този епизод (87) в дневника и след това минете на 402. Ако се биеш и победиш, обърни на 382.

По описанието на дервиша веднага намираш „Къщата на пустинния вятър“. Тя представлява ниска сграда с фасада от сиво-зелен мрамор, която обгражда няколко вътрешни двора. Конюшните и спалните заемат външните крила на крепостните стени, докато централната сграда, която разделя два двора, включва луксозните помещения. От тази централна сграда започва кулата: тънка спирала, покрита с релефни рисунки, която завършва с малка купичка, облицована в бронз. Съзвездието, известно в астрономията на Таашим с името Паяк, изглежда наистина обгражда кулата. Имаш неприятното предчувствие, че Сузуриен ще бъде там горе.

И е точно така. Трябва да изчакаш на стълбите, докато някой прислужник дойде с фенер, за да те придружи. Стаите на Сузуриен са точно на върха на кулата зад една врата, боядисана в червено и украсена с гравюри на демонични лица със зъл поглед. Дюзини огромни свещи осветяват стаята с мъждукаща светлина. Един стенопис, разположен върху цяла стена, представя сцени на сладострастно отпускане на боговете на Маразид в епохата преди Таашим. На трепкащата светлина рисунката изглежда почти като жива.

Сузуриен дръпва една завеса и влиза навътре в стаята. Облечен е с бежова туника и елек, украсен по краищата със злато и зелен изумруд, а един сапфир с големината на патешко яйце блести в средата на тюрбана му.

Усмивва ти се леко:

— Очаквах те по-рано. Носиш ли очите на Хатули?

Ако му ги дадеш, иди на [347](#). Ако решиш да му ги покажеш, но преди да му ги дадеш, поискаш гаранции, че няма да ти изиграе някой лош номер, премини на [194](#). Ако ги нямаш, прескочи на [384](#).

Някои от придружителите му изваждат веднага мечовете си, но Лагрестин вдига ръка:

— Пак ли ти — казва той. — Не трябваше да се намесваш... Моят партньор в сделката не уважава тези, които се намесват.

Неговият „партньор“, един огромен космат мерсиянец с белег в средата на устните, изръмжава и размахва меча. Ако си сам, прехвърли се на [266](#).

Ако играеш в отбор от двама повече играчи, обърни на [247](#).

След няколко часа прозорчето на вратата се отваря отново.

— Скучно ми е — казва гърбавият. — Реших да те подразня малко, просто да се позабавлявам.

Поклащаш глава, придавайки си тъжен и примирен вид.

— Подобна наглост и враждебност от твоя страна са донякъде разбираеми. Трябва много да си страдал през своя живот; дошъл си на света изроден, грозен, предизвикващ съжаление и целия изкривен. На младини сигурно си бил предмет на жестоки подигравки. А сега си принуден да водиш един недостоеен живот, да вършиш черната работа, докато надменните бюрократи от Цитаделата, смятайки се за повече от теб, са винаги готови да се присмеят на твоя недъг. Кой може да те укори, че си връщаш унижението чрез затворниците от килиите?

Сълзи бликват от очите на гърбавия.

— Колко добре вникваш в трудното ми положение — оплаква се той. — Всичко, което каза, е вярно, но как би могъл здравеняк като теб с идеални мускули, да разбере чувствата на беден гърбушко като мен?

— Много просто — казваш му. — Навремето аз също бях недъгав и уродлив като теб. Децата по улиците ме блъскаха, кучетата ми дърпаха пелерината и пикаеха върху ботушите ми. Но имах щастието да познавам един любезен магьосник, който с помощта на магия ме превърна от мизерен гърбушко в гъвкавия младеж с хармонични форми, който сега виждаш пред себе си.

Гърбушкото е напълно омаян от твоята история. Той отчаяно иска да повярва в нея.

— Къде мога да намеря този магьосник? — простенва той, хващайки се за прозорчето. — Каж ми, моля те! — Гледа те отчаяно зад решетките, заплепен от твоята измама, точно както ти самият си пленник между стените на килията.

— Мога да направя нещо по-добро отколкото да ти го кажа: мога да напиша едно препоръчително писмо на магьосника и да му обясня, че ние с теб сме добри приятели и ти заслужаваш неговото лечение.

— Колко хубаво би било — хлипа гърбушкото, като отваря вратата и те притиска в силна прегръдка.

Ако си срещнал Тобиас, Коменданта на Качулатите кавалери, премини на **495**. В противен случай продължи на **246**.

— Тази игра се превърна във фарс — казваш на моряците. — Вие сте просто една банда негодници и сред всички вас няма дори троха чест, интелигентност или скрупули. Ако смятате да получите от мен вашите „печалби“, знайте, че има да си чакате до Второ пришествие.

Всички ставате бавно, като танцьори в нечий сън, а в стаята цари убийствена тишина.

Ако сложиш ръка на меча, продължи на **191**.

Ако изчакаш спокойно те да направят първото движение, премини на **453**.

Тобиас отново започва да си разглежда картите, загубил какъвто и да е интерес към теб. Когато виждаш, че вече обсъжда различни планове със своите офицери, се оттегляш. Прехвърли се на [193](#).

Жената извиква един младеж да освободи мрежите и той се забързва към вас.

— Това е моят внук, Ридак — представя го тя.

— А това е моята баба, Менира — казва младежът.

— Ридак, би ли ни приготвил по едно кафе? — пита го тя. Той се съгласява и се втурва да изпълни поръчката. — Младите имат толкова енергия — казва старицата със смях.

Влизаш в колибата и Ридак веднага ти поднася голяма паница с горчиво кафе, което хората Таашим, изглежда, пият почти непрекъснато. Като се оглеждаш наоколо, веднага виждаш нещо, което те впечатлява: в средата на колибата стои скулптура на кон от абанос и слонова кост, изработен в естествена големина.

Получавал ли си дървено колче от един моряк Таашим?

Тогава премини на [519](#). В противен случай обърни на [469](#).

Хукваш надолу по една широка улица. На площада виждаш богато украсен басейн, заобиколен от палми, който прилича на остров сред препълнена с боклук река. Докато тичаш, пред очите ти се мярка бегло висока и слаба фигура, изправена сред дърветата и ти идва наум фразата: Странникът от Оазиса. Това е Бадауинско име, което означава Смърт.

Когато стигаш до края на улицата, ти се предоставят две възможности: надясно води тясна уличка с високи стени от двете страни; там има една малка сгушена маймуна, която обаче щом те вижда, се обръща и си тръгва с подскоци. Ако избереш тази посока, прехвърли се на [321](#).

Другата възможност е да тръгнеш наляво по пътека от тъмносиви тухли. Ако избереш тази посока, мини на [457](#).

Гърбушкото се опитва да се пребори с магията, но волята му е много слаба. Той е блед, замаян, с безизразно лице, накрая протяга ръка напред и отваря вратата на килията. По твоя заповед гърбушкото ти показва един заден изход, откъдето ще можеш да излезеш незабелязан от Цитаделата. Връзваш го, запушваш му устата и го затваряш в килията, след това забързваш навън в свежата ароматна нощ.

Продължи на [164](#).

Двама просяци подхващат някаква караница с такава ярост, че виждаш бегло как проблясват камите им на утринната светлина. Единият изръмжава проклятие и се втурва напред, а другият се ограничава с това да отклони камата му, като действа бързо.

— Ей, вие! — извиква Балиян с властен глас. — Спрете или до залез-слънце ще бъдете разпънати.

Хваща китката на първия просяк и две сребърни монети падат върху пращия път.

Изведнъж тъмно ручейче обагря прахта близо до монетите: ти не си забелязал удара с кама, но не и сержантът: той светкавично минава пред Балиян; приближава се до просяка и с тъпото на камата си изкъртва малкото зъби, които са му останали. Щом човекът пада, неговият противник си плюе на петите и изчезва сред тълпата.

Балиян разтърсва глава, докато неговите хора се втурват да му помагат.

— Колко съм глупав! — казва той. — Ама истински глупак! Заслужавах си да получа удара с кама право в сърцето.

— Благодарни на небето, че не стана така, господине — отговаря сержантът. — Къщата на Емеритус лечителя не е далече; ще бъде по-добре, ако той погледне раната ти.

Балиян се съгласява вяло; сега лицето му е бледо и поръсено с капчици студена пот. Отвеждат го до тясна къща с бели стени и го слагат да седне върху една пейка; след това Емеритус му превързва раната.

— Опитай се да отделиш няколко дни за почивка — казва лекарят, когато свършва с превръзката.

Балиян се изправя на крака треперещ.

— С новия режим на Тобиас, който властва в Храма? Хм! Все пак ще се опитам за мое добро; благодаря, Емеритус.

Ставаш, за да тръгнеш с другите, но Емеритус слага ръка на рамото ти.

— Чакай — казва, — трябва да говоря с теб.

Баляян се обръща назад и поглежда към теб.

— Добре — казва той, махвайки ти с ръка. — Ние се връщаме направо в Храма. Може да се видим отново там...

Когато Баляян и неговите хора вече са си тръгнали, Емеритус те отвежда настрана в един затулен черен вход.

— Тази дръжка и тази ножница... — казва със спокоен тон. — Познах ги веднага: това са части от Меча на живота!

Обърни на **60**.

Една защитна стена ти пречи да се изкачиш по-нависоко. Раздразнен от този последен остатък от присъствието на Психе, ти се обръщаш и отново се връщаш на първия етаж.

Прескочи на [171](#).

(Тарикат) Хвърли 2 зара и се опитай да получиш число по-малко или равно на твоя нюх. Ако успееш, съумяваш да измамиш Психе (**319**). В противен случай тя разбира, че сипваш течността в саксиите, които се намират наблизо (**548**).

Стигаш до плажа на острова и се обръщаш тъкмо навреме, за да станеш свидетел на изчезването на кораба на Хангак. Мъглата става все по-гъста наоколо му, докато накрая се вижда само едно петно от сянка във вътрешността на облака, оцветен от слънцето в лилаво. После някакво въздушно течение сякаш хваща мъглата, въпреки че не се чувства дори полъх във въздуха, завърта я и я разпръсква. Остават само няколко ивици пара, които пълзят върху пустото море. Няма и сянка от Бързоходеца на Дявола. Последните вълни от неговия килватер докосват леко краката ти и когато изчезват, океанът изглежда неподвижен и тих под мантията на звездите, които едва сега започват да се събуждат. Премини на [573](#).

Докосваш вратата с камертона, обаче при допира той веднага се разпада на хиляди парчета. Зачеркни го от дневника. Изведнъж забелязваш, че вратата е станала тъмночервена и излъчва силна топлина... Придвижи се на [447](#).

— Предай се! — заповядва ти Анвил.

Неговите хора ти конфискуват всички оръжия (задраскай ги от дневника), но ти позволяват да задържиш доспехите и останалите неща от снаряжението. Запомни, че ако трябва да се биеш без оръжие, бойното майсторство и щетите за удар ще се намалят с 2 точки.

Стражите те отвеждат до Цитаделата, мрачна монолитна крепост, откъдето се управлява Крешентиум. Предават те на двама войници, които те отвеждат надолу към килиите.

— Тази е свободна — казва по-високият, посочвайки с пръст вратата на една килия.

— Като изключим мишките! — смее се другият, вдига резето и отваря вратата. После се обръща към теб и се подсмивва ехидно:

— Ето, заповядай... твоят нов дом!

Бутат те в килията безцеремонно и вратата се затваря зад гърба ти. По всичко личи, че наистина си намери място да пренощуваш...

Премини на [470](#).

(Магьосник) С мисълта, че само една добра доза хитрост може да те измъкне от тази каша, ти се обръщаш към духа със снизходителна усмивчица:

— Възможно е да ме смачкаш с крак, но също така е възможно и обратното...

Духът вдига грубите си вежди няколко метра нагоре.

— Ти май се съмняваш? Внимавай, смъртни човече. Само единият пръст на крака ми е по-голям от цялото ти тяло. Ще ми станеш по-плосък от палачинка, след като те смачкам. С цялата си тежест моята грамада ще те превърне в каша, в петно върху скалата, незначително като изпражненията на тези чайки! — и той прави една подигравателна гримаса.

— Изглеждаш твърде сигурен — отговаряш, кимайки с глава. — Но вероятно твоето високомерие е само много шум за нищо, много дим без огън. Вие, духовете, май бяхте направени от огън, така че предположението ми е съвсем разумно.

— Човече, ще те смажа! — избухва духът, изпаднал в ярост. В момента неговите ноздри наистина изпускат пушек. — Никога не съм срещал толкова самонадеян смъртен! Ако искаш да опитаме, веднага ще ти дам да се... — започва вдига крак от земята.

— Може пък да съм по-устойчив, отколкото мислиш. Готов ли си да се обзаложим?

— И на какво по-точно искаш да се обзаложим? — пита духът.

Свиваш рамене, сякаш идеята току-що ти е хрумнала.

— Бихме могли... Да речем, че ме стъпчеш: тогава аз веднага ти прехвърлям всичките си способности; те ще преминат в теб в момента на моята смърт. Макар да си мислиш, че не става дума за кой знае какви способности, в действителност те са по-големи от това, което смяташ. Обаче ако след като ме стъпчеш съм още жив, независимо от раните, тежки или по-леки, които ще си ми нанесъл, ти ще ми гарантираш изпълнението на три желания, преди да си отидеш.

Небето заехтява от смеха на духа.

— Готов съм да спечеля баса. Разбрахме се.

Когато духът вдига крак, ти извикваш в паметта си магията незабавно спасение. Имаш 1 рунд, за да си послужиш с нея преди кракът му да се спусне, което означава, че трябва да хвърлиш 2 зара + 2 и да получиш резултат, по-малък или равен на психическите си способности. Имай предвид, че за да си послужиш с магията незабавно спасение трябва да намалиш с 1 точка психическите си способности.

Рискуваш всичко. Ако успееш да задействаш магията, обърни на **223**. Ако не успееш при първия опит, иди на **163**.

Благодарение на мъглата, ти си защитен от магията на Психе и хукваш сред портокаловите дървета. Един-два пъти виждаш бегло фигури, които подскочат в далечината, и между едно и друго плющене на камшика чуваш яростните викове на Психе, която заповядва на прислужниците да те открият. Фолтин обаче е свършил добре своята работа и мъглата те прикрива, докато пристигнеш здрав и невредим до портите на града. Продължи на [170](#).

Фанатичната преданост на Тобиас предизвика у теб нервност и нетърпение и то дотолкова, че си готов да тръгнеш незабавно. Балиян обаче със спокоен жест те кара да седнеш отново.

— Няма защо да бързаш — казва любезно. — Бях тук в гарнизона, преди да дойде новият Комендант и съм привикнал: моят начин на работа не е толкова прибързан и изнервящ.

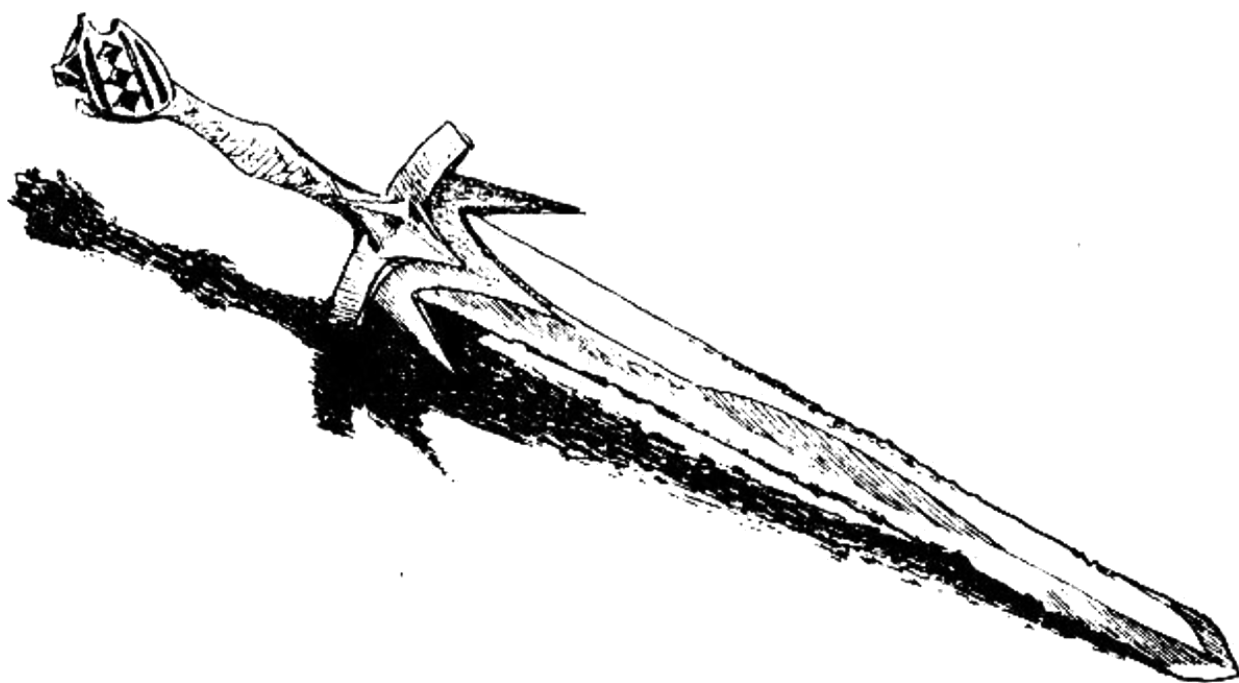
Той извиква един прислужник и му заповядва да донесе малко студено печено от патица, пресен хляб и силно топло кафе, върху които ти се нахвърляш лакомо. Всеки ранен играч възстановява 1 точка издръжливост.

— А сега — казва накрая Балиян — ще отида за момент да събера другарите и после ще се поразходим...

Определяте си среща на вратата. Патрулът е съставен от един сержант и трима войници. Те не са истински Качулати, въпреки че носят звездата с осем върха на лявото си рамо. В определен смисъл връзката им с Качулатите е като тази на новопостъпилите послушници с техните братя монаси в манастирите. Войниците са без благородно потекло и всъщност е крайно невероятно един ден да бъдат издигнати в ранг на Качулати кавалери. Но това не намалява техния ентузиазъм и скоро си даваш сметка, че са много привързани към сър Балиян.

По улиците те се движат разпръснати и от време на време един или друг от тях спира, за да разпита някой търговец, или да размени две-три думи с някой от Корадиянците със светла кожа. Повърхностният наблюдател би могъл да си помисли, че патрулите просто се шляят из града, но един по-внимателен поглед открива организирания ред на групата, която войниците поддържат около своя офицер. Отпред възниква някаква шумотевица: разнасят се викове и минувачите се струпват, за да видят какво става. Искаш ли да останеш назад и да чакаш (96)? Ако предпочиташ да се промъкнеш напред между хората, за да видиш какво става, иди на 297.

Ако Тарикатът иска да направи нещо, трябва да прескочи на [452](#). В противен случай се ограничаваш да излезеш на открито и ги пренебрегваш. Премини на [266](#), като вземеш предвид, че ако има Тарикат или Мъдрец, те имат на разположение 1 рунд, за да изпратят стрелите, преди да бъдат достигнати от контрабандистите.



Алексиус ти показва пътя по стълбите до стаите на горния етаж на странноприемницата. Балконът ти открива превъзходен изглед към града: фенерите, които блестят зад стотиците прозорци, правят Крешентиум да прилича на огледало, отразяващо звездното небе.

Излизаш на балкона, за да подишаш свежия нощен въздух, после се прибиращ и заспиваш под звучната песен на един славей. На сутринта Алексиус се качва с трима прислужници, които ти носят закуската върху сребърни блюда: ястие от пържен фасул, гарниран с подканващо разнообразие от сосове; сърми с лозови листа; пресен хляб с канела и фурми; и една голяма паница кисело мляко. Закусваш добре, като всеки ранен играч възстановява издръжливост, равна на половината от точките, отговарящи на неговия или нейния ранг, плюс 1 точка за чудесната закуска.

Вече си готов да тръгваш, когато Алексиус пристъпва напред и ти представя сметката. Оставаш потресен: възлиза на 10 жълтици на глава! Ако платиш, зачеркни сумата от дневника и продължи на **62**.

Ако отказваш, отиди на **376**.

Нямаш намерение да изчакваш идването на нощната стража. Завързваш надолу по улицата, сега тъмна и пуста, като потъваш в сянката на една тясна нейна пряка. След няколко мига чуваш Алексиус, който развълнувано води патрул от Селентянски кавалери към странноприемницата. Мечовете им са извадени от ножниците, което те кара да си помислиш, че си направил много добре, като си тръгнал. Придвижи се на [164](#).

Проклетата птица лети още по-нависоко! Значи това, което си успял да си спомниш, всъщност е думата, която я кара да лети нагоре!

На тази височина въздухът е доста разреден за дробовете на един смъртен: чувстваш се объркан и необикновено спокоен. А може би умираш...

Ако си Мъдрец и играеш сам, продължи на **403**. Ако си Мъдрец и играеш в отбор, мини на **543**. Ако в групата няма Мъдрец, твоята мисия е стигнала края си: много скоро губиш съзнание поради твърде разредения въздух, за да не можеш никога повече да се съвземеш...

(Мъдрец) Играчите, които преди няколко мига са потъркали очите си със свещената глина, сега вече могат да видят невидимото чудовище. Обърни на **476** за сражение, но имай предвид, че играчите, които виждат чудовището, могат да хвърлят 2 зара, за да атакуват, както обикновено. Освен това глината предпазва донякъде от полъха на смъртта: ето защо играчите, които се ползват от облагите ѝ, не претърпяват постоянна загуба на издръжливост, ако тя им се указва.

Питаш Тобиас за значението на синята звезда с осем върха, която кавалерите на Ордена носят върху униформите си.

— По този въпрос има различни мнения — казва той с фанатичен плам в гласа. — Въпреки това ще ти кажа, че според мен истината има три лица. На първо място тази емблема представлява голямото Колело на Небето, върху което архангелите изтезават неверните еретици, прегрешилите свещеници, грешниците и хора от този род. На второ място този знак представлява мечовете на осемте основатели на нашия Орден. И в последното тълкуване — върховете на звездите представляват качествата, които един добър Качулат трябва да притежава: Ярост срещу пагубното действие на Дявола; Сила, за да се бори срещу злото с удари, от които то да не може никога да се съвземе; Неуморимост, за да преследва противниците на Правата вяра до най-отдалечените граници на земята; Бдителност, за да разбере тънките измами на неприятеля...

Тобиас продължава да разказва надълго и нашироко, докато неговите офицери се извиняват и напускат масата. Очевидно основното качество на разговора с Тобиас е неизчерпаемостта, с която може да изтормози хората до втръсване. Въпреки това не го оставяш да долови твоето мнение, докато той не се спира за момент, за да си поеме дъх: веднага използваш сгодния случай, ставаш и се сбогуваш.

Продължи на [193](#).

С помощта на Ридак съвсем скоро успяваш да издърпаш коня навън. Или както той самият казва:

— Не е препоръчително да се опитваш да го накараш да излети от прозореца!

Тълпа от учудени деца се струпва около теб, а междуременно ти скачаш на седлото и натискаш колчето. Конят те издига малко над главата на Ридак. Размахвайки ръка за поздрав ти им благодариш още веднъж за гостоприемството и за този чудесен подарък — вълшебния кон.

— С всички тези години, които тегнат на раменете ми, съм се научила да усещам наличието на доброта в сърцата на хората — казва Менира. — И я откривам в теб. Нека мир сигурност и успех, осигурени от Висшия Създател, да се изсипят изобилно върху теб.

— И нека Той те благослови за тези твои думи — отвърщаш й. След това, докосвайки отново колчето, ти се издигаш високо в небето... Прехвърли се на [510](#).

(Тарикат) Храниш подозрението, че Алексиус прави лош превод на тарифите, като нарочно ти казва по-ниски цени, за да те накара да избереш луксозна стая. Според закона на Отремер обаче устните договорки не са валидни и утре ще се наложи да платиш цялата сума, написана в тарифата. Не си сигурен в това, тъй като не можеш да четеш писмеността Йезант, но решаващ да направиш опит за блъф.

— Не е вярно! — извикваш, като сочиш с пръст към тарифата. — Или не знаеш да четеш, или ме лъжеш!

Мини на [344](#).

Човекът, който ти се представя като Галор, грабителят на гробове, те отвежда от мавзолея и посочва една пътека, която се изкачва по хълма.

— Наскоро, както си седях тук един следобед, изпитах неудържимо желание да ям яйца от чайка за вечеря. В некрополите не се намират, затова тръгнах нагоре по пътеката, за да видя дали някоя чайка не е свила гнездо върху хълма. Не намерих нищо, но открих едно чудо: пещерата, в която легендарната птица Рок си е направила гнездо.

Сега, ако си чувал легендата, знаеш, че Рок е гигантската птица, която мореплавателят Синдбад е срещнал при едно от своите пътувания. Ще знаеш също как Синдбад е използвал птицата, за да влезе в неприкосновената цитадела на Шаризирех: завързал се за ноктите на птицата, докато тя спяла, и когато животното хвъркнало, отнесло мореплавателя със себе си.

Ако в отбора има Мъдрец, иди на **9**. В противен случаи трябва да решиш дали да следваш съвета на Галор (**320**) или да се сбогуваш с него и да продължиш по своя път (**314**).

Чудовището се движи през двора към теб със своите разклонени рога, наведени надолу, за да те промушат, но въпреки това ти е трудно да съсредоточиш вниманието си върху него. Един тайнствен импулс те кара несъзнателно да отместиш поглед: разбираш, че става дума за демон от отвъдното царство, извикан тук с магия, за да те убие и още лошо — то е защитено от някаква друга магия, способност намали точността на твоите атаки.

Може би ще бъде добре да избягаш сега, преди да те достигне. В този случай обърни на [152](#). Ако обаче смяташ да останеш, където си и да се биеш: прескочи на [481](#).

Прислужникът гледа рогозките и след това ти хвърля лукав поглед.

— Може би ще можем да комбинираме нещо друго — облизва устните си и алчно остава в очакване.

Ако искаш да му платиш, решаваеш колко жълтици можеш да му предложиш и след това отиваш на **408**. Ако нямаш намерение да му платиш в замяна на по-добро легло, можеш да му отговориш: „Мръсен негодник! Няма да получиш и пукнат грош за своето нахалство!“ (**63**); или: „След всичко друго тази спалня не е толкова лоша“ (**205**)?

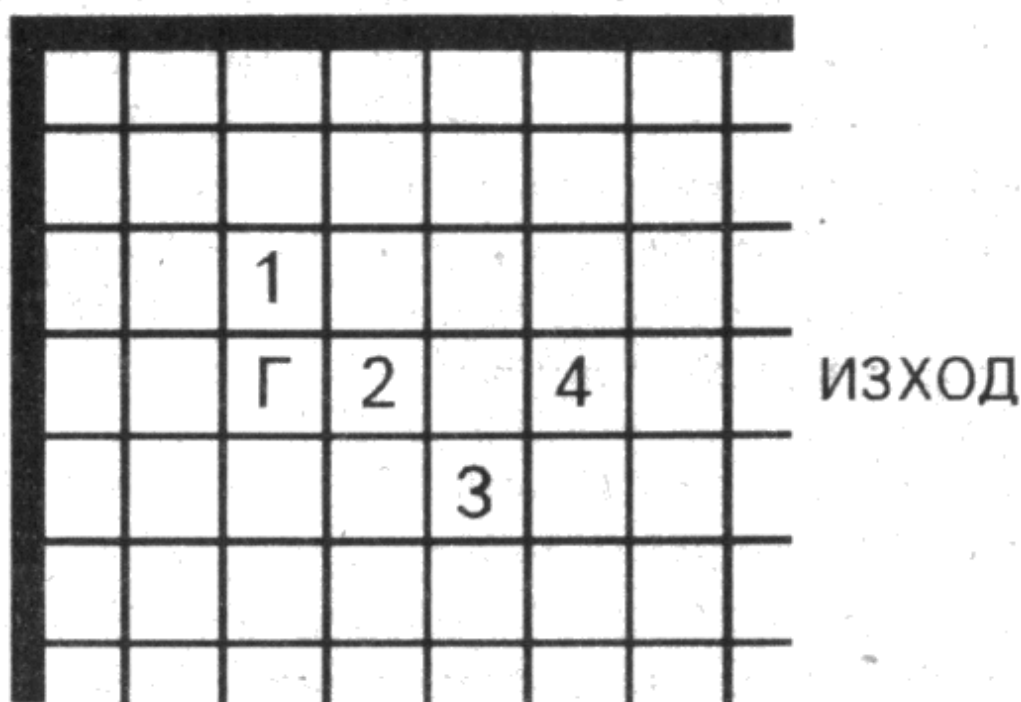
Посочваш кесията с парите и казваш, че може пък да се намери място и за още един играч. Един от моряците се усмихва широко и ти подава два зара.

— Играта е много засукана, въпреки че правилата са доста прости — казва друг. — Трябва да заявиш сумата, с която играеш — от една до три жълтици, и след това хвърляш заровете. Ако си хвърлил две, три или четири, изгаряш. Ако хвърлиш единадесет или дванадесет, побеждаваш. Във всички останали случаи заровете се предават на следващия, докато някой хвърли единадесет или дванадесет или ако е последният останал в играта. Ако победиш, всички играчи трябва да ти дадат сумата, която са посочили в началото на този тур.

— Лесно е — изръмжава друг с насърчителен тон.

Ако имаш поне 1 жълтица и все още държиш да вземеш участие в играта, мини на **248**. В противен случай Алексиус може да те отведе веднага в твоята стая (**106**).

Изстрелваш се напред, но толкова тихо, че си почти върху нея, преди тя да е успяла да се обърне. Държиш огледалото така, че последният лъч на слънцето се отразява в нейното голямо око. Остава заслепена и вдига ръка, за да предпази лицето си, докато с другата вдига котвата и я размахва срещу теб.



Великанка

Бойно майсторство: 6	Щети за удар: 5 зара + 1
Психически способности: 8	Нюх: 5
Издръжливост: 65	Доспехи клас: 1

Забележка: ако има Магьосник и той възнамерява да използва заклинанието *робско омайване*, трябва да отбележи номера на тази глава и да продължи на [139](#).

Ако победиш до третия рунд, мини на **474**. Ако след три рунда все още се биеш, прехвърли се на **196**. Ако бягаш, обърни на **498**.

(Играч, който казва желанието)

— Гарантирай ми богатства, които да надхвърлят мечтите и на най-алчния човек — казваш ти на духа.

Използвал си едно от желанията, така че впиши кръстче в полетата, които ти служат за отчитане.

— Всъщност — отбелязва духът, — нищо не надхвърля мечтите на алчния човек и затова трябва да имаме поне някаква смътна представа за сумата. Да кажем десет милиона жълтици, които ще те направят по-богат, от който и да е цар на Корадиян и вероятно ще те сложат наравно с всички търговци на Феромейн, взети заедно. Такава сума ще намериш при пристигането си в Шобрет, където със силата на своята магия ти доставих и един аристократичен замък, в който да живееш.

— Би било полезно също да имам известна сума в брой, която да нося със себе си — уточняваш ти.

Духът раздвижва ръце и в краката ти се появяват торби, тъпкани със злато. Всяка торба съдържа 100 жълтици и се брои като един предмет. Можеш да вземеш колкото искаш. Ще остане и да напълниш раниците на твоите приятели (Ако нямаш желание да обогатиш приятелите си, духът ще отнесе всички останали торби във вече препълнената желязна каса на твоя дворец.)

Обърни на **338**.

Ако си сам премини на [363](#).

Ако играеш в отбор, дай книгата на другите играчи и им кажи да
обърнат на [254](#).

Ако в отбора има Мъдрец, който още не е пробвал да левитира на върха на кулата и иска да опита сега, трябва да прескочи на [235](#). Ако има Тарикат и той поиска да разбие ключалката, но още не е опитал, трябва да се прехвърли на [122](#). Ако няма нито Мъдрец, нито Тарикат, или те не желаят да рискуват, или пък вече са опитали, но са се провалили, трябва да се откажеш и ти, и да се върнеш на [151](#).

Излегнат върху копринени възглавници на една удобна веранда, ти пушиш наргиле с Психе и заедно наблюдавате раждащите се звезди. Едва загатваш за своята мисия и тя се протяга напред, а очите ѝ заблестяват на светлината на факела.

— Може би моята магия би могла да ти помогне — казва тя с пресипнал глас. — Смятат ме за голяма сила в областта на кристалоскопията и предсказанието.

Тя взима една бляскава леща от вулканично стъкло и изследва капка червено вино в нейната дълбочина.

— А, да — проронва след миг. — Мечът на живота! Виждам го... — В един момент тя отмества поглед, поклащайки глава сякаш се чувства зле. — Не, съжалявам, не мога да го локализирам, тъй като нямам никаква близост с Кървавия меч. Кълбото на моята съдба не е вътъкано в този гоблен, както казва една Опалариянска поговорка. От друга страна, ако притежателят на дръжката и ножницата поиска да надникне в моите вълшебни лещи... — усмихва се. — Но ще трябва да изпаднеш в транс.

Ако се съгласиш да те хипнотизира, иди на **309**.

Ако отклониш предложението, мини на **371**.

Правиш няколко крачки и плъзгаш гъвкавите си пръсти по гладката повърхност на вратата. Намираш една лека неравност и продължаваш да опипваш: това е една малка пластинка с болтчета. Отваряш я и намираш ключалката. Сред инструментите на разбивач, които имаш в паласката, избираш една тънка метална лента и започваш деликатната работа. Минутите минават и капки пот избиват по челото ти: тази ключалка е дяволска работа, най-сложният механизъм, който някога ти е попадал в ръцете. Хвърли 3 зара, като се опиташ да получиш число, по-малко или равно на твоя ранг. Ако успееш, вратата се отваря и ти можеш да влезеш (279). Ако не успееш, продължи на 471.

Намираш се в една оградена градина. Ноздрите ти се изпълват със силен аромат на жасмин, плътен като виолетовите сенки на неясната утринна светлина. Тревата под краката ти е гъста и влажна от росата.

Маймуната, която влезе заедно с теб, хуква бързо напред-назад по тревистия килим. Забелязваш шатра, където седи жена, отпиваща нещо от сребърна чаша.

Веднага разпознаваш Фатима, въпреки че сега тя носи воал и се покланяш.

— Господ да те благослови, моя добра госпожо. Твоята градина е укритие от опасностите, твърде ужасни, за да бъдат описани.

— Опасността е отминала — отговаря тя с глас, малко по-силен от шепот.

— Ела да седнеш до мен.

Правиш, както ти казва. След малко, докато приемаш сладките, поднесени върху сребърна чиния, изведнъж в паметта ти се завръщат демоничните божества.

— Те могат ли да влязат в тази градина? — казваш в пристъп на страх. Шумът от техните викове все още се чува зад високите стени.

— Чудовищата, които те преследват, са изчезнали — казва тя с усмивка. — Това, което чуваш, е хорът на уличните котки...

Заслушваш се отново. Тя има право.

Отваря се една друга врата. Слаб старец, облечен в кожена туника, влиза и застава близо до навеса от бръшлян.

— Спокойно — казва Фатима, като гали маймунката по врата. — Това е само Хасан.

Старецът се приближава като се усмихва:

— Минах по прекия път през градините, Фатима, надявам се, че това не те огорчава. Деветте врати не могат да се отворят, когато Сузуриен е наблизо.

— Сузуриен! — скачаш на крака. — Знаеш ли къде е този негодник? — питаш Хасан.

— Надявам се да го открия. Смятам да го убия преди зори.

— Ще трябва да се наредиш на опашка! — обръщаш се и се покланяш на Фатима. — Госпожо, хубаво си поговорихме, въпреки че времето никога не стига, но сега...

Тя кимва с разбиране.

— Мини през онази врата там. И ти също, Хасан. Мисля, че ще ви отведе най-близо до вашата цел.

Излизаш от градината и стигаш до един малък площад с кладенец в средата. Хасан върви след теб, или поне ти си мислиш така... Когато се обръщаш обаче, няма и следа от стареца. Също и от вратата.

Премини на [202](#).

Най-близкото от децата получава монетата. Глъчката спира веднага и всички те застиват, вторачени с недоверие в блестящото злато.

— А сега вървете — казваш ти, но без грубост.

Тишината трае още няколко секунди, после цялата група отново се оживява в миг. Децата хукват по улицата, вдигайки облаци прах. Наблюдаваш момчето, което си подхвърля монетата във въздуха и ясно забелязваш неговата усмивка.

— Отецът на Всички, който вижда твоята щедрост, разбира се, ще те възнагради.

Обръщаш се. До теб стои една жена Таашим, много стара и набръчкана, с лице, което прилича на ряпа.

— Ще се отбиеш ли в моята къща?

Ако приемеш поканата, продължи на **93**. Ако ѝ благодариш, но откажеш, като ѝ обясниш, че трябва да продължиш по пътя си, обърни на **82**.

Решаваш да не рискуваш: птицата Рок би могла да лети, накъдето поиска и дори познаването на думата, която я приземява, едва ли ще ти бъде полезна, в случай че птицата реши да лети на запад или на югоизток, към безкрайното Тихо море. Не, трябва да измислиш някакъв друг начин, за да достигнеш Хакбад...

Придвижи се на **201**.

(Магьосник) Едва удържайки се върху раменете на своя другар, успяваш да надникнеш навън през прозорчето към тъмнината, която сега е почти пълна. Най-далечната точка на Цитаделата, която е достижима със заклинанието незабавно спасение, е една кула. Нейният профил скрива нарастващата луна, чиято сребърна светлина вече се разстила върху града.

Нямаш друг избор. Извикваш в ума си символите и етапите от състоянието на духа, необходими, за да направиш магията и ги преглеждаш. Последният символ, особено подходящ в това трудно положение, е представата за един сокол, който лети високо в небето. Когато визуализираш тази представа и я комбинираш с душевно състояние на ликуваща радост, магията се задейства и клетката около теб и твоя отбор се разсейва...

Премини на [4](#).

Ако си успял да замениш истинския Хатули с фалшив, продължи на [157](#). Ако Сузуриен си е отишъл с истинския Хатули, нямаш друг начин да намериш скривалището на острието на Кървавия меч.

И твоята мисия завършва с горчивия вкус на поражението.

Приближаваш се до кулата с голяма предпазливост. Стръмните стени са покрити с мозаечни фрагменти и цялата сграда завършва с едно медно минаре. Вратата представлява гладка плоча от лъскав бял камък.

Ако в отбора има Мъдрец, той би могъл да опита с левитация да стигне до върха на Кулата отвън (235). Тарикатът обаче би могъл да потърси ключалка, за да я разбие. Ако в отбора има такъв и той иска да опита, трябва да обърне на 122. Ако има Воин, който възнамерява да разбие вратата трябва да се прехвърли на 295. Ако има само един Магьосник, или ако никой не иска да опита някое от действията описани по-горе, трябва да се върнеш на 151.

Приемаш колчето и благодариш на стария моряк, че ти е разказал всичко това.

— Когато целият живот на един човек е преминал като приказно приключение — казва той. — Негов дълг е да го сподели с другите.

Изяждаш паницата зърнеста овесена каша, която Алексиус ти донася: всеки ранен играч печели една точка издръжливост. За нещастие намиращ хлебарка на дъното на паницата и, донякъде отворен, си помисляш, че това вероятно не е единственото животинче, което е намерило подслон в хана на Алексиус: затова излизаш на улицата и отиваш до една чешма да се измиеш. Докато се занимаваш с това, забелязваш голям брой зле облечени хора, които се редят на опашка пред една висока и тясна къща с бели стени.

Алексиус, който е излязъл пред вратата да изхвърли боклука, ти казва, че там е къщата на Емеритус лечителя.

— Казват, че той е най-мъдрият човек в целия Отремер — допълва ханджията.

— Благодаря, Алексиус, тази информация струва една жълтица — казваш му ти. — Разбира се, не може да се каже същото за твоето гостоприемство.

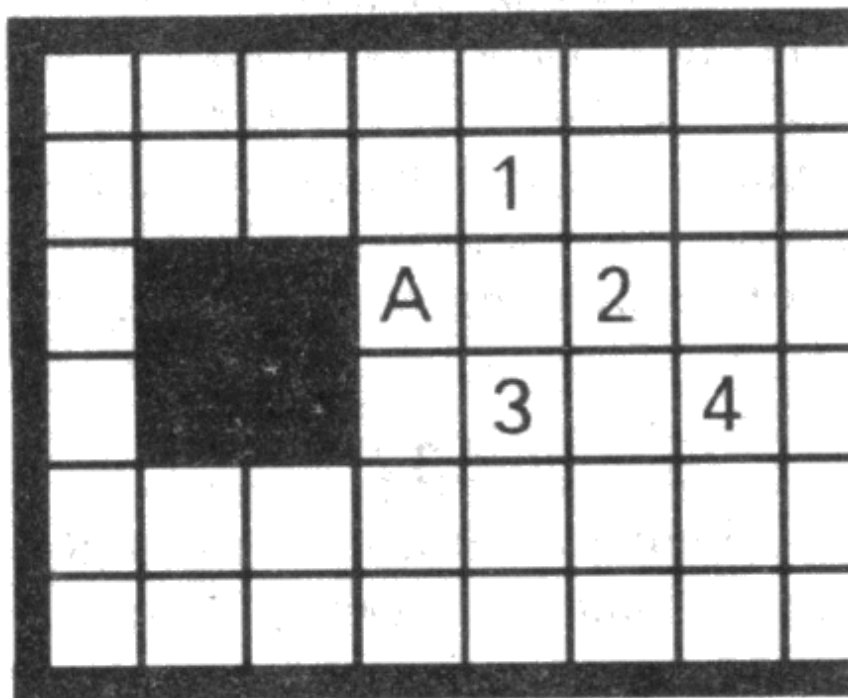
Без да обръщаш внимание на буйните му протести, ти се отправяш към къщата на Емеритус: съдбата те е отвела до човека, който наистина би могъл да ти помогне в твоята мисия!

Придвижи се на [419](#).

Облакът мъгла, в който Айкън се е превърнал, се изкачва към центъра на залата. Не без известно притеснение разбираш накъде отива. Мъглата се извива нагоре към мекото червено сияние от Полюса на живота и пращи, поглъщайки живителните лъчи.

След няколко мига мъглата се спуска, като внимава да остане надалеч от Полюса на смъртта и се сгъстява, за да приеме отново чертите на Айкън. Неговите доспехи все още пазят следи от драскотините и ударите, които му нанесе в сражението преди няколко минути, но вече няма и следа от раните, които си му причинил.

— Пет пари не давам за тези Устия на живота и смъртта — казва той с напевен тон, — но намирам за забавно, че точно Полюсът на живота, за който си пожертвал всичките си сили и толкова много години, възвърна енергията на твоя най-стар враг. Ела, започваме отново нашето сражение!



Айкън Неверникът

Бойно майсторство: 9	Щети за удар: 5 зара
Психически способности: 9	Нюх: 9
Издръжливост: 55	Доспехи клас: 2

Забележка: Айкън е недосегаем за заклинанието **робско омайване**. Той сам се е обвил в заклинанието огън на възмездието. Всеки, който го удари в близък бой — с меч например, но не и със стрела (или магия) — получава изгаряния и губи 1 точка издръжливост, без оглед на доспехите. Ако победиш, мини на **30**.

На зазоряване приближаваш към кулата на Психе и скоро забелязваш, че е настъпила промяна: масивната входна врата е паднала от пантите; стените, покрити с мозайки, са матови и напукани, а петна от окисляване покриват медното минаре, карайки го да изглежда, сякаш е покрито с мъх.

Влизаш предпазливо, като добре осъзнаваш, че понякога клопките и магичните защиты остават активни дори след смъртта на този, който ги е приготвил. Но нищо не нарушава тягостната тишина. Стълбичките са срутени и коридорът на сградата е пълен със задушлив прах. Единственият интересен предмет сред развалините е някакъв накит. Повдигаш го от издраскания мрамор на пода: прилича на тока от колан, овална пластина от червено злато, в която са вградени два рубина, напомнящи очи. Върху обратната страна е гравирани знака на Иблис, падналият ангел, а по-късно Принц на Злия дух.

Ако решиш да задържиш предмета, отбележи върху дневника „Иглата с рубини на Иблис“. В кулата няма други интересни неща.

Прекарваш следобеда в двора, като се упражняваш и изпробваш бойни движения, след това се изкъпваш и хапваш леко на вечеря, преди отново да потеглиш към града.

Прескочи на [521](#).

Тобиас изцежда в устата си и последната капка разрежено вино от своята чаша, като те гледа свирепо, но с израз, който се опитва да скрие безмерната му враждебност.

— Ако твоята мисия е права и свещена — казва той, — Качулатите няма да се поколебаят да ти помогнат. Но ако вървиш по пътищата на Дявола, тогава нека Бог да ти е на помощ!

Сега ще му разкажеш ли твоята мисия с подробности? В този случай премини на [57](#). Ако предпочиташ да смениш темата, обърни на [110](#).

Касапинът все така мълчаливо те проследява с поглед докато си тръгваш. Ти пък излизаш от къщата на Сузуриен още замаян. Навън хората се разминават, забързани около тебе като водовъртежи в общото море. Хвърляш поглед зад себе си и виждаш на прозореца Сузуриен да гледа надолу с лукава усмивка. Може би си проявил глупост като си приел да намериш изумрудените очи, но нима си имал друг избор? Без неговите знания по астрология не можеш и да се надяваш, че ще намериш кораба Хангак. Дори ако пожелаеш да откраднеш Хатули, няма да имаш представа как да го задействаш.

Мисълта е отвратителна, но съдбата те принуди да си сътрудничиш с човек, недостоеен за доверие. Има една Таашимска поговорка, която гласи: Когато и на двамата им се прияде газела, дори лъвът и змията се съюзават, за да скроят засадата.

Безцелната ти разходка те отвежда към самия край на гранда. Виждаш в далечината едно рибарско селище и се отправяш в тази посока с мисълта да наемеш лодка. Скоро обаче откриваш, че селото е по-далеч, отколкото си мислел, тъй като вече твърде дълго вървиш по пътеката, минаваща покрай голям брой ниски каменни сгради без прозорци. Късен следобед е и някакъв сух задушлив прахоляк се вдига по пътя. На един завой се натъкваш на човек, седнал в края на улицата, който пие нещо от съд, издълбан от тиква. Вдига поглед към теб и се усмихва, като те поздравява с думите:

— Ние се пържим под горещото слънце, докато хората в тези гробници си стоят на хладно. Те, за сметка на това, трябва да се примирят с факта, че гърлото им е сухо, тъй като това вино е само за живите! — вдига тиквата. — Искаш ли да ми правиш компания?

Ако приемеш поканата, прескочи на [458](#).

В противен случай обърни на [187](#).

Късно е да си тръгваш — казваш ти, като възпираш дервиша.

— Или е рано — отговаря той. Спира се, но не казва нищо друго, за да продължи разговора.

— Какво носиш в торбата? — питаш го, като посочваш товара на гърба му, несъмнено тежък.

— Книги. Тук имам апокрифните слова на Мъдреца; апокрифите на Петте възприятия; голям брой трактати по етика, закон и аритметика; литературни творби от Нашерин и Опалариян; някои ръкописи от един гроб Кайкухуран...

— Трябва да са книги с голяма стойност. Смяташ да ги продадеш ли?

Той ти показва беззъба усмивка.

— Нищо подобно! Какъв дервиш ще бъда с джобове, пълни със злато! Не, имам намерение да си стъкмя един огън с тези книги, за да ми държи топло до новия ден.

— Това е лудост! Ти сигурно се шегуваш! — казваш му ти. — Твоята постъпка ще бъде по-лоша от престъпление.

— По-добре е да изживееш ученията на Просветения, отколкото да ги четеш — отговаря той, като се усмихва широко. — Делото е по-висше от разума във всеки един смисъл. Въпреки това, ако искаш, има един ръкопис, който би могъл да спасиш от огъня.

Изважда някакъв пергамент и ти го подава. Отбележи го в дневника, ако искаш да го задържиш.

Объркан от изкривената логика на дервиша, го питаш дали знае пътя за „Къщата на пустинния вятър“.

— Тук наблизо е. Следвай пътя до края, след това погледни надясно. Веднага ще разпознаеш „Къщата на пустинния вятър“ по кулата, която се извисява на фона на съзвездие наречено Паяка.

Благодариш на мистичния старец и се запътваш в посоката, която ти указа.

Ако си взел предложения пергамент и искаш да го разгледаш (в който и да е момент, включително и веднага), продължи на **518**.

Не пропускай да отбележиш главата, на която се намиращ, преди да обърнеш на **518**, тъй като тя няма да те върне.

Сега мини на **88**.

(Магьосник) Ако искаш да направиш магия, прескочи на **438**.
Ако искаш да използваш предмет, прехвърли се на **136**.

Кое от следните неща притежаваш, което може да ти бъде полезно? Иглата с рубини на Иблис? (348), огнено кълбо (411) или позлатено огледало (353). Ако не притежаваш нито един от тези предмети, не ти остава друго, освен да използваш магия (438).

Ако някой иска да си допълни снаряжението, Емеритус може да изпрати своите прислужници да направят покупки. Ако е така, премини на [578](#).

Но ако си готов веднага да продължиш мисията, обърни на [186](#).

(Воин) С някакъв смътен план в главата си ти се обръщаш и инстинктивно протягаш ръка към ножницата, но хващаш само... въздуха! Забравил си, че си загубил меча! Кракът на духа затъмнява слънцето; гледаш нагоре докато се спуска, но нямаш време дори да го прокълнеш... Воинът умира смачкан. Оцелелите играчи, ако има такива, трябва да решат в общо съгласие как да действат.

Тарикатът може да продължи на [572](#); Мъдрецът може да се прехвърли на [420](#), а Магьосникът на [135](#).

(Магьосник) (Провери дали си отбелязал номера на последната глава, която четеше, защото тук няма да ти бъде дадено никакво указание.)

Великанката е едно от чудовищата, създадени чрез опитите на Саакнатур. Магьосникът им е предал голяма физическа сила, но също така е взел мерки никой смъртен да не може да управлява разума им. Нейните защиты веднага се активират и отблъскват магията, която сега действа върху теб!

Хвърли 2 зара, за да опиташ да получиш резултат, по-малък или равен на психическите ти способности. Само ако хвърлянето ти успее, ще избегнеш действието на отразената магия.

В противен случай очите ти се замъгляват и си неспособен да действаш, докато този, който е изпратил магията, не ти заповяда. Тъй като това си самият ти, това означава, че ще останеш неподвижен, докато магията не се изпари, тоест от 2 до 7 рунда. Хвърли 1 зар + 1, за да определиш рундовете, ако още си жив...

Сега започни битката отново, като отидеш на главата, от която си дошъл.

Ако с това си изчерпал третото си желание, духът си отива с грохот, и тъй като ти се намиращ на острова в същото положение, в което беше преди да намериш бутилката, твоето приключение свършва дотук!

Ако ти остават още желания, сега имаш възможността да поискаш друго. Не можеш да желаеш отново нещо, което вече си искал.

Ако желаеш богатство, иди на **15**; ако желаеш здраве, продължи на **275**; ако искаш оръжията и доспехите ти да се подновят, премини на **558**; ако искаш да ти бъдат увеличени силите, обърни на **540**. Ако избираш да не извяваш други желания и засега се ограничаваш само да кажеш на духа да те откара в Хакбад, иди на **290**.

Това е страницата на една дълга история.

(... че ми беше отреден дълъг живот. Лице в лице с оживелия идол все пак аз загубих ума и дума и дори вътрешностите ми трепереха с всички сили. Паднах на колене, призовах Господ да ме спаси, но идолът ме вдигна и ме сложи в една бамбукова клетка в центъра на острова. За него не тежах повече от торба с фурми. В клетката имаше други трима нещастници и когато съществото си отиде, аз ги попитах как са били заловени.

— Като теб — каза първият. — Нима не знаеш, че това е островът на Седем-в-един? Така се казва злият идол, който те хвана и който носи това име, защото в него наистина живеят седем идола един в друг. Сега сигурно ще ти хрумне да попиташ как е възможно да съществуват подобни неща. Ние тримата, които за щастие сме най-умните мъдреци в цял Китай, се запитахме същото. През цялото време, прекарано в тази клетка, мислихме точно върху този въпрос. Моето мнение е, че въпросът наподобява историята на тримата духове, които се опитвали да влязат в рая.

— За каква история говориш? — питаш го ти...)

Така свършва страницата. Върни се на главата, от която си дошъл.

(Увери се, че си отбелязал номера на последната глава, която четеше.)

Вече не притежаваш разпятieto, което ти подари Тобиас. Може би си мислеше, че това ще ти донесе някакво нещастие, но в действителност нищо подобно не се случва. Всяко разпятие представлява само символ, а онова, което е истински важното, е вярата, която то олицетворява. Върни се на главата, от която си дошъл.

Неговото лице почервява, когато му взимаш парите от джоба на туниката. За момент остава безмълвен, толкова е възмутен, но само за момент...

— Помисли добре какво правиш — казва с нисък и заплашителен глас, когато те вижда да броиш монетите.

— Няма да те отегчавам с подробности за неизбежното наказание, предписано от Просветения Акабах, за тези, които не спазват уговорките. Господ ще се погрижи това наказание да те връхлети така, както скакалците връхлитат върху житно поле. Аз ще добавя само едно: тези пари бяха мои по право, реалното възнаграждение за това, че съм ти осигурил най-добрия подслон. Върху съвестта ти ще тегне вина за едно съвсем несправедливо обвинение! Дано Бог да прехвърли Седемте злини на братя Ксантик върху твоите потомци за това престъпление, дано...

Един ритник го изхвърля във въздуха и той се просва в коридора, но веднага се изправя и започва отново да редува ругатни и проклетия. Ти обаче хлопваш вратата в лицето му. Едва сега си даваш сметка колко си изтощен, сега, когато потъваш блажено под меките завивки. Песента на един славей се носи сред влажния бриз и аромата на жасмин, но ти не го чуваш. Вече си заспал.

Прехвърли се на [167](#).

Кой от следните предмети смяташ да използваш?

Една бутилка от жълта мед (388) или копието на човека с кучешката глава (256)?

Ако има Магьосник и той желае да действа, трябва да прескочи на [425](#). В противен случай обърни на [334](#).

Един кавалер, който току-що е сменен от пост, ти показва трапезарията. Там намираш Тобиас заедно с няколко офицери, заети с обсъждането на военните планове пред закуска от хляб и разводнено вино.

— Щастлив съм да те видя отпочинал след една хубава нощ здрав сън — отсича направо Тобиас. — Заеми място и похапни с нас. Ще установиш, че тази обикновена храна е много по-укрепваща от презрелите плодове и мазното, тежко месо на земите Таашим. — След тези думи той се изплюва върху едно ловно куче, свито под масата. Животното изскимтява и изчезва.

— Това куче е като Таашимците — изръмжава Тобиас с презрителна усмивка. — Идва да проси на трапезата ти, но е винаги готово да те ухапе по глезените, ако не му напомняш от време на време, че ти си господарят.

Изведнъж той втренчва ледените си сиви очи в теб: няма как да не трепнеш за миг, въпреки всичките ти години боен опит.

— Добре — констатира без интерес. — Какво те води в Крешентиум?

Ако му кажеш, че си дошъл да търсиш острието на Кървавия меч, прехвърли се на [57](#). Ако му кажеш, че изпълняваш тайна мисия, продължи на [132](#).

Ако му кажеш, че нямаш никаква специална цел, а си дошъл само в търсене на приключение, премини на [192](#).

Голямата опашка с перка се вдига, остава за миг неподвижна на фона на вечерното небе и след това пада като чука на Тор. Морето се разделя на две и лодката потъва между сивите стени от вода. За един дълъг миг можеш да съзерцаваш тази картина на преобръщане: океанът, който е разкъсан на две като стените на долина; рибата, която прави хората незначителни; дъските на малката лодка, които плуват като миниатюрни вълни в локва вода; предизвикателният боен вик, който се превръща в стенание от страх... След това океанът се затваря над главата ти. Придвижи се на [265](#).

Напиши кодовата дума СПЕКУЛУМ до тази, която може вече да си отбелязал.

В прибързаното търсене обръщаш десетки любопитни предмети върху пода на кабината. Съжаляваш много, че нямаш достатъчно време, за да ги разгледаш по-добре. Повдигаш капака на една глинена делва и изпразваш съдържанието: два сияйни изумруда, очите на Хатули! Отбележи ги в дневника (двете се считат за един предмет).

Добави още две кръстчета. Ако имаш още време, можеш да погледнеш картите (209) или да отвориш другата врата, в случай че вече не си го направил (561).

Ако пожелаеш да напуснеш веднага мястото, отиди на 185.

Вървиш с големи крачки в средата на пазарния площад. Таашимците, които съставляват три четвърти от населението на Крешентиум, се отправят тичешком към храма в отговор на муезина, който призовава за молитва. Тълпата започва да се разрежда и сега, когато сухата жега на деня отстъпва място на вечерната прохлада, ти се чувстваш поотпуснат. Влизаш в сградата, която момчето ти показва и весело тичаш нагоре по стълбите към площадката на Ябло.

Премини на [216](#).

— Въпросът ме обърква донякъде — казва един от моряците, като почесва въшлясалата си брада. — Има различни начини да се приеме този въпрос... Точно така, както правят мъдреците, когато учат, че има много отговори на загадката на живота. Въпреки това в определени случаи трябва да се рискува и да се види дали това, което някой ти отговаря, може да ти бъде от полза. Ти ме попита какво знам за Кървавия меч и моят отговор е...

Тя млъква за момент, докато ти изгаряш от нетърпение...

— Нищо! А сега изчезвай, тъй като твоят досаден въпрос смущава нашата игра, а тъпото ти лице е в състояние да накара дори Свети Йолонус да загуби търпение!

Кръвта ти кипва. Ако искаш да дадеш добър урок на тези нахални негодници, мини на **195**. Ако оставиш настрана гордостта и се оттеглиш в стаята си, прехвърли се на **106**.

Събуждаш се малко преди изгрев-слънце. Старецът, чието име, доколкото помниш, е Шахат, ти донася вкусна закуска от ароматизирано мляко, не квасен хляб, фурми и портокали.

Всеки ранен играч възстановява издръжливост, равна на 1 точка плюс половината от точките, отговарящи на неговия ранг. По този начин един играч от четвърти ранг възстановява 3 точки издръжливост (закръгли към по-голямото) Запомни, че общата издръжливост никога не може да надвишава първоначалните точки.

След закуска започваш да мислиш за следващата си стъпка. Ако вече не си го правил, можеш да изследваш кулата на източното крило (131).

Ако предпочиташ да се върнеш направо в града, прескочи на 521.

Обхванат от паника при мисълта за магията на Психе ти се обръщаш и хукваш в нощта. Бягаш с всички сили по пътя, който пресича овощните градини, и в далечината забелязваш светлините от кулите на града. Най-сетне решаваш, че можеш да се позабавиш и минаваш от бягане в бърз ход, тъй като си останал без дъх.

Изведнъж чуваш остър писък и съзираш облак от прилепи, който се издига над теб в нощното небе: нова заплаха предизвикана от ужасната магьосница...

Прилепите те обграждат отвсякъде и търсят всички места с открита кожа, откъдето да смучат кръв. Те са общо дванадесет и разпределят равномерно своите атаки между различните играчи. Всеки прилеп, който атакува един Приключенец, му изсмуква кръв равна на 1 точка издръжливост, след което се издига във въздуха и отлита заситен, за да се върне във вилата на Психе.

Оцелелите (ако има такива) могат да продължат към Крешентиум. Психе е свършила с вас.

Прехвърли се на [170](#).

Благодариш на Менира и Ридак за гостоприемството и се приготвяш да тръгваш. Но жената е разбрала какво таиш в сърцето си и те извиква обратно с думите:

— Ако конят ще ти бъде от полза в пътуването, можеш да го вземеш.

— Това е неоценимо богатство — протестираш. — Не е справедливо да се разделиш с него, без да получиш нищо в замяна.

— Но аз ще имам огромна печалба — възразява Менира. — Когато вземеш коня, моите съседни ще ме попитат къде е изчезнал, а тогава аз ще си измисля много истории, с които да обяснявам неговото изчезване... А съседите ще ми плащат, за да научат историите, така че аз ще спечеля хем пари, хем забавление! Като вземаш коня със себе си, ще направиш подарък и на мен!

Този начин на мислене е съвсем типичен за Таашимците! С усмивка Ридак добавя:

— Вярно е. Нали знаеш какво е казал Просветеният, когато отнел магичните сили на жреца на Магьосниците — понякога правиш подарък като отнемеш нещо, това е дарът на възможностите.

Продължи на [111](#).

От гърдите на Хангак се разнася дълбоко ръмжене и той се надига. Макар и седнал на пода в кабината, гигантът е достатъчно висок, за да те гледа в очите, въпреки че ти си прав. Сваля си шлема с трите рога и се втренчва в лицето ти. Сега в сивите му очи няма враждебност, но под този изпитателен поглед все още те побиват тръпки от страх. Или тръпки от учудване, защото ти никога не би признал, че си изпитал страх...

— Мъртъв ли беше? — питаш го невярващ.

— Мъртъв? Хангак, Кралят-пират? — изправя се. — Никога! Щом дори Фештис не е успял да ме унищожи, изобщо не мисли, че ти би успял!

За момент ти се струва, че иска да продължите битката, но след това гигантът оставя брадвичките върху масата и се хвърля на леглото.

— За бога, много съм изморен. Студът никога не оставя моите бедни кости... — поглежда те. — Добре се сражава... Смело и с чест. Похвалите на Хангак не бива да се приемат несериозно, следователно можеш да се гордееш с това! Твое право е да се хвалиш, разкажи на всички днешното си приключение и запомни, че не е присъщо на героите да мъкнат скромно като женички. — Той млъква за миг и затваря очи. — Трябва да си почивам... Само ако можеш да отпочина... — Той помръдва огромната си ръка по посока на рафтовете. — Вземи това, което си дошъл да търсиш. Спечели си го със смелост. Пътят на славата ще те превърне легенда, ако успееш да победиш лекомислието на младата си възраст. Сега тръгвай!

Намираш изумрудите в една глинена делва: и двата се смятат за един-единствен предмет. Тонът на Хангак не допуска възражения, затова само се покланяш и се оттегляш.

Обърни на [185](#).

Измъкваш се бързо на двора. Докато го прекосяваш, за да отпиеш глътка вода от кладенеца, виждаш някаква висока фигура, изправена под клоните на една смокиня близо до вратата. Отначало си мислиш, че това е робът Буко, но когато фигурата излиза от сянката под лунната светлина, виждаш, че тя има две глави.

Придвижи се на [114](#).

Реши какво да предложиш на Менира в замяна на прекрасния кон. Би могло да бъде предмет (например шишенцето с лечебна отвара или вълшебното кълбо) или някаква сума пари. Ако решиш да дадеш пари, трябва да й предложиш най-малко четиридесет жълтици.

След като си решил какво да й предложиш, премини на **368**.

Отбележи кодовата дума КОВАРСТВО в дневника си.

Поставяш Хатули на земята и му казваш:

— Намери острието на Кървавия меч — а след това, в случай че той не познава народното име на меча, добавяш: — Меча на живота.

Отначало идолът остава неподвижен, което доста те обезпокоява. Какво ще стане, ако не ме разбира? После обаче се навежда и хуква по дъските на пода. Последваш го навън от стаята и го наблюдаваш, докато слиза по дългата стълба. Въпреки че краката му са къси, ти трябва да ускориш крачка, за да го настигаш. След като излизате навън, Хатули те отвежда далече от „Къщата на пустинния вятър“, като минава по редица павирани улици към някакъв градски квартал със сгради, които изглеждат твърде големи и пусти. Когато стигате до кръгло площадче. Хатули се стрелва напред и те изчаква близо до един кладенец.

Надничаш вътре в него: тъмно е като в гроб, но поне изглежда сухо... Горедолу... Хатули ще ти бъде водач в подземния свят, който те очаква. Ето указанията, които трябва да следваш: преминаване наляво; свод наляво; първа пресечка надясно; втора пресечка наляво. Отбележи указанията на гърба на дневника заедно с номера на тази глава, в случай че ти потрябват по-нататък. Слизаш в кладенеца.

Премини на [477](#).

Докосваш катинара с върха на стрелата, но мигом си заслепен от неочаквана светкавица и когато закриваш очи с ръка, изпускаш стрелата. Щом зрението ти се възвръща, вратата е отворена. Ако искаш, можеш да вземеш отново стрелата. Хвърляш последен поглед към стаята и прекрачваш прага.

Отиди на [483](#).

Шумът от уличната суматоха те събужда. Сутрин е. Ставаш, за да погледнеш навън през прозореца и в този миг влиза прислужницата със закуска от портокали, мляко и сладкиши с подправки.

Всеки играч, който е бил ранен, възстановява издръжливост равна на половината от точките, отговарящи на неговия ранг за нощната почивка, плюс 1 точка, че е ял (закръгли към по-голямото).

Девојката се връща да вземе празните съдове.

— Емеритус трябва да се върне след около час — казва тя със своя смешен акцент на езика Бьо. — Ще му кажа да ви посети веднага щом се върне.

Малко преди обяд тя го придружава до стаята ти. Въпреки че очевидно е изморен от дългия път и все още е с дрехите, покрити с праха от улицата, Емеритус е доволен, че вижда отново своя стар приятел Мъдрец.

— Колко щастливи и безгрижни бяхме в Каксос — казва той. — Когато почувствам твърде силно мъката от ужасите, нещастията и бедността, царящи тук в Крешентиум, аз с удоволствие си спомням за онези спокойни дни.

— Ех, да. Въпреки това, Емеритус — възразява Мъдрецът, — времето не може да се спре.

Смеете се весело, разговаряйки с радост за отминалите времена в Манастира на озарението.

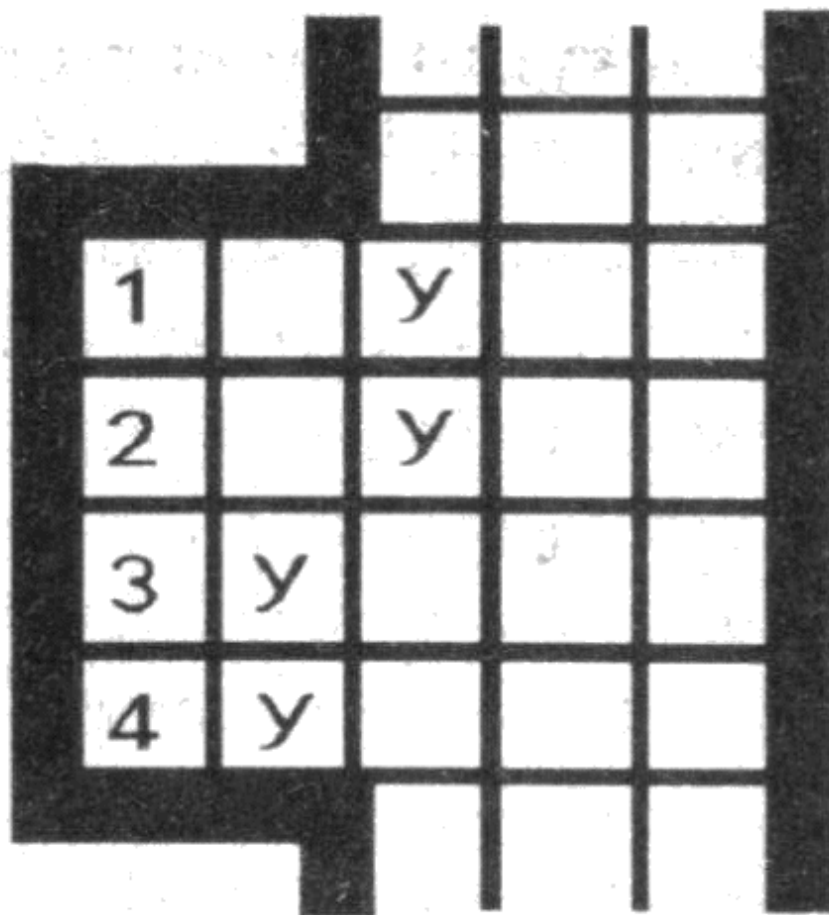
След някой друг хубав спомен казваш на Емеритус, че имаш нещо да му покажеш и изваждаш дръжката и ножницата. Металът, обсипан със скъпоценности, блести на светлината на слънцето и твоят приятел застива от изумление.

— Ако не греша — казва почти без дъх, — това са части от Меча на живота! Мислех, че се е загубил, че е бил унищожен завинаги...

Прехвърли се на **60**.

Събуждаш се.

Не знаеш защо се чувстваш толкова напрегнат и притеснен. Лош сън...? Не. Когато очите ти привикват към светлината, виждаш четири прегърбени фигури, които се приближават с потайна и тиха стъпка. Трябва да си се събудил, когато са отместили завесата, позволявайки на слабата светлина от фенера в коридора да влезе за миг в спалнята. Благодарих на твоя Бог, че си бил разбуден от един толкова лек шум и че си избегнал опасността да бъдеш убит в съня си; после ставаш рязко, за да нападнеш тези убийци.



ИЗХОД

Бойно майсторство: 7	Щети за удар: 1 зар + 1	
Психически способности: 7	Нюх: 8	
Доспехи клас: 1		
Издръжливост:	първи 15	трети 15
	втори 15	четвърти 15

Имай предвид, че нямаш доспехи през цялото време на сражението. Ако победиш убийците, продължи на [217](#).

Ако бягаш, иди на [215](#).

Трудно си пробиваш път сред търговците на пазара. Докато тичаш, хвърляш поглед назад и виждаш, че двамата търговци те търсят между конюшните. Със задоволство забелязваш, че жената е успяла да изчезне до една сграда, докато нейните нападатели те преследват.

Продължаваш да вървиш незабелязан по една странична улица в посока към къщата на Принц Сузуриен.

Придвижи се на [73](#).

Зад отворената врата се вижда градина, където Хасан стои прав и разговаря с една грациозна жена Таашим. Забелязва те и ти се усмихва, докато вървиш с мрачен вид, за да се присъединиш към тях.

— Не очаквах, че толкова скоро ще се срещнем отново — казва Хасан. Представя ти жената, чието име е Фатима.

Тя протяга към теб нежната си ръка, украсена с пръстени, но зад усмивката ѝ се крие загриженост: вече е забелязала лошото ти настроение.

Хасан също го забелязва.

— Защо си така тъжен? — пита те той. — Много често успехът наистина е по-отчайващ от провала, но ти си твърде млад, за да си усвоил този горчив урок! — После установява, че ти вече не носиш Кървавия меч и изведнъж млъква. Лицата на двамата потъмняват, когато изслушват твоя разказ.

— Тъжни новини — отбелязва Хасан, когато приключваш. — Този Айкън трябва да е имал душа на пепелянка, изпълнена със злост. Жалко, че не останах с теб малко по-дълго, иначе камата ми щеше да намери неговото сърце и така да предотврати тъжния край на твоята мисия. Въпреки това чуй какво ще ти кажа: нищо не е наистина добро или изцяло лошо, тъй като всички преценки за добро и зло са илюзорни като миражи.

Сега може да ти се струва, че пиеш на малки глътки чашата на отчаянието, но погледнати от друг ъгъл, нещата биха могли да придобият съвсем различен вид. В моменти на равносметка често е възможно да те озари Просветление.

Премини на **588**.

Побеснелият дух стоварва крака си върху Магьосника. Когато го вдига отново, от Магьосника е останало само едно червено петно, което скоро се измива от вълните. Ако има оцелели играчи, най-добре е бързо да се отдръпнат, за да не споделят съдбата на своя нещастен другар. Ако Воинът иска да направи нещо, той трябва да обърне на [272](#). Ако Мъдрецът смята да действа, трябва да продължи на [420](#).

Ако Тарикатът се заеме с това, трябва да иде на [572](#).

За свое голямо съжаление ти си принуден да прекараш нощта на открито сред просяците, които живеят в изоставените сгради покрай пазара. Всеки играч възстановява 1 точка издръжливост за съня, плюс 1 точка за закуската (ако има какво да яде).

Първото, което правят просяците, като се събудят, е да плъзнат наоколо из улиците, за да обсаждат минувачите с молби за храна и пари.

— Бъдете милостиви — вика един, който е приближил до охранен търговец.

— Бъдете милостив или сигурно ще бъда мъртъв, преди да настъпи новият ден.

— Махай се, камилски сине — гласи обикновено отговорът на такава молба.

— Трябва да занеса стоката на пазара, иначе ще загубя парите си и ще стана нещастен бедняк като теб! При тази дълга тирада хитрият просяк би могъл да отвърне:

— Бъдете милостив и увеличете вашите заслуги в очите на Бога!

И така, в края на краищата, вероятно ще получи няколко медни пари. Подсмивайки се пред тези сцени, намираш една чешма, за да се измиеш. Докато си зает с това, виждаш много болни и сакати хора да се редят на опашка пред една тясна къща с бели стени, която се намира наблизо. Любопитството у теб надделява и се приближаваш до продавача на килими, за да го попиташ кой живее в къщата.

— Емеритус лечителя — отговаря той. — Твърди се, че е най-мъдрият човек на Отремер. Но какво е мъдростта? Видях...

Отместваш се настрани и благодариш на Бога: твоето безцелно скитане те доведе точно до човека, който може да ти помогне в мисията.

Обърни на [419](#).

(Магьосник) Чувал си да се говори за Психе, известната магьосница, практикуваща тайните изкуства, която живее в една вила в предградията на Крешентиум. Не си спомняш да си я срещнал някога лично, но имате общи познати. Може да се предположи, че тя ще те посрещне с добре дошъл, но може и да не стане точно така...

Съществува негласна традиция за гостоприемство между Магьосниците, но не всички я спазват.

Ако другите играчи (ако има такива) не възразяват да отидете на гости у Психе, премини на [345](#).

Ако не успеете да се разберете, върни се на [269](#) и вземи предвид другите възможности.

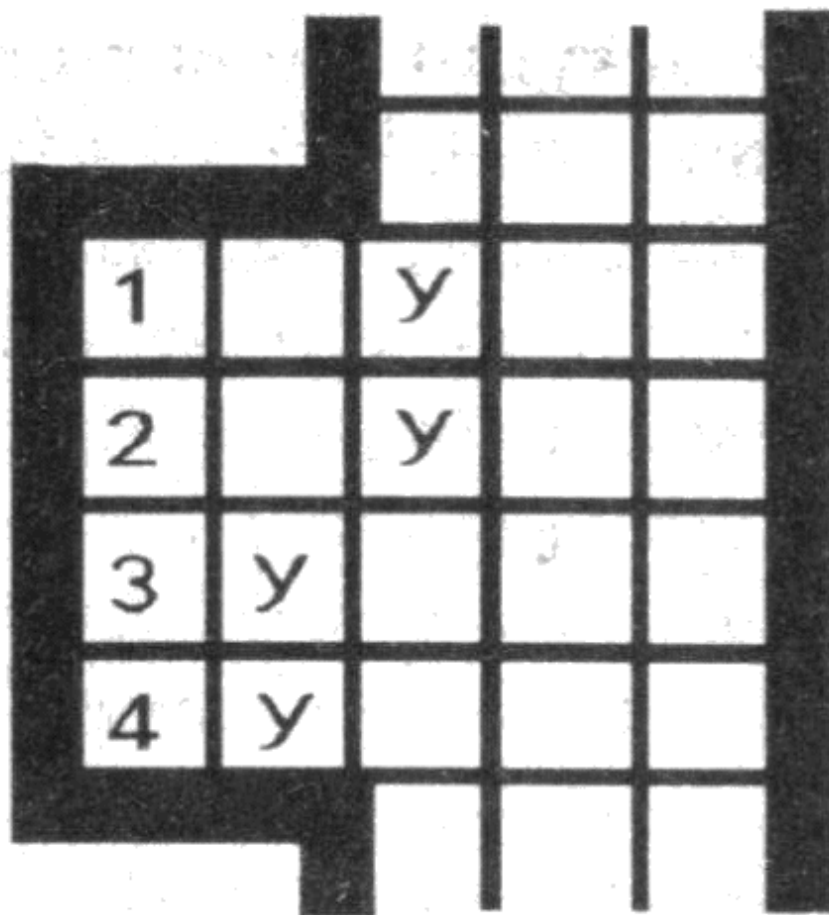
Провери дали си отбелязал главата, от която идваш.

Използваш пръчицата на Магьосника. Ако ще се биеш срещу Седем-в-един, обърни веднага на **461**.

Ако се биеш срещу някой друг, от пръчицата изскачат пламъци и нанасят на твоя неприятел щети за удар от 4 зара. Задраскай пръчицата от дневника (тя вече е станала на прах, защото енергията ѝ се е изразходвала) и се върни на главата, от която си дошъл.

Събуждаш се.

Не знаеш защо се чувстваш толкова напрегнат и притеснен. Лош сън...? Не. Когато очите ти привикват към светлината, забелязваш как четири прегърбени фигури се приближават с потайна и тиха стъпка. Сигурно са се изкатерили дотук по плета близо до верандата и цяло щастие е, че те събудиха, като дръпнаха завесата и коприната изшумоля. Благодарих на твоя Бог, че един толкова лек шум е успял да те събуди и така си избегнал опасността да бъдеш убит в съня си; после ставаш рязко, за да нападнеш тези убийци.



ИЗХОД

Убийци

Бойно майсторство: 5	Щети за удар: 1 зар + 1	
Психически сили: 7	Нюх: 8	
Доспехи клас: 1		
Издръжливост:	първи 15	трети 15
	втори 15	четвърти 15

Имай предвид, че си без доспехи през цялото време на сражението. Ако победиш убийците, иди на [217](#).

Ако бягаш, мини на [428](#).

Селентянският капитан подхвърля две монети на своя помощник и казва:

— Мисля, че това са моряците, които причиняват всички проблеми тук, Ланиус. Слагаме им белезници и ги отвеждаме в Цитаделата.

Забелязваш как вълна от страх залива моряците. В Цитаделата на Крешентиум има зловещи килии, откъдето малцина се завръщат. Капитанът се обръща към теб:

— Този път имаше късмет. Обаче докато си в Крешентиум, не му се доверявай много-много, иначе няма да се задържиш дълго в града. Моряците ги откарват насила към тяхната съдба, а в трапезарията на странноприемницата оставате само ти и Алексиус.

Прехвърли се на [456](#).

Странноприемницата представлява каменна сграда, разположена в края на един раззеленен парк. Влизаш в двора и се приближаваш до отворена врата, откъдето се разнасят шумни гласове, а светлината от лампите разкъсва нощния мрак. Помещението, в което влизаш, е украсено със завеси, разделящи леглата на гостите, по-голямата част от които седят по средата на пода върху възглавници и си приказват, като дъвчат силота (горчив корен, използван като възбудително средство). По техните свободни дрехи, типични за пустинята, и по тъмната им кожа заключаващ, че тези мъже трябва да са някаква група бедауински търговци, произхождащи от Зенир. Един висок и слаб човек Таашим се забързва към теб, поднасяйки ти стомна с вода според обичая на неговите хора.

— Пристигането на хиляда принцове не би могло да окаже по-голяма чест на моя дом от твоето благородно присъствие — казва той. — Заповядай с мен в тази спалня, отделена със завеси, и ще се постареем да задоволим твоите изисквания за нощта.

— Много добре — казваш ти и хвърляш един поглед на Бадауинците, които за миг са прекъснали разговора си, за да те видят. Веднага свеждат глави в знак на приветствие, след това отместват поглед и отново започват да си приказват.

— Кой си ти? — питащ слабия човек.

— Първото и най-обикновеното от множеството ми имена е Тарик — отговаря ти той. — Ето как можеш да ме наричаш, ако ти харесва. Имам честта да бъда собственик на тази скромна странноприемница, чието разрешително ми е дадено от уважавания Принц Ангаелат. А сега ме извини, но ще започнем да говорим за пари. В хана „Омагьосания кокос“ безпристрастната тарифа за легло е 5 жълтици.

Ако такава сума те задоволява, зачеркни 5 жълтици от дневника и мини на [349](#).

Ако искаш да направиш опит да се пазариш, прехвърли се на [351](#).

Ако все пак не искаш или не можеш да платиш цената, искана от Тарик, обърни на [249](#).

Връщаш се в града. Къде ще потърсиш място за нощувка?

Ако в отбора има Воин, може да опитате в главната квартира на Качулатите кавалери (47).

Ако има Тарикат, можете да потърсите неговия колега Лагрестин (380). Ако в отбора има Мъдрец, може да посетите образования Емеритус (394).

В противен случай, ако възможността да търсите стари приятели не ви харесва, можете да потърсите странноприемница (251).

Хвърляш поглед на първия етаж, където има две врати: бяла и черна.

Ако вече не си го правил, можеш да отвориш бялата врата (83) или черната (377).

Ако не желаеш да отвориш вратите или ако вече си го сторил, сега можеш да се качиш на втория етаж (97) или да оставиш кулата, за да си починеш малко (151).

— Барака фи хисак — извиква ти отзад една от жените, когато ги задминаваш. Обръщаш се да я видиш, но тя вече бърза по улицата заедно с другите.

Придвижи се на [486](#).

Скоро научаваш от минувачите, че Емеритус е известен лечител, който живее на улицата на Ковачите. Изглежда е доста популярен сред търговците, с които ти се случва да говориш, може би защото с готовност лекува всички болни — както тези, които имат пари да платят, така и онези, които нямат.

Гъсти облаци прахоляк засенчват улицата, когато стигаш до къщата на Емеритус: влизаш през отворената врата и една робиня те приема, като ти обяснява на развален език Бьо, че Емеритус е извън града на посещение при пациент, така че няма да се върне до утре. Отначало иска да те отпрати за утре сутринта, но ти успяваш да ѝ обясниш, че току-що си пристигнал в Крешентиум и разчиташ на гостоприемството на нейния господар.

Тя ти показва един вестибюл, където ще можеш да преспиш (заедно с твоите приятели, ако има такива). Изтощен след всички тези седмици на борда на кораба, заспиваш и следващото нещо, което успяваш да различиш, е настъпването на сутринта.

Прехвърли се на [159](#).

Един млад офицер от Качулатите те настига.

— Благодаря ти за добрата работа снощи — казва той. — Този негодник е причинил смъртта на мнозина храбри Качулати, използвайки засади и неща от този род. Сега, благодарение на теб, справедливостта възтържествува и те ще почиват вече в мир. Би ли искал да изпием заедно по чашка кафе?

Той посочва една сергия малко по-нататък по улицата.

Ако приемеш предложението, иди на [496](#).

Ако се сбогуваш с извинението, че имаш да вършиш много работа, мини на [41](#).

— Що за идиотщини приказваш! — просъсква тя, възвърнала част от своята злоба. — Аз съм мъртва. Душата ми беше дадена в залог на демона Акиферинар, Господар на Зловонното мъчение. След като ти ме уби, той ме взе за своя робиня. После моят господар загуби един облог с Хангак, Краля-пират, така че аз бях прехвърлена на неговия отвратителен кораб. Побързай да ме освободиш... Махни оковите, защото мъчителната самота, която понесох в тази кабина, е нищо в сравнение с мисълта, че Хангак може да се сети, че ме притежава и ще дойде веднага да ме вземе!

— Твоите окови са си твое дело — отбелязваш ти. — Сама си избрала да водиш греховен живот и сега трябва да си платиш. Би било богохулство дори само ако помисля да те освободя от справедливата ти участ. Затваряш вратата и се отправяш към кърмата.

Отбележи друго кръстче.

Ако времето още не е свършило, обърни на [473](#).

Духът те поставя на върха на кулата и лети в кръг, преди да започне атаката. Магьосниците не допускат да бъдат изненадани; блестящи в своите алени дрехи, избродирани със злато, с високи медни корони върху главите, богомолците от сектата почти изпълват основната тераса. В центъра стои Върховният жрец, който с решителни жестове ги строява около себе си и наблюдава спускането на духа с усмивка, напълно сигурен, че може да отблъсне всяка заплаха. Богомолците започват да пеят монотонно един-единствен ясен и силен звук. Върховният жрец вдига пръчицата — вълшебен предмет от злато и скъпоценности, който блести с магична сила.

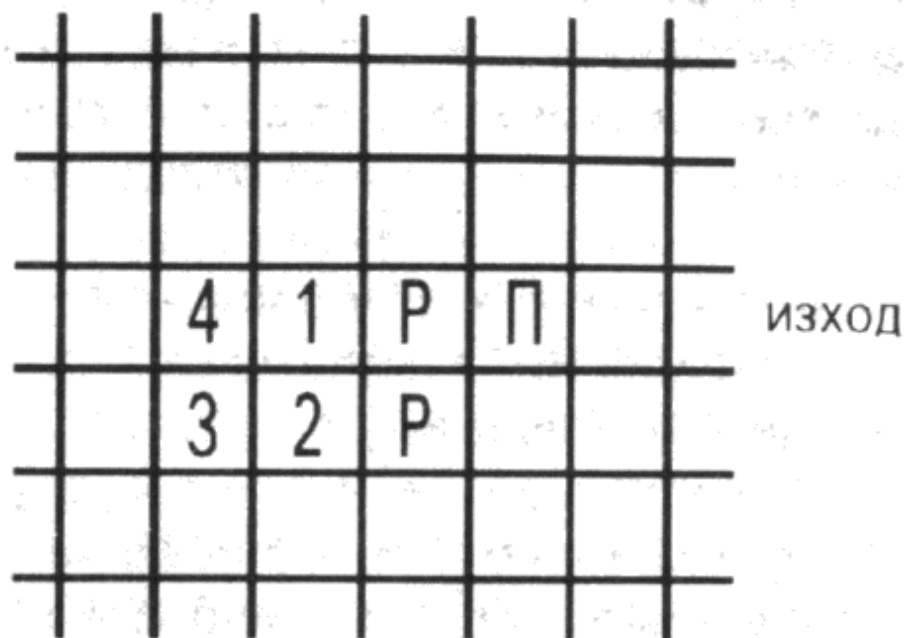
Не можеш да губиш време, като стоиш там да гледаш, затова влизаш в кулата. Нещо като каменен олтар се издига в средата на купола; върху него е опряно голямо кристално яйце. Слънчевите лъчи, процеждащи се през топазите, инкрустирани върху купола, заливат яйцето със силен блясък. Забеляваш извитите стълби, които водят надолу.

Ако решиш да слезеш по стълбите, мини на [239](#).

Ако счупиш яйцето, прехвърли се на [567](#).

Ако Магьосникът иска да използва магия, трябва да се придвижи на [75](#).

Двама огромни роби с размахани ятагани се втурват да защитят своята господарка и повелителка.



Роби

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 1 зар + 2	
Психически способности: 6	Нюх: 6	
Доспехи клас: 0		
Издръжливост:	първи 15	втори 15

Психе

Психически способности: 8	Нюх: 7
Доспехи клас: 0	Издръжливост: 45

Забележка: Изглежда Психе подготвя магия и затова не напада с оръжия; така че нейното бойно майсторство е незначително.

Ако бягаш, обърни на **152**.

Ако след три рунда Психе е още жива, продължи на **22**, когато настъпи нейният ред да действа в третия рунд. Запомни своето положение (или вашите положения) преди да обърнеш на **22**, тъй като може да оцелееш и да продължиш битката.

Ако успееш да останеш в по-изгодна позиция от Психе за три рунда, продължи да се биеш нормално, докато не победиш стражите или не се оттеглиш.

Ако победиш, премини на **180**.

Отбележи кодовата дума КОВАРСТВО в дневника. Поставяш Хатули на земята и му казваш:

— Намери острието на Кървавия меч — и в случай че той не познава народното име на меча, допълваш: — Меча на живота.

Отначало идолът остава неподвижен, което доста те обезпокоява. Какво ще стане, ако не ме разбира? После обаче се навежда и хуква по дъсчения под. Следваш го навън и го наблюдаваш, докато слиза по дългата стълба. Въпреки че краката му са къси, трябва да ускориш крачка, за да го настигнеш. След като излизате навън, той те отвежда далеч от „Къщата на пустинния вятър“, като минава по цяла редица павирани улици към някаква част от града, застроена със сгради, които изглеждат твърде големи и пусти. Когато стигате до кръгло площадче, Хатули се стрелва напред и те изчаква близо до един кладенец. Надникваш към дъното: тъмно е като в гроб, но поне изглежда сухо... Горедолу... Хатули ще ти бъде водач в подземния свят, който те очаква. Ето указанията, които да следваш: преминаване наляво; свод наляво; първа пресечка надясно; втора пресечка наляво.

Отбележи указанията на гърба на дневника заедно с номера на тази глава, в случай че ти потрърбват по-нататък. Слизаш в кладенеца. Прехвърли се на [477](#).

(Магьосник) Духът надава рев и сякаш раздира небето. Твоята магия го удря с невероятна сила, като разкъсва месата му и го кара да трепери. За момент те гледа невярващо, после се сгромолясва на колене и удря чело в земята.

— Господарю! — извиква той. — Извини своя слуга за неговата наглост. Взех те за обикновен простосмъртен, за някакъв нахален магьосник и в глупостта си забравих, че Исаф Ибн Барака може да има хиляда и една форми. Едва когато изпитах силата на твоята справедлива ярост, аз те разпознах. Защото мощ като твоята е отвъд всичко и принадлежи само на най-могъщия от Магьосниците!

Очевидно мисли, че ти си този, който го е затворил в бутилката.

— Добре, че ти дойде умът в главата, глупав сине на огъня — казваш му ти.

— Сега, ако не искаш отново да бъдеш затворен, най-добре ще е да се държиш прилично!

Продължи на [525](#).

Успя да победиш зловредната магьосница. Малкото останали слуги ѝ се подчиняват само от страх и тъй като не изпитват нищо добро към своята господарка, сега не ти оказват съпротива. Един от тях, грохнал старец, се дотътря при теб.

— Кинуц — казва той, като посочва кулата върху източната страна на вилата. — Кинуц... трезир! Трезир!

Ако искаш да разгледаш кулата, иди на [128](#).

Ако желаш да се върнеш веднага в Крешентиум, мини на [170](#).

Ако предпочиташ да прекараш нощта тук и утре да се върнеш в града, обърни на [151](#).

Алексиус те отвежда към една спалня в задната част на хана. Поглеждаш редиците от легла, населени с най-противна измет: болни поклонници, вонящи войници, пияни мошеници и оглупели скитници. Виждаш също един моряк Таашим, който седи на крайчеца на леглото си, изцяло погълнат от пушенето на лула с някаква вредна трева и те гледа със стъклени очи.

— Някой гост, който няма твоите широки разбирания, би казал, че това тук е хан за бедни — казва Алексиус с пресилена усмивка. — Човек, лишен, от каквото и да е чувство на справедливост, би го нарекъл бордей. Но виж: чаршафите са чисти, леглата здрави и без бълхи, а водата е прясна. Ако имаш някаква нужда през нощта, ние с жена ми сме на твое разположение...

Изричайки тези думи, Алексиус вече стои до вратата, с последен поклон ти пожелава лека нощ и си отива.

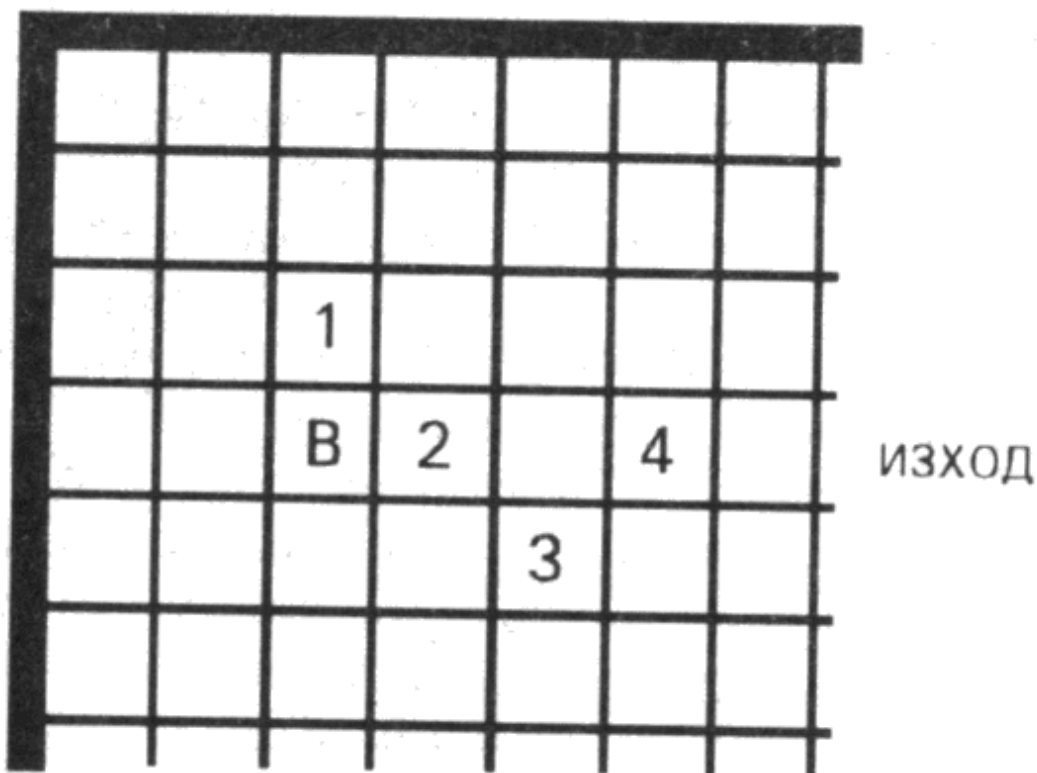
Ако смяташ, че си струва да започнеш разговор със стария моряк, продължи на [460](#).

Ако искаш само да легнеш да спиш, обърни на [236](#).

Стигаш до една врата, отваряш я и попадаш в каютите на екипажа под мостика на носа. Леглата са разположени в редици по четири и заемат по-голямата част от пространството, побиращо поне хиляда души. Койките са по-скоро празни, а малкото заети от тях са пълни с прах, кости и вехти дрехи.

Отбележи друго кръстче. Можеш да изследваш едно от леглата (242) или да отидеш към кърмата (564).

С боен вик се стрелваш наред и нападаш великанката. Тя се стъписва само за миг, после веднага се окопитва, взима тежката котва, захвърлена близо до огнището, и я размахва като бойна секира.



Великанка

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 5 зара + 1
Психически способности: 8	Нюх: 7
Издръжливост: 65	Доспехи клас: 1

Забележка: Ако има Магьосник, който възнамерява да използва заклинанието **робско омайване**, той трябва да запише номера на тази глава и да мина на [139](#).

Ако победиш, прехвърли се на [474](#).

Ако бягаш, обърни на [498](#).

Когато се опитваш да я прескочиш, бариерата отново надделява. Първият играч от бойния ред загубва издръжливост, равна на 4 зара. Другите играчи губят по 2 зара на човек (доспехите не дават защита). С вик на изненада и мъка се връщаш към залата. Прескочи на **130**.

Връщаш се на мостика и предчувствието за предстояща беда те кара да ускориш крачка.

Докато излизаш от люка, нещо, което съска, минава съвсем близо до теб. Някакви странни предмети, може би същества, подобни на свързани трапецоиди, пърхат във въздуха. Всеки път, когато те докоснат корпуса или стоманеното въже, избухва блясък от червени искри. Вятърът бушува на мощни талози над мостика, като прорязва мъглата и я превръща в леден дъждец. Пред себе си виждаш само тъмна празнина. Обръщаш се: погледът назад е като надничане в тунел. Виждаш острова и водите на Залива, обагрени от отблясъка на залеза, обаче те се отдалечават с тревожна скорост. Бързоходецът на Дявола напуска земната повърхност!

Ако си пристигнал на кораба с летящ кон, мини на [352](#).

Ако си пристигнал с лодка, иди на [369](#).

Ако си го достигнал с плуване, обърни на [225](#).

Приготвяш се да си тръгваш и Емеритус се приближава до теб.

— Съжалявам, че не можеш да останеш още малко — казва, като ти стиска ръката. — Но очевидно твоята мисия има предимство.

— Наистина се надявам, че ще се срещнем отново някой друг ден — отговаряш. — Благодаря ти за гостоприемството и за помощта, която ми оказа — покланяш се възпитано пред Дхали, жената Таашим, която те прие в началото. — И грижливото отношение на твоите роби също заслужава похвала — допълваш ти.

Емеритус се смее.

— Няма роби в тази къща. Дхали е моя съпруга.

Оставаш малко изненадан. Според общоприетите норми, Корадиянците, които уважават себе си, не могат да се женят за местни хора. Успяваш все пак да прикриеш тези свои мисли и се сбогуваш с дълбок поклон. Сузуриен живее в другата част на града; още е рано и ти не бързаш прекалено много.

Току-що си отминал пазара, когато погледът ти неволно попада в една уличка, където виждаш някаква жена Таашим с воал пред лицето и двама търговци от Туланд, които ѝ досаждат.

Ако се намесиш, прехвърли се на [362](#).

Ако продължиш напред, без да се забъркваш, продължи на [555](#).

Извиняваш се с думите, че трябва да откажеш предложението, тъй като имаш много спешна мисия, която трябва да доведеш до край. Като чува това, той скача на крака.

— Но в този случай може би аз бих могъл да ти помогна! — казва той. — Какво е естеството на тази мисия?

Ако си склонен да му разкажеш, премини на **76**.

Ако все пак смяташ да продължиш, иди на **314**.

(Мъдрец) *(Разпознаваш фигурата върху глинената маса:*

Това е древната Кайкухуранска богиня, Карфи всевиждащата. Съществува преданието, че глината, благословена от нейните жреци със специални ритуали, държи по някакъв начин злото на далеч. Доколкото си спомняш трябва да я намажеш по очите си. В случай че ти и твоите приятели (ако има такива и възнамеряваш да им го кажеш) искате да се намажете с малко глина, трябва да отбележите този факт в дневника. Ако играеш в отбор, трябва да им го съобщиш, когато те видят, че се мажеш с глината.)

Прехвърли се на [233](#).

Морякът размишлява върху твоите думи, а после казва:

— В своите напътствия великият Просветен ни учи, че всички честни хора трябва да помагат на бедните. Добре, аз съм без пукнат грош: нима искаш да ме оставиш в това мизерно състояние?

Ако решиш да му дадеш нещо, зачеркни в дневника парите, които смяташ да му отделиш, а после премини на [389](#).

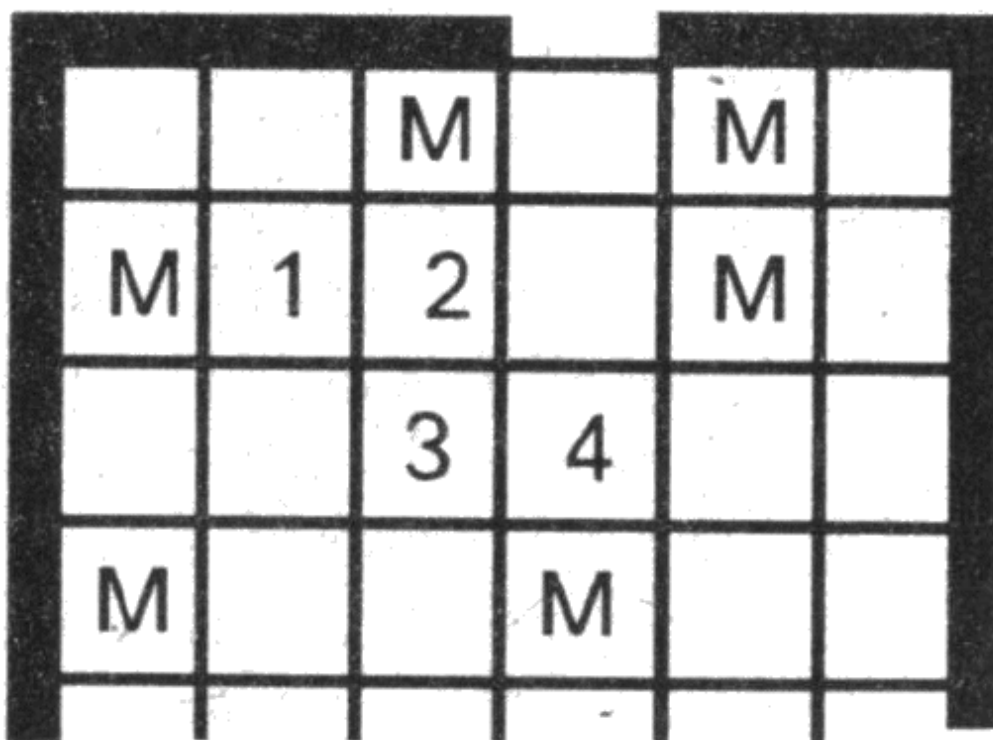
Ако не искаш да му даваш нищо, придвижи се на [333](#).

(Тарикат) Започваш да сипеш тежки обиди срещу Лагрестин, който не ти обръща внимание, поради твоя занемарен вид.

— Ах! — оплакваш се. — Ти си мой приятел само когато нещата ми вървят добре. Бързо забравяш старото ни приятелство, щом решиш, че искам да ти измъкна нещо. Лицето на Лагрестин е побеляло и напрегнато и от начина, по който те гледа, личи, че иска небето да изсипе върху теб огнен дъжд. Неочаквано щраква с пръсти и четирима мъже светкавично се отделят от тълпата търговци, за да те обградят. Продавачите на подправки престават да опаковат стоките си и се приближават, за да помагат в битката. Лагрестин обаче се смесва с хората и скоро изчезва. Обърни на **405**.

Докато вървиш напред, моряците измъкват дълги ножове от коланите си и започват да те обграждат, като те ругаят гръмко и се опитват да те притиснат с една бърза атака. Когато си дават сметка, че си доста добър в битката, за да попаднеш в подобна клопка, в стаята настъпва мрачна тишина.

ИЗХОД



Моряци

Психически способности: 6	Нюх: 6	
Доспехи клас: 0		
Издръжливост:	първи 10	четвърти 10
	втори 10	пети 10
	трети 10	шести 10

Междувременно собственикът Алексиус се забързва по уличката и започва да вика със силен глас нощната стража.

Ако бягаш, иди на **107**.

Ако победиш за 5 рунда, обърни на **417**.

Ако след 5 рунда още се биеш, продължи на **329**.

— Не оставяй безделието да пусне корени у теб — предупреждава те Тобиас. — Определи една цел в сърцето си или Неприятелят ще я избере вместо теб.

Преди да успееш да му отговориш, той продължава със строг тон:

— Бих те посъветвал да излезеш на патрул с някои от моите хора тази сутрин. Ще им помагаш да контролират улиците, и така може би ще разбереш какъв извор на добродетелните и енергични действия е нашата вяра в Бога.

Ако приемеш предложението, прехвърли се на [69](#).

Ако откажеш, мини на [92](#).

Събираш си нещата, излизаш пеша от крепостта на Качулатите и се спираш учуден на вратата, за да разгледаш по-обстойно улицата. В града вече кипи бурна дейност: мулета, натоварени с кошове и сандъци, се насочват към конюшните. Плодове и прясна риба са натрупани върху скари покрай тротоарите. Хлапаци тичат напред-назад, блъскайки минувачите, като прибавят своите пискливи гласове към ужасната врява от сделките и кавгите. Просяци излизат с накуцване под утринното слънце и заемат местата си по ъглите на улиците, като използват восък и прах, за да си направят рани, които ще бъдат извор на дневните печалби...

Все пак сред тези гъмжаща човешка маса има един човек, който може да ти даде информация за острието на Кървавия меч. Но къде се намира той? Когато прекрачваш прага на вратата, си даваш сметка, че да намериш въпросния човек ще бъде равносилно на това да откриеш пещчинка в центъра на пустинна буря. Можеш само да се молиш Господ, Съдбата и ангелите да бдят на теб!

Разкрил ли си агентите на сектата Мариях в главната квартира на Качулатите?

В този случай придвижи се на [174](#). В противен случай прескочи на [462](#).

— Гаранции? — Той разтваря ръце. — И какъв вид гаранции бих могъл изобщо да ти дам? Ние сме съюзници: аз имам Хатули, а ти имаш очите. Само ако действаме заедно можем да се надяваме да постигнем това, което искаме. Следователно нашите интереси не си противоречат. Аз няма да знам какво да правя с Меча на живота, а за теб ще бъде същото с Меча на смъртта. Нашите цели са диаметрално противоположни и няма по-добра гаранция срещу измама от тази. Сега трябва да решиш:

Ще му дадеш ли изумрудите (347) или не (384)?

Моряците скачат веднага щом дочуват свистенето на меча, който излиза от твоята ножница.

— Презряна паплач — изръмжаваш със стиснати зъби. — Вашите обиди и високомерните ви пози биха засрамили и най-страхливото чудовище. Поднесете ми веднага своите извинения, в противен случай е настъпил часът да платите за греховете си!

Отговарят ти, като изваждат ножове от коланите си! Алексиус хуква навън през вратата, където започва да хленчи и да вика нощната стража. Това е моментът за сражение.

ИЗХОД

		М		М	
М	1	2		М	
		3	4		
М			М		

Моряци

Бойно майсторство: 6	Щети за удар: 1 зар	
Психически способности: 6	Нюх: 6	
Доспехи клас: 0		
Издръжливост:	първи 10	четвърти 10
	втори 10	пети 10

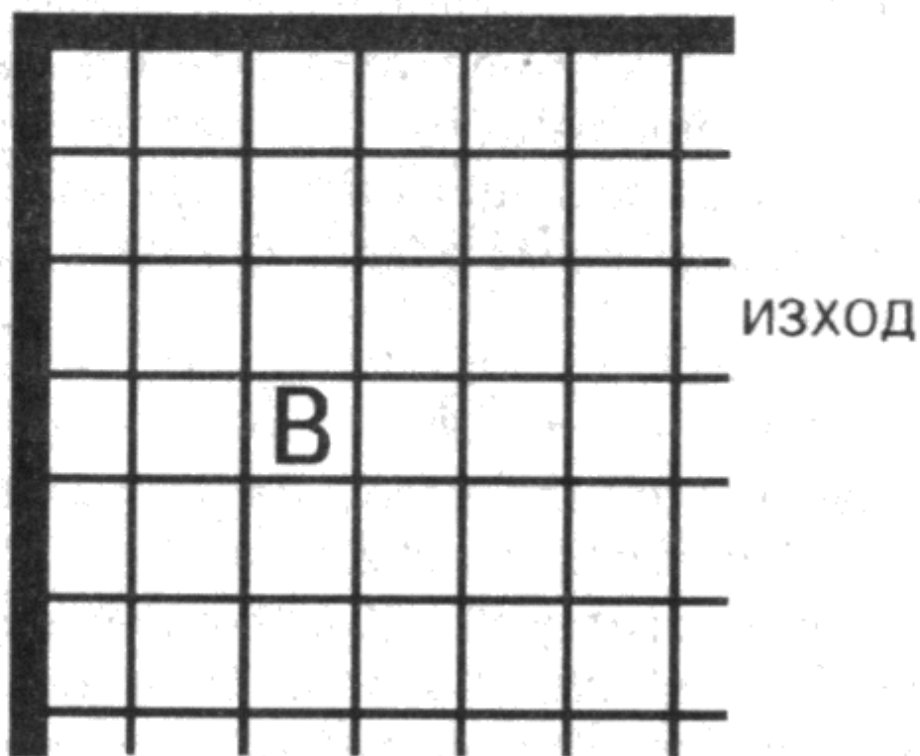
	трети 10	шести 10
--	----------	----------

Ако бягаш, мини на **107**.

Ако победиш за 5 рунда, продължи на **416**.

Ако след 5 рунда още се биеш, прехвърли се на **329**.

В един миг зрението ѝ се възвръща: сега наистина ще се биеш!



(Твоето положение е както преди)

Великанка

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 5 зара + 1
Психически способности: 8	Нюх: 7
Доспехи клас: 1	Издръжливост: 65

Забележка: ако има Магьосник, който възнамерява да използва заклинанието робско омайване, трябва да отбележи номера на тази глава и да обърне на [139](#).

Не забравяй да промениш нейната издръжливост ако вече си и нанесъл рани.

Ако победиш, прехвърли се на **474**.
Ако бягаш, иди на **498**.

Ако искаш сега да прекъснеш играта, придвижи се на **332**.
Ако мислиш, че късметът ти все още не се е изчерпал, обърни на **466**.

Слугата те отвежда в един от ветровитите коридори, който започва от входната зала. Спира до някаква протрита завеса, дърпа я настрана и ти показва легло от тръстикови рогозки.

— Това предлагаме на среднощни посетители — казва с нахален тон, докато ти стоиш с отворена от изумление уста. — Тук е казарма, а не луксозен хотел.

Какво му отговаряш?

„Безсрамно куче! Заслужаваш един хубав бой“ (63);

„Не е за мен, тези рогозки не са достатъчно удобни, за да спя върху тях“ (115);

„Благодаря, добре е“ (205)?

Бягаш до самия край на кулата и се подготвяш умствено за магията незабавно спасение, но се колебаеш миг повече от необходимото. Демонът се нахвърля върху теб, хваща те и двамата падате от кулата. Губиш издръжливост равна на 10 зара (доспехите не ти дават защита). Ако още си жив, забелязваш с удоволствие, че при падането демонът си е счупил врата; след като добре си превързал своя изкълчен глезен, ти се отдалечаваш с накуцване.

Прехвърли се на [164](#).

Богомолците се разпръсват уплашени. Лицето на Върховния жрец се сгърчва от ярост: мощта му намалява, защото неговите богомолци вече не пеят магическата монотонна песен.

— Не разкъсвайте редиците! — крещи той, докато те бягат.

— Оставете ме във властта на духа!

Духът разбира, че с концентрацията на неговия противник е свършено: вдига ръце високо нагоре, събира ги с титанична сила и ярка светкавица веднага се насочва към Върховния жрец, който бива погълнат от огнена топка. Горещият ураган, който се развихря веднага след това, те просва на земята; опърля ти веждите, но по-голямата част от топлината преминава над главата ти. Когато се осмеляваш да вдигнеш поглед, от Върховния жрец е останал само един овъглен скелет с магическата пръчка в ръката. Скелетът се олюлява и се спъва, сгромолясвайки се на земята като купчина сухи клони. Невероятно е, но пръчката е съвсем невредима. Вземи я, ако искаш.

— Нашата мисия се увенча с безспорен успех — казва духът, като те вдига върху дланта си. — Днес нанесохме на Магьосниците удар, от който трудно ще се съвземат!

Продължи на [494](#).

201

Докато се разхождаш по плажа, откриваш нещо странно: бутилка от жълта мед, запечатана с оловна тапа, върху която е издълбан някакъв интересен знак. Свиваш рамене и сваляш тапата, за да видиш какво има вътре.

Мини на [299](#).

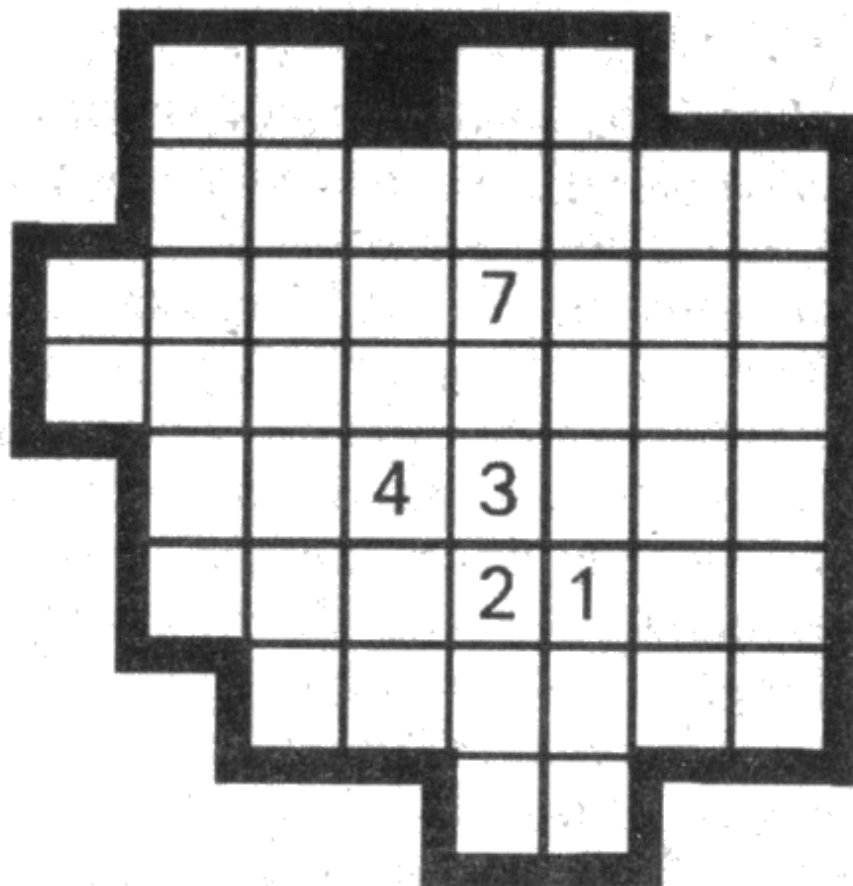
Ако си разменил истинския Хатули с фалшив, прехвърли се на
261. Ако Сузуриен все още притежава истинския Хатули, премини на
493.

Подготвяш се за сън, но дълбоко в твоето съзнание се е загнездила една мисъл, която не ти дава да заспиш: какво ще стане, ако тази вечер Лагрестин реши да ти отмъсти за намесата ти в неговите работи? Ще бъде по-добре да легнеш с доспехите... по-разумно, но и по-неудобно!

Ако искаш да си сложиш доспехите, продължи на **364**.

Ако сметнеш, че ще спиш по-удобно, без да ги слагаш, обърни на **48**.

Седем-в-един те гледа с очи, които приличат на части от морски миди, после вдига дървен юмрук и тежко тръгва напред.



Седем-в-един

Бойно майсторство: 6	Щети за удар: 5 зара
Психически способности: 9	Нюх: 5
Доспехи клас: 1	Издръжливост: 45

Забележка: Седем-в-един няма разум в истинския смисъл на думата, така че не може да бъде контролиран чрез заклинанието *робско омайване*.

Не можеш да се оттеглиш точно сега: разбираш, че си на крачка от своя край. Само ако успееш да преодолееш тази последна пречка...

Ако желаеш да използваш предмет, отбележи номер 204 в дневника си и след това премини на **402**.

Ако се биеш и победиш, иди на **243**.

Настаняваш се да спиш върху рогозката: неудобна е, но си толкова изморен, че едва го забелязваш... Утринната светлина нахлува през редица дълги и тесни прозорци, заемащи цялата дължина на коридора. Дърпаш завесата и излизаш от спалнята, като се протягаш. Сънят през нощта те е възстановил: всеки ранен играч възстановява точки за издръжливост, равни на половината от неговия ранг (закръгли към по-голямото).

Придвижи се на [146](#).

Вървиш внимателно напред по тунела. Навън се развиделява все повече и дневната светлина вече прониква в кладенеца, но се губи в мрака на неговите извивки. Скоро стигаш до кръгла стая, изградена от тухли. Специално издълбани улеи минават по дължината на стените; има също и рисунки изобразяващи висока метална фигура на воин, който носи шлем с три върха. На една от рисунките се вижда как той напада човешки фигури с дребен ръст, които го заобикалят, и ги разпръсква с невероятна лекота. Друга рисунка показва металния воин, който прави на парчета храма на Земята. После забелязваш нова рисунка, единствената, в която металният воин се покланя на боговете на смъртта; сцената всъщност показва и една група свещеници, които го контролират, като държат ръцете си високо нагоре с длани, опрени една в друга откъм външната си страна. Явно става дума за някакъв магичен жест.

Свиваш рамене и отместваш поглед от рисунките, за да проучиш стаята. Има само един изход: пресичаш я и тръгваш по някакъв прав тунел, докато светлината съвсем изчезва.

Придвижи се на [65](#).

Възстановяваш сетивата си часове по-късно. Нощ е и лежиш, проснат в някакъв влажен затвор, вероятно в Цитаделата, където завеждат престъпниците на Крешентиум, за да бъдат осъдени на смърт или забравени. Мечът ти е отнет (с изключение на един стоманен меч от Крешентиум и меча на Лодже бързоходеца на Небесата, ако ги притежаваш), липсват и всичките ти пари, но все още имаш другите предмети.

С чувството, че ти се гади, резултат от магията на Улрик ставаш на крака, треперейки и се оглеждаш. Вратата е здрава като дъб, а прозорецът на тавана на килията е само една цепнатина, през която прониква дъжд. Засега не виждаш начин да избягаш, така че решаваш да изчакаш подходящ момент и оставяш разстроените си нерви да се възстановят след хипнотичната магия на забравата на Улрик.

Продължи на [470](#).

Когато чува как се затваря вратата, фигурата си сваля качулката и избухва в самодоволен смях.

— Сега вече си в клопката заедно с мен — хили се той. — Вратата може да бъде отворена само отвън.

Това е един прокажен; лицето му е ужасно обезобразено от болестта, а очите му са замъглени от възпаление почти до слепота. В едната си ръка, смалена до кокал, държи позлатено огледало.

— Този малък предмет щеше да бъде ключът за твоята мисия... но сега вече няма да успееш да излезеш, за да го използваш. Забавно, не мислиш ли?

Ако има Тарикат, той трябва да се прехвърли на [354](#).

Ако има Магьосник, който желае да направи нещо, той трябва да обърне на [218](#).

Ако в отбора няма нито Магьосник, нито Тарикат, продължи на [448](#).

Тези карти се различават от всички други морски карти: тук са отбелязани исторически места и омагьосани царства, обозначени чрез пресичането на елипси и събиращи се линии. Някои от нахвърлените символи са извадени от Тайната, върховна книга на Магьосниците; произходът на други е невъзможно да се определи.

Отбележи ново кръстче. Ако искаш, вземи някои от картите (които ако се навият заедно се смятат за един предмет) и ги отбележи в дневника.

Ако вече не си го направил, можеш да започнеш да търсиш изумрудите (148) или да отвориш другата врата (561).

Ако вече си правил и двете неща, можеш да напуснеш стаята (185).

Почти няма нужда да гребеш: веднага си поет от течението, което бута кораба и той сякаш те дърпа към себе си като с невидима ръка. По едно време хвърляш поглед към водата и забелязваш една алена змиорка с човешко лице, повлечена от течението на неспирния океан на Средните земи. Вероятно течението е поело и нея, а Бързоходецът на Дявола я отнася отвъд последното от крайните земни царства, в които е плавала. Змиеподобното същество отвърща на погледа ти с ужас и отчаяние в очите, след това бива повлечено настрани и повече не се вижда.

Носът на лодката се удря в кърмата на кораба. Привързваш малката лодка към някакво въже, което виси от борда, и се покатерваш по мостика.

Придвижи се на [374](#).

Човекът крещи много по-силно, отколкото в действителност го боли от твоите удари, впрочем съвсем леки. Удряш го три пъти с кожения колан и го избутваш настрани. Като поглажда гърба си, по който вече личат следи от ударите, човекът се отдалечава съвсем смирено.

Дърпаш завесата пред спалнята и се опъваш върху една от рогозките: неудобна е, но ти си толкова изморен, че дори не забелязваш. След няколко минути спиш като заклан.

Мини на [160](#).

Промъкваш се сред тълпата. Убийците на Лагрестин те следват, но успяваш да избягаш в малките улички и после свиваш към площада на пазара. Призивът за молитва отзвучава в небето, което вече потъмнява и търговците се разпръсват: някои отиват към джамията, други по-малко набожни — в игралните таверни. Няма и следа от Лагрестин.

Сега трябва да мислиш къде да прекараш нощта.

Ако в отбора има Воин, можете да опитате при Качулататите кавалери (47). Ако има Мъдрец, би могъл да се довери на Емеритус лечителя (173). Ако не искаш или не можеш да опиташ нито едно от тези решения, започни да търсиш странноприемница (579).

(Магьосник) *(Кристалното яйце съдържа — и в същото време е заобиколено от — една много мощна магия, вълшебство с такава сила, че те кара да трепериш. Останал си замаян и решаваш да не използваш магията предсказание.)*

Ако сега искаш да слезеш по стълбите, иди на [239](#).

Ако искаш да счупиш яйцето, мини на [567](#).

А сега и Сузуриен...

Извърщаш се рязко, а от очите ти блика ярост. Сузуриен стои прав с вдигнати нагоре ръце, сякаш тъкмо се кани да произнесе магия, но изразът върху лицето му издава изумление. После сваля ръцете си, а една струйка кръв потича от устата му и капва върху зеления край на неговата туника. Сапфирът на тюрбана, който е започнал да свети с кобалтова светлина, потрепва и след това потъмнява. Накрая Сузуриен се олюлява и пада безжизнен върху пода на пещерата.

Един старец, облечен в кожена туника, вече стои зад него. Той изчиства камата си с парче черна коприна и отново я поставя в ножницата. Всяко негово движение е елегантно и мълчаливо.

— И така, в края на краищата Сузуриен стана жертва на собствените си злодеяния — казва той.

Оставаш като гръмнат.

— Ти пък кой си, по дяволите? — питаш го. — Откъде се взе?

— Аз съм отмъщението на Сузуриен. А като оставим поетичните сравнения настрана, викат ми Хасан и-Сабах и съм Великият учител на сектата на Мариях, тайното общество, което вие, Корадиянците, наричате Орден на убийците. Навремето Сузуриен си създаде при нас много врагове и мнозина се заклеха да му отмъстят. Днес дойдох тук, за да уредя тези сметки... А и поради една друга причина.

— Дано причината не е Кървавият меч! — Силно се надяваш, че не е: разказите за геройствата на Хасан са познати по целия свят. Човекът те наблюдава и имаш чувството, че на него също не му допада идеята за борба с теб.

— Не, аз искам неговия брат близник. Меча на смъртта. Едно време принадлежеше на нашата секта и сега съм тук, за да го взема.

Вече приемаш по-спокойно положението, щом няма да се биеш.

— В такъв случай, Хасан и-Сабах — казваш му ти, — направи ми път... Прескочи на **40**.

Отиваш да търсиш двамата от Качулатите между хората от стражата, но когато ги водиш в спалнята, убийците вече са си отишли и вероятно са взели някои от твоите вещи. Всеки играч трябва да хвърли по един зар за всеки предмет, който притежава: ако излезе 5 или 6, предметът е бил откраднат. Не е необходимо да хвърляш зар за оръжието, тъй като го носиш със себе си, а също и за частите на Кървавия меч, които са защитени от обикновените крадци, благодарение на своята тайнствена сила.

След като проверяват дали твоите нападатели не са се скрили някъде наблизо, двамата стражи ти пожелават лека нощ.

За остатъка от нощта сънят ти е неспокоен и на пресекулки, но на сутринта всички ранени играчи възстановяват 2 точки издръжливост. Все още с клепачи, натежали за сън, ставаш и, прозявайки се, започваш да търсиш нещо за ядене...

Премини на [146](#).

Един старец Таашим откrehва леко вратата и те разглежда на бледата светлина на слънцето, проникваща през украсените прозорци.

— Ябло? — пита той, а когато ти му кимваш утвърдително, добавя. — На горния етаж.

Въздъхваш и се изкачваш по стълбите. Когато почукваш, никой не отваря вратата.

Опитваш се да я отвориш (301) или чакаш Ябло да се върне (535)?

Виждаш как слугата, когото си ударил, тръгва да се крие в коридора, за да помага незабелязано в битката. Сграбчваш го и го довлечаш пред Коменданта на смяната.

— Ха-ха! — извиква офицерът. — Без съмнение това е безчестният негодник, който разкри нашите тайни на убийците Мариях. Добре, гаден мошенико, сутринта ще бъдеш набит на кол.

Завличаш се към леглото, полузаспал, когато офицерът извиква след теб:

— Твоето старание и проявената доблест не може да не бъдат възнаградени. Ще докладвам на сър Тобиас за това, което направи, и той ще ти бъде много благодарен.

Съгласяваш се с прозявка и се връщаш в леглото, за да дремнеш още малко. Слънцето изгрява след един час и всички ранени играчи възстановяват 2 точки издръжливост: разтъркваш очи и ставаш за закуска.

Обърни на [146](#).

(Магьосник) Въпреки че не ти се ще да правиш това, в действителност нямаш друг избор, освен да извикаш Фолтин. Съществува се материализира, присветвайки до теб, и започва да превъзнася красотата на обзавеждането в стаята. Забелязваш, че прокаженият слепец е вдигнал глава. Гледа право към Фолтин и успява да го види!

(— Този индивид, болен и без очи, има дарбата на вторично зрение — обяснява ти Фолтин. — За свое щастие е успял да си го запази, въпреки загубата на първичното. Тази, която познаваш с името Психе, го принуждава да прави предсказания. Както добре знаеш, тя...)

— Вратата е затворена — прекъсваш го, противопоставяйки се на опита му да те разсее от твоя истински проблем. — Искам да излезеш и да я отвориш. Без съмнение възнаграждението ще бъде много голямо...

(— Само позлатеното огледало на прокажения — казва Фолтин непринудено. — Вземи го и ми го дай, а аз ще мога да те освободя от затвора на тази стая.)

Ако се съгласиш да му дадеш огледалото, мини на **64**.

Ако откажеш, продължи на **263**.

(Тарикат) Докато се преместваш, за да видиш по-отблизо някои от странните предмети, намиращи се в стаята на Сузуриен, ти се спъваш в един килим и се удряш в масата, като буташ няколко пешки.

— Глупак такъв! — скача Сузуриен и те гледа злобно, докато събира пешките. — Вие, Корадиянците, се движите с грацията на бременна камила.

Извинявай казваш му, поставяйки на крака падналия Хатули.

(Поставил си куклата на рибаря на мястото на истинския Хатули и Сузуриен е твърде ядосан, за да го забележи.)

Премини на **86**.

Обмисляш следващия ход.

Ако в отбора има Тарикат, който иска да направи нещо, трябва да се прехвърли на **78**. Ако има Магьосник и му хрумне някаква идея, трябва да мине на **425**.

Ако Тарикатът и Магьосникът не са с теб или не смятат да действат, продължи на **334**.

— Твърде късно си дошъл, за да ядеш — отговаря ти Тобиас, без дори да се усмихне (от друга страна, като гледаш твърдото му и ръбато лице, подозираш, че никога не се усмихва).

— Храненето по това време не е редно и освен това ще те направи уязвим за демоните, които биха могли да ти досаждат през нощта. А ако спиш с празен стомах, означава, че живееш, както Господ ни е учил.

Той използва кръстния знак като военен поздрав. Пожелаваш му лека нощ, обръщаш се и последваш слугата.

Придвижи се на [198](#).

Бързо изваждаш бутилката и сваляш тапата. Този път обаче оттам не излиза никакъв дух, готов да ти помогне, и съществото с кучешка глава се оказва върху теб, преди ти да можеш да направиш каквото и да е. Прехвърли се на [286](#) за битката и имай предвид, че играчът с медната бутилка не може да действа в първия рунд.

(Магьосник) Изчезваш със заклинанието незабавно спасение преди кракът на духа да се стовари върху острова, който за миг се разтърсва целият. Без да подозира, че ти си избягал, духът завърта пета, пренасяйки цялата си тежест върху нея докато камъните отдолу се превърнат на прах. Едва тогава вдига крак, но широката ехидна усмивка върху лицето му веднага преминава в объркано изражение, след това в пълно неверие и накрая в раздражено мръщение. Не можеш да не му се присмееш.

Като чува твоя смях, духът обръща глава и те забелязва на върха на скалите.

— Негодник! — изръмжава той.

— Съвсем не — казваш, разтваряйки ръце. — Сключихме един облог, който ти загуби. Сега трябва да се поклониш и да ми служиш.

Избрал си добре мястото на магията: върхът на скалите те поставя почти на нивото на неговите очи. Духът изръмжава и кръстосва ръце.

— Никога няма да се поклоня пред един смъртен, но признавам, че загубих; ще трябва да ти служа, както се договорихме.

Мини на [525](#).

(Мъдрец) Повдигаш се леко във въздуха и се изкачваш, докато стигнеш до минарето. Стъпваш върху балкона и влизаш в кулата, осветена от лунен лъч, фино изработен филигран от сребърна мрежа покрива стените. След като намираш стълби, слизаш до приземния етаж и сваляш резето от вратата на кулата, преди да влезеш на проучване. Продължи на [279](#).

Хвърляш се във водата и се отдалечаваш от кораба, плувайки с всички сили, които са ти останали. Премини на **99**.

Нанасяш на Ябло един удар, който го изхвърля през вратата.

— Тогава се махай. Забрави многобройните услуги, които съм ти правил, забрави и дълговете на честта от миналото, сякаш не съществуват. Но казано е, че Бог държи сметка за всички наши постъпки, големи или малки, благородни или недостойни. Мисли си също така, че не се интересува от нищо, още повече че след подобен живот си обречен да се пържиш в ада! Но имай пред вид само едно, Ябло стари приятелю: тази липса на доверие добавя още един грях към дългия ти списък и Дяволът с удоволствие ще тегли чертата на сметката ти, когато настъпи часът...

— В такъв случай — казва веднага Ябло, — нека да ти направя една малка услуга в името на старите времена, така че Господ и Дяволът да видят, че поне за това съвестта ми е чиста. Отиди до „Кулата на виолетовия цвят“ — една странноприемница, разположена между жилищната област и зоната на кея. Сред обичайните клиенти на странноприемницата е един моряк Таашим, когото мнозина смятат за закоравял лъжец. Аз обаче мисля иначе: ако изслушаш неговата история докрай, Бог ще възнагради твоята упоритост.

Съгласяваш се, мислейки отново върху неговите думи.

— Успех за... хм, за тазвечерната работа...

Ябло бързо се отдалечава и ти излизаш на площада, който вече е почти празен. Сега небето е шир от синьо кадифе, върху която звездите изглеждат като искрящи играчка. Войниците от патрула пресичат с големи крачки улицата срещу теб и отиват да пият вода от една чешма. Ако искаш да ги предупредиш за убийството, което Ябло е замислил тази вечер в къщата на Губернатор иди на **51**.

Ако решиш да отидеш направо към „Кулата на виолетовия цвят“, обърни на **406**.

Бягството от негодници като тези накърнява не малко твоята гордост, но все пак е по-добър вариант, отколкото да бъдеш наранен. Избягваш от странноприемницата с нападателите, които се впускат в преследване, и за щастие успяваш да ги загубиш в малките тъмни улици. Решаващ, че сега не му е времето да се връщаш в „Омагьосания кокос“, тъй като вероятно наемните убийци на Лагрестин отново са там и те причакват (което означава, че ако си свалил доспехите преди лягане, сега вече си ги загубил).

Продължи на [164](#).

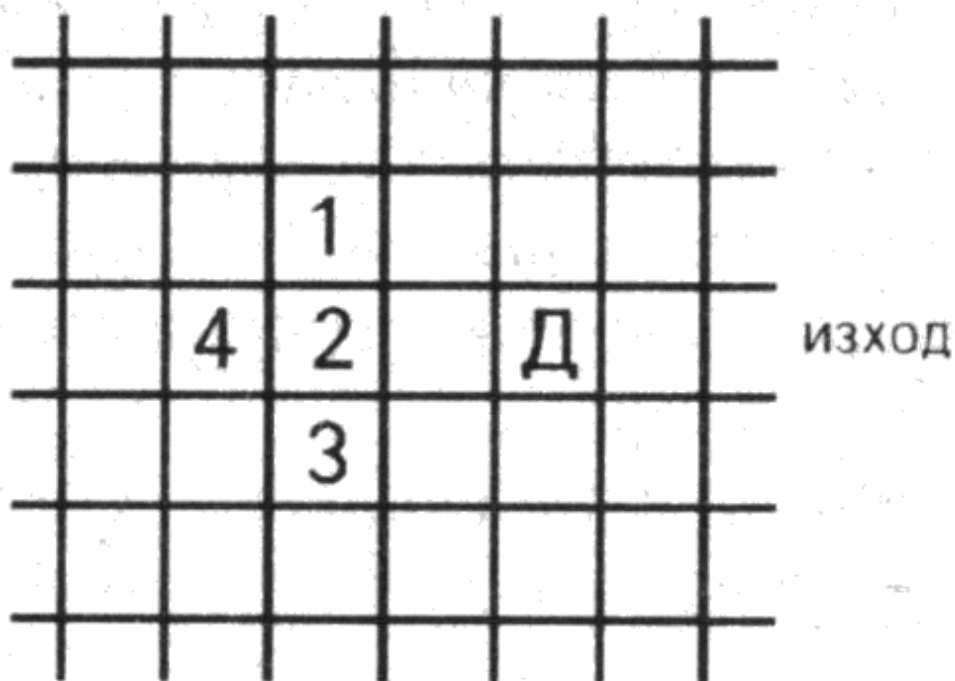
(Тарикат) Връщаш се за момент в парка и се навеждаш, за да разгледаш камъните по пътеката. Без никакви затруднения намираш това, което търсиш: две камъчета, остри и зелени, които веднага забиваш в лицето на куклата. Не прилича кой знае колко на Хатули, но на тъмно спокойно биха могли да бъдат объркани. Сега се връщаш на главната улица.

Прескочи на [134](#).

— Тази мъгла вони на Фолтин! — изръмжава нечий глас, който ти разпознаваш като този на Психе. — Сега, щом установих това, ще бъде лесно да намеря магия, за да го унищожа.

Тя изсвирва някаква дива мелодия и веднага се надига вятър, който разпръсва мъглата. Когато и последните пари са изчистени един ужасен демон с две глави се появява пред очите ти. Психе стои зад него, посочва те с пръст и изкрещява:

— Разкъсай този червей, парче по парче!



Демон

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 5 зара
Психически способности: 9	Нюх: 8
Издръжливост: 60	Доспехи клас: 4

Ако бягаш, мини на **152**.

Ако победиш демона, можеш да продължиш, за да се заемеш с Психе (**177**).

Шаркан започва да плаче от щастие.

— Килимче мое... Килимче мое ненагледно... — казва, прегръщайки го. — Това беше най-добрата работа на моя живот... Бях вдъхновен да го изтъка от полъха на Всевишния. Сега, когато вече е при мен, сърцето ми се препълва с радост и щастieto ми е безгранично.

— Не всички са късметлии като теб — казваш му, като махваш с ръка към морето. — Докато ти тук плачеш от щастие за вълшебното си килимче, някой друг трябва да се пребори с трудни моменти и изпитания. Също така има един човек, който сега се пита как ли ще успее да прекоси десетки левги безмилостен океан. Може би си мислиш, че Всемогъщият ти е върнал твоята собственост, поради обикновен каприз? Нищо подобно! Исква да помогнеш на тези, които действат от негово име.

— Имаш право — казва Шаркан, като кима енергично с глава. — Точно това ще върша в остатъка от своите дни. И преди всичко, тъй като именно ти ми върна килимчето, аз ще те отведа до всяко място, което си пожелаеш. Той разстила килимчето направо върху улицата и ти се качваш отгоре му. Веднага се издигате в небето и въпреки че нито ти, нито Шаркан сте произнесли и дума, килимчето лети на юг над океана.

— За да управлява килимчето Аугустус имаше нужда от каменен талисман — разказваш на Шаркан.

— И така е проявил върховната си глупост... Както човекът, който счупил кратуната, за да пие, когато било достатъчно само да я надигне. Не знаеш ли историята за тримата търговци и камилата...?

Шаркан те забавлява с притчите си, докато стигате до мястото, където според астрологичната карта ще се появи кораба на Хангак.

Забелязваш един остров и казваш на Шаркан да те приземи. След като разбира, че трябва да останеш да чакаш там, човечецът те поздравява и отлита надалеч сред облаците.

Прехвърли се на [260](#).

Странникът, който се хвалеше, че е Султан, в действителност не е кой да е, а лично Разкъсващия дух! Сега изчаква, докато неговата безкрайна история успее да те приспи, а после ще ти разкъса месата до костите. За него ти си един труп в повече и ще отидеш да правиш компания на тези, които лежат върху решетката на гробищната кула. Когато демонът свърши да те яде, дори лешоядите няма да открият малко късче месо, което да клъвнат от твоето тяло.

— Най-добре е някой веднага да прегледа раните ти — казва Селентянският капитан.

— Моряците използват мръсни оръжия, които могат да причинят инфекции. Нека да те отведе при Емеритус лечителя, който живее наблизо. Придружава те до къщата, тясна сграда с бели стени, която гледа към улицата зад една чешма и те оставя с прислужницата на Емеритус. Тя е слаба метиска с бадемови очи. Девойката те въвежда във вестибюл, където можеш да се настаниш удобно и ти обяснява, че нейният господар е отишъл на посещение при пациент и ще се върне едва на следващия ден. След това издърпва един параван, така че да ти осигури малко спокойствие, а ти вече си се отпуснал върху възглавниците и потъваш в сън.

Ако в отбора има Мъдрец, трябва да обърне на **159**.

В противен случай отиди на **258**.

Докато вървиш в мрака на тунела, който става все по-тъмен, забелязваш една бледа червеникава светлина близо до някаква фигура със сива мантия и високо вдигнати ръце: сякаш иска да те предупреди да не продължаваш по-нататък. Приближаваш се, но фигурата внезапно се хвърля напред и се превръща в купчина жълтеникави кости, придържани от черна прокъсана дреха. Чуваш шум някъде откъм тавана, а след това дрезгав и свръхестествен смях. Отнякъде срещу теб идва невидимо създание; можеш да чуеш провлечените му стъпки, които се приближават по влажния камък.

Ако в отбора има Мъдрец, продължи на [109](#).

В противен случай мини на [476](#).

(Тарикат) *(Успяваш да разбереш какви номера въртят моряците. Оставят те нарочно да побеждаваш, като използват фалшиви зарове. Без съмнение след малко някой от тях ще ти предложи да увеличиш сумата на залога, така че да те подтикне да залагаш, за да загубиш всичко. И ако ти беше кой да е будала, планът щеше да задейства много добре. Поклащаш глава разочарован: не от нечестната игра (твоят морал е колкото техния), а от тяхното дилетантство.)*

С различни хитрини успяваш да изгубиш монетите, които моряците са те накарали да спечелиш; пилееш, докато не останеш със същата сума, с която си започнал играта (същото важи за твоите приятели, ако има такива). След това взимаш заровете и умело хвърляш цяла серия по две шестици. Моряците те гледат с все по-нарастващо недоверие: през целия си живот не са виждали подобна сръчност.

— Трябва да бъдете доволни, че съм твърде изморен, за да продължа играта — казваш ти. — Иначе щях да ви отнеса и последната монета, която имате по кесиите. Стопанино! Сега ще погледна моя подслон, ако бъдеш така добър да ме придружиш...

Алексиус, стопанинът, се забързва към теб.

Премини на **106**.

(Мъдрец) Трябва да постигнеш точната умствена нагласа.
Отпускаш мускули и изпадаш в състояние на възвишено съзерцание.
Обърни на [224](#) или на [315](#), ти решаваш.

Алексиус те събужда призори и ти дава за закуска някаква тъмна и суха каша, която е много хранителна, въпреки че е горчива и на бучки. Всеки ранен играч възстановява точки издръжливост, равни на половината от неговия ранг (закръгли към по-голямото) за това, че е спал цяла нощ, плюс още една точка за закуската.

По едно време намираш една хлебарка на дъното на паницата и я показваш на твоя съсед по легло. Той обаче веднага я взима и я лапва.

— Хлебарките придават специфичния вкус на известната каша на Алексиус — казва, като дори се облизва.

На теб обаче ти прилошава... Хукваш веднага навън, за да пийнеш вода от една чешма, която си забелязал в другия край на улицата. Докато се освежаваш, виждаш голям брой болни и сакати хора, които се редят на опашка пред някаква тясна къща с бели стени.

Алексиус, който е излязъл да изхвърли помията в средата на улицата, забелязва твоето любопитство.

— Това е къщата на Емеритус лечителя — казва. — Чувал съм, че е най-мъдрият човек в Отремер.

— Благодаря, Алексиус — отговаряш му, като отпиваш последна глътка вода от чешмата. — Тази информация си струва една жълтица, но не и твоята странноприемница!

Пренебрегваш възмутеното му мърморене и с големи крачки се приближаваш до къщата на Емеритус. Късметът те е довел точно до човека, който би могъл да ти помогне в твоята мисия. Придвижи се на **419**.

Коя беше кодовата дума, която караше Рок да се приземи?
Блъскаш си главата, за да си я припомниш, а след това произнасяш: „Тати“ (68). „Ишаба“ (108) или „Гауи“ (549).

(Играч, който казва желанието) Обръщаш се, за да заповядаш на духа:

— В името на Силата придай ми свръхестествена мощ и ловкост.

Отбележи кръстче в една от клетките, които използваш, за да отчиташ желанията.

Духът кръстосва очи и изрича някакво древно заклинание. Изведнъж кълбовидни потоци зелена светлина се завъртат по траекторията на неговия поглед и те обгръщат. Едва докоснали те, чувстваш как буен прилив на сила минава през всеки твой нерв.

(Сиянието изчезва и ти се превръщаш завинаги в свръхчовек. Сега твоята кожа е непробиваема като желязна фланела (Доспехите ти се увеличават с 1 точка), а твоят гол юмрук може да удря като железен боздуган (не трябва да намаляваш бойното майсторство и щетите за удар, когато се сражаваш без оръжие). Силата, ловкостта и интуицията ти също се увеличават (печелиш по една точка бойно майсторство, нюх и психически способности; твоята издръжливост обаче се увеличава всеки път с 10 точки.))

Духът отвисоко се възхищава на своята работа:

— Чудесно! Сега имаш един приток на сила, какъвто, с цялото ми уважение към теб, преди не можеше дори да сънуваш...

— Писна ми от твоето нахалство! — изръмжаваш му отзад.

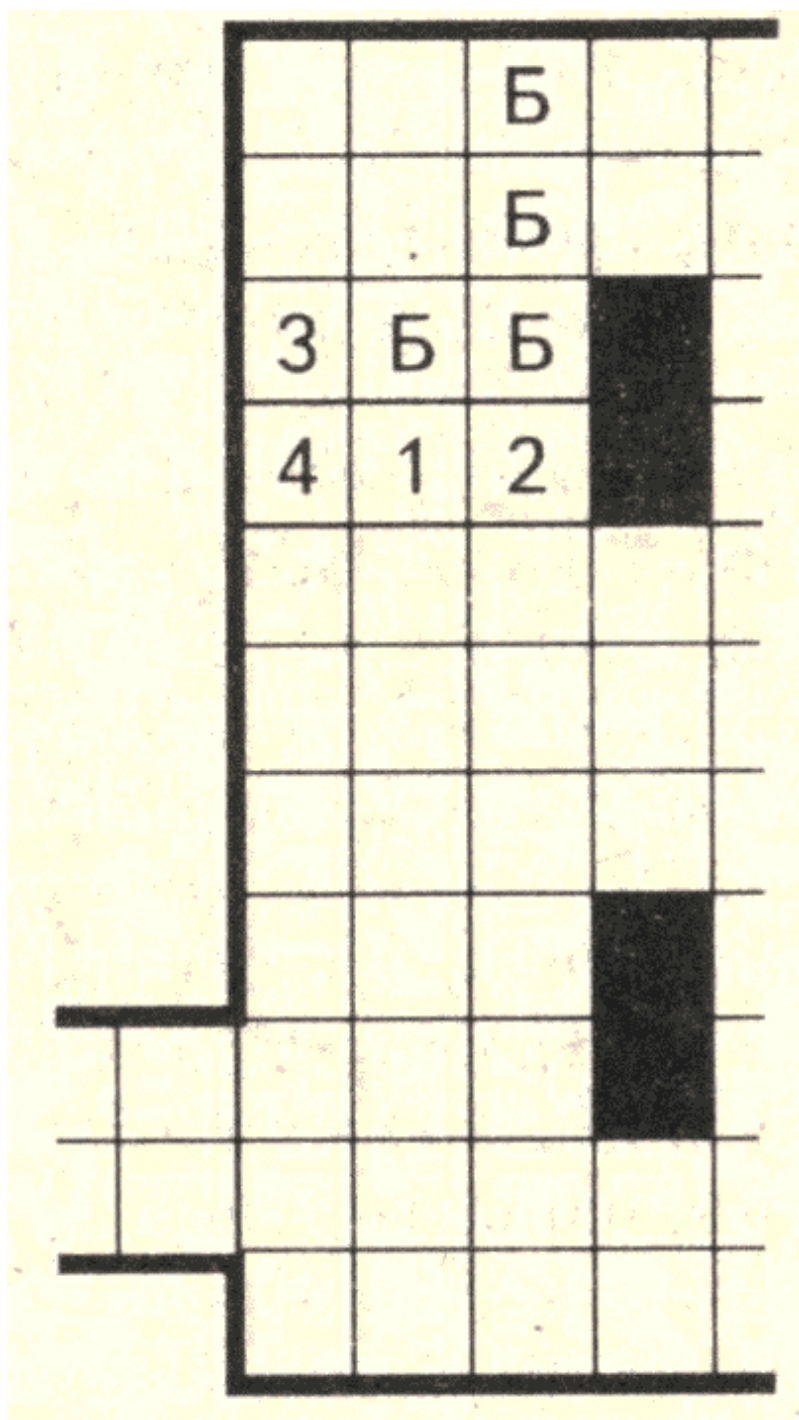
Преобразуването ти в свръхчовек е придружено от чувства с неизпитвана досега сила, така че ще ти трябва малко време да свикнеш.

Премини на **338**.

Слизаш в една стая с високи колони. По стените са окачени плочки от кована мед, върху които са гравирани типичните символи на митологията на Магьосниците. В дъното на стаята върху повдигнат подиум забелязваш жезъла. Сияние от светлина витае около неговите сиви зъбци: може би е само от светлината на зората, а може би не.

Колоните продължават и навън, до терасата. Върховният жрец и богомолците са още там, заети с битката срещу духа; магии от огън и черен дим се пръскат във въздуха по всички посоки. За миг затваряш очи, защото Върховният жрец е обгърнал духа с мантия тъмнина, но онзи веднага се освобождава, като предизвиква буен вятър.

Виждаш четирима богомолци, натоварени със задачата да охраняват жезъла, но тъй като в момента са увлечени да наблюдават битката, която се развихря навън, ти успяваш да се приближиш още няколко метра, преди да те забележат.



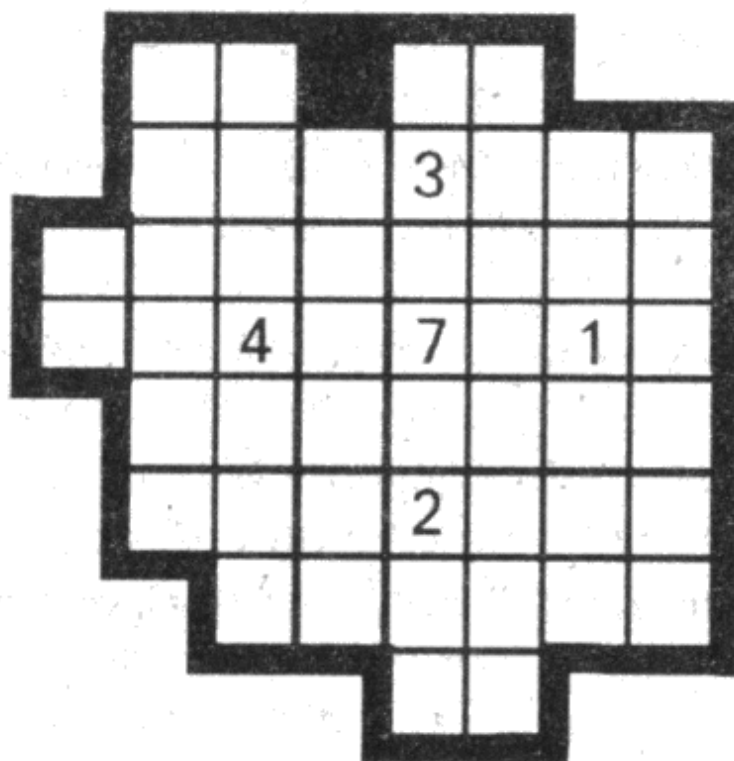
Богомолци

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 1 зар + 1
Психически способности: 6	Нюх: 6
Доспехи клас: 1	

Издръжливост: първи 10	трети 10	
	втори 10	четвърти 10

Ако победиш, продължи на [527](#).

Страховете ти веднага се потвърждават: разчупва се втората черупка и ти се оказваш лице в лице с друго кръвожодно дървено чудовище.



Седем-в-един

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 4 зара + 1
Психически способности: 9	Нюх: 5
Издръжливост: 35	Доспехи клас: 0

Забележка: Седем-в-един няма разум в истинския смисъл на думата, така че не може да бъде контролиран от заклинанието *робско*

омайване. Ако желаш да използваш предмет, отбележи номер 240 в дневника и след това иди на **402**.

Ако се биеш и победиш, обърни на **87**.

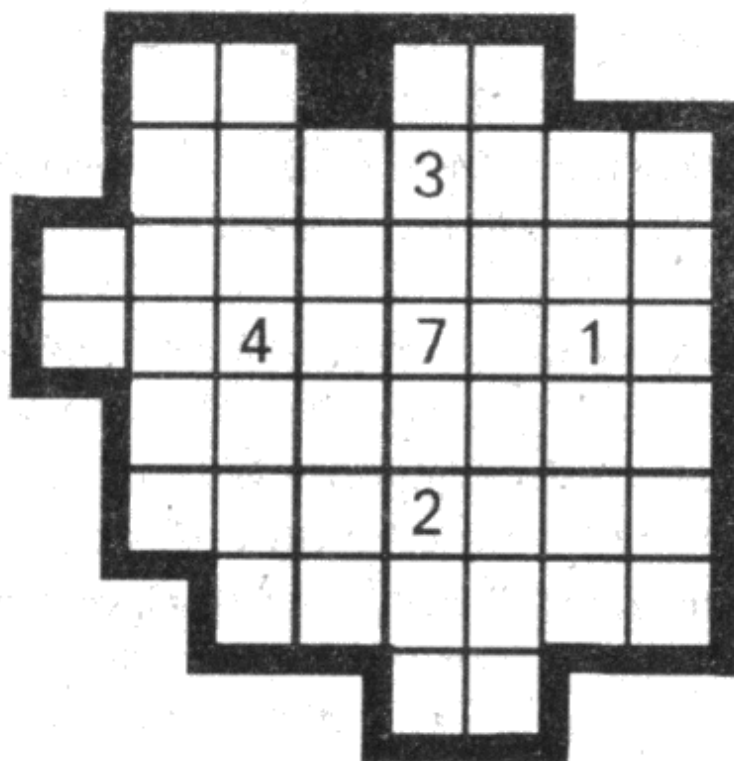
Отново губиш всички пари, които си спечелил и сякаш за да прибавиш загуба към подигравките, напускаш играта с 1 жълтица по-малко, отколкото когато започна. Зачеркни я от дневника. Доста раздразнен, извикваш Алексиус, за да те придружи до твоята стая.

Мини на **106**.

Койките са от метал и всяка постеля е обградена с мрежа от сребърен филигран. Подът е от странен вид дърво, сиво и еластично. Докато отиваш към една от койките, разположени една върху друга, бутваш непредпазливо някакъв скелет и те обзема ужас, когато неговата костелива ръка пада надолу и те докосва по косите. Тук няма нищо за гледане и все така разстроен, ти се отправяш към кърмата.

Отбележи още едно кръстче и обърни на [564](#).

Чудовището залита и внезапно се разцепва на две като орех. Едно ново чудовище, малко по-малко, но иначе напълно еднакво с първото, излиза от вътрешността на разполовената черупка. За съжаление едва сега започваш да разбираш защо се казва Седем-в-един.



Седем-в-един

Бойно майсторство: 7	Щети за удар: 4 зара + 2
Психически способности: 9	Нюх: 5
Издръжливост: 40	Доспехи клас: 0

Забележка: Седем-в-един няма разум в истинския смисъл на думата, така че не може да бъде контролиран от заклинанието *робско омайване*.

Ако желаш да използваш предмет, отбележи номер 243 в дневника и след това мини на **402**. Ако се биеш и победиш, продължи на **240**.

Моментът е дошъл: птицата крачи изпъчена до отвора на пещерата, после поглежда надясно и наляво и се хвърля в празното пространство. За миг пропадаш опасно надолу, но след това животното разперва криле и със слаби удари се издига високо в небесата. Останал почти без дъх, се оказваш между звездите и ясните светлини на Крешентиум. Огромната птица лети над океана: водата отдолу изглежда като шир от черен оникс, разделен от фосфорна лента — пътеката от растящата луна. Въздухът е хладен и разреден, но много освежаващ. Рок лети в небето, в пълно неведение за лекия товар, който носи привързан към ноктите си, и за по-малко от час те отвежда до точката, в която според картата ще се появи корабът на Хангак. Вижда се едно островче, милвано от вълните и осветено от лунната светлина.

Чувал ли си историята на демона от кулата-костница?

В този случай или ако в отбора има Мъдрец, премини на [237](#).

В противен случай продължи на [68](#).

(Мъдрец) Запомни, че трябва да бъдеш единствен играч (или единственият оцелял играч), за да използваш този начин за бягство. Няма да можеш да се спасяваш с магията незабавно спасение, ако трябва да изоставиш своите приятели. (Ако не си единствен Приключенец, върни се на **534** и се бий, като имаш предвид, че губиш първия рунд.)

Ако си сам и желаеш да използваш магията незабавно спасение, обърни на **199** или **413**. Успехът зависи от номера, който избереш.

(Тарикат) Пишеш едно препоръчително писмо за гърбушкото и му казваш да го занесе в къщата на магьосника. Измисляш някакъв много объркан маршрут, който ще го принуди да обикаля с часове между хълмовете на края на Крешентиум.

Здраво стиснал писмото в ръка, гърбушкото те отвежда до един таен изход от Цитаделата и се сбогува. Привечер е. Забелязваш своя бивш тъмничар как се промъква крадешком през пазарния площад, където търговците вече прибират стоките си. Сега неговото ужасно лице е озарено от сияещ радостен поглед. Някой би могъл да каже, че си проявил към него жестокост, но поне си дал на този нещастник една надежда, която да разведри за няколко часа мизерния му живот, а освен това нали така си осигури свободата. Прави добро и на себе си, както го вършиш за другите...

Прехвърли се на [164](#).

— Нека да не прибързваме толкова! — отсича Лагрестин на човека с белега. После се приближава до теб и казва:

— Махай се сега. Иначе ще те убият.

Хвърляш един поглед към бандата мошеници, които му правят пътека да мине.

— Нека само да опитат... Лагрестин, слушай, къде ми препоръчваш да прекарам нощта?

Той вдига ръце и казва:

— Това ли било? Рискуваш живота си, за да ме питаш подобно нещо? Много добре. Ще ти напиша едно препоръчително писмо, което да занесеш на Тобиас от Вантери. Той е Комендант на Качулатите кавалери.

Надрасква набързо някаква бележка и ти казва да занесеш писмото в Храма на Рок. Нямах желание да се връщаш обратно, откъдето си дошъл, за да не се наложи да обърнеш гръб на приятелите на Лагрестин: вървейки напред, ще ги принудиш да ти отстъпят място за минаване. А докато се отдалечаваш, Боркус отвърща на хладното ти кимване с поглед, зареден с омраза.

Придвижи се на [47](#).

Изглежда наистина тази вечер съдбата ти се усмихва. След като си заложил няколко пъти и си спечелил много повече, отколкото си загубил, сега се оказваш с печалба от 5 жълтици. Моряците стоят с мрачни лица и тъжно отпиват от виното, докато съзерцават своята купчина монети, която бавно се топи.

Ако в отбора има Тарикат, трябва да обърне на [234](#).

В противен случай, иди на [197](#).

Отправляш се към бадуинските търговци с решителна стъпка.

— Къде може да се намери подслон на разумна цена в този град?
— питаш ти.

Те вдигат поглед и се усмихват снизходително на твоите груби северни обноски.

— Тук няма разумни цени, приятелю мой — казва един от тях със силен и звучен глас. — Тарик е известен мошеник. Някои твърдят, че той не е син на своята майка, а че тя го е откраднала от една конюшня на пазара!

С изненада виждаш, че Тарик също се смее на шегата и явно не я приема като лична обида.

— Защо не опиташ при „Кулата на виолетовия цвят“? Тя е съвсем наблизо, като вземеш предвид разстоянието, но е далеч, далеч оттук по отношение на цените. Не е изискано както „Омагьосания кокос“, но тарифите са приемливи.

Получаваш указания как да стигнеш до странноприемницата, която търговецът ти препоръча, и се насочваш натам.

Придвижи се на **406**.

(Магьосник) Чакаш с нетърпение няколко часа, докато накрая чуваш провлачените стъпки на гърбушкото, който се приближава до вратата. Прозорчето се отваря и няколко корички сух хляб падат откъм твоята страна.

— Никаква каша днес — казва гърбушкото. — Моето куче я изяде и взе, че се разболя.

— Не може ли да ми дадеш поне малко вода? — питаш го ти. Гърбушкото се кикоти зад отвора и казва:

— Кучето ми имаше нужда от водата, защото тя сваля температурата. Сигурен съм, че няма да завидиш на едно бедно животинче само заради няколко чаши вода. Ще ти донеса утре... Ааах!

Заклинанието робско омайваме навлиза в мозъка му. Хвърли два зара: Ако имаш 5 или по-малко, обърни на **45**.

Ако имаш 6 или повече, продължи на **95**.

Приближаваш до някакъв скитник с лукав вид, който ти посочва една странноприемница на име „Кулата на виолетовия цвят“. Чуваш неговия неприятен смях, докато се отдалечаваш и го поглеждаш втренчено, като заплашително поставяш ръка върху оръжието си. Тогава човекът се покланя дълбоко и си отива, куцайки, докато ти продължаваш към хана. Продължи на [406](#).

(Магьосник) *(Дълбоко в себе си чувстваш, че вилата е обвита от някаква мощна магия, несъмнено зловредна. Някой, който притежава значителни магьоснически дарби, възнамерява да ти стори зло. Не може да бъде друг, освен Психе...)*

Ако с теб има Тарикат, който желае да поразузнае наоколо, трябва да обърне на **491**. В противен случай иди на **372**.

Връщаш се към терасата заедно с абата и междуременно обмисляш молбата му. От това, което ти разказа, личи, че неговата мисия е важна почти колкото твоята. Но трябва ли да му дадеш предимство, като намериш жезъла, или да продължиш своето пътуване към Хакбад, посветено на възстановяването на Кървавия меч?

От тези размисли те откъсва въздишка на уплаха; виждаш абата, който е застинал при вида на духа.

— Това е Таашимски демон! — извиква той. — Да се връщаме обратно, преди да ни е видял!

— Аа, върна се най-сетне — казва духът, без да му обръща никакво внимание. — И си имаш нов спътник. Прилича ми на старец, който се тревожи за дреболии...

— Окажи му малко уважение — отговаряш ти — Той все пак е абат.

Абатът е зашеметен:

— Ти... ти познаваш това същество? Можеш да го контролираш? Велики Боже!

Духът поставя длан върху перилата от мрамор.

— Готов ли си да поемеш отново на път? — пита те. — Поздрави господин абата и да тръгваме.

Ако имаш позлатено огледало, мини на [367](#).

В противен случай прескочи на [19](#).

Психе се обръща и избухва в смях при вида на твоя приятел, изпаднал в дълбок транс.

— Стига с тези глупости — изсъсква тя. — Вашите приказки ме отегчават и сега поради причина, която никога няма да узнаете, смятам да се освободя от вас.

Прехвърли се на [177](#), но имай предвид, че играчът, който е пил течността (означен върху картата като Приключенец 1) е в транс и няма да може да се бие за първите 6 рунда.

(Мъдрец) „В мига, когато пусна ноктите на тази птица“, изричаш сам на себе си, „ще изляза от своето тяло.“ Но точно тази мисъл причинява падането: падаш буквално като камък към морето, неспособен да освободиш своето съзнание. Паниката те връща към действителността, тази действителност, в която съществува сила на гравитацията, която сега те дърпа надолу в своята смъртоносна прегръдка. Вълните на морето се затварят над теб и когато водата навлиза в дробовете ти, гравитацията и действителността най-сетне те изоставят. Преставаш да съществуваш.

Развърташ във въздуха върха на копието. Дали това е вълшебно оръжие, което ще прободне сърцето на Айкън, ако те атакува отново? Не ти е съдено да го узнаеш. Премини на **130** и имай предвид, че Приключенецът, който използва копието, ще има нужда от 3 рунда, за да привикне към неговото тегло, така че трябва да извади 1 точка от бойното си майсторство, докато не свикне с новото оръжие.

— Беше много любезно от твоя страна да ми помогнеш — казва жената с екзотичен акцент от езика Бьо.

Идва към теб и от нейните дълги дрехи те лъхва силен аромат на жасмин. После поставя в ръката ти един голям сребърен ключ с думите:

— Отваря тайната врата на моята градина. Има много начини, за да стигнеш до нея, в която и част на света Таашим да се намираш. Сега тези думи могат да ти се струват странни, но ако се случи да изпиташ нужда от място, където да се скриеш, една маймуна ще те доведе в ароматната градина на Фатима. Бог да те закриля!

Покланя се и минава покрай теб, лека и безшумна като коприна. Отбележи сребърния ключ на Фатима в дневника, ако имаш намерение да го задържиш. После вземаш също бойните брадвички и късите мечове на Туландските търговци.

Когато излизаш от уличката, няма и следа от Фатима. Свиваш рамене и продължаваш по своя път с намерение да откриеш тайнствения Принц Сузуриен. Прехвърли се на [73](#).

Събуждаш се от уличния шум. Вече е сутрин. Докато ставаш, за да погледнеш през прозореца, робинята влиза със закуска от портокали, мляко и ароматна торта. Всеки ранен играч възстановява издръжливост, равна на половината от точките, отговарящи на неговия ранг за почивката през нощта, плюс 1 точка за закуската (закръгли към по-голямото). Девојката се връща да вземе празните съдове.

— Емеритус би трябвало да се върне след час или два — казва тя със своя звънлив акцент на езика Бьо. — Ще го доведе при теб веднага щом пристигне.

И малко преди обяд го довежда при теб. Въпреки че е изморен от дългия път и дрехите му са покрити с прах, той не губи време и веднага поставя балсам върху раните ти.

— Добре си направил, като си дошъл при мен — казва той, завързвайки един бинт. — Мръсотията на Отремер съдържа болестотворни частици, които трябва да бъдат неутрализирани, преди да са влезли в кръвта.

Много често тези частици се предават, когато се взима кръв от пациентите, така че аз никога не прилагам тази практика.

Един лечител, който не вярва в пускането на кръв! Без малко да се изсмееш в лицето на Емеритус заради тези странни теории, но не можеш да отречеш, че неговият балсам има незабавно успокоително действие. Когато Емеритус се обръща, погледът му се задържа върху дръжката и ножницата на Кървавия меч, които се намират сред другите неща от твоето снаряжение. Един слънчев лъч е попаднал върху тях и металът, украсен със скъпоценни камъни, заблестява.

— Ако не бъркам — казва лечителят без дъх, — това са частите на Меча на живота! Мислех, че се е загубил, че е унищожен завинаги...

Премини на **60**.

Лагрестин се изнизва в една малка уличка. Тичаш след него, прикрит в сянката. Изглежда той не забелязва, че го следиш и като хвърля бърз поглед зад гърба си, се отправя към по-бедните квартали на града. Продължи на **431**.

Прекарваш два дена на острова. Климатът е мек и въздухът укрепващ: всеки ранен играч възстановява издръжливост, равна на тази, отговаряща на неговия ранг (очевидно първоначалните точки не могат да бъдат превишени).

Не успяваш да хванеш нито една риба (дори не успяваш да видиш нито една около острова), но намиращ ручей, откъдето си доставяш прясна вода. Събираш също малко плодове, които се оказват много хранителни. Ранените играчи възстановяват 1 допълнителна точка издръжливост, благодарение на храната.

Прескочи на **488**.

Малкият идол изскача от раницата ти и хуква към ръба на един кладенец. Настигаш го и поглеждаш надолу: в кладенеца цари пълна тъмнина, но изглежда сухо.

Хатули ще ти бъде водач в подземния свят, който те очаква в дъното на кладенеца. Ето указанията, които да следваш: преход наляво, свод наляво; първа пресечка надясно; втора пресечка наляво. Отбележи указанията на гърба на дневника, заедно с номера на тази глава, в случай че ти потрябват по-нататък. Слизаш в кладенеца.

Обърни на [477](#).

Към силната миризма на портокалови цветове във вечерния бриз се примесва друг аромат, тежък и упойващ. Метални украшения зазвъняват леко като камбанки от вятъра: оглеждаш се наоколо и виждаш една млада жена, изправена между дърветата в края на улицата.

— Аз съм Психе — казва със сладка усмивка. — Съжалявам за неприятностите, които си имал, за да ме намериш. Моята къща е от онази страна.

Приближава се и вдига ръка, за да ти посочи една странична пътечка, която заобикаля портокаловите дървета. Чудно как не си я забелязал преди. Сега разглеждаш жената: облечена е в пеньоар и пижама от коприна в златно и огнено червено, а чехлите ѝ са украсени с кадифе по Таашимската мода. На светлината на растящата луна кожата ѝ е бяла и лъскава и лицето ѝ се откроява в мрака, тъй като тя не го крие под воал, както правят други жени Таашим Съдейки по нейния акцент, предполагаш, че е от Батубатан или от Ямато. С Психе, която ти показва пътя, стигаш бързо до вилата.

Прехвърли се на [121](#).

(Магьосник) Взимаш позлатеното огледало от ръцете на прокажения, без да обръщаш внимание на хленчещите му протести, но не го даваш на Фолтин. Въртиш го известно време между пръстите си и внезапно го насочваш към Фолтин.

— Виж вълшебното огледало! — извикваш. — Виж колко ясно те отразява, въпреки че ти си омагьосано същество. Ще го използвам, за да затворя вътре твоята същност и след това да те принудя да ми служиш завинаги?

(— Не! — изплашва се треперещ Фолтин. — Когато отворих дума за плащане, исках само да се пошегувам, наистина! Разбира се, че ще бъда много щастлив да те освободя. — Той превръща се в син прозрачен ключ и изчезва ефирен отвъд вратата.)

Чува се едно щракване и вратата се отваря широко, Фолтин лети с несигурно движение по коридора.

— Махай се далеч от моите очи, негоднико нереален — казваш му ти, докато пъхаш огледалото в джоба си. (Не забравяй да го отбележиш между предметите в дневника.)

С дълбок поклон духът изчезва.

Ако вече не си го правил, можеш да опиташ с другата врата (377).

Ако се качваш на втория етаж, иди на 97.

Ако предпочиташ да се върнеш в своите стаи, за да поспиш малко, продължи на 151.

Скачаш над саркофага и отиваш да се биеш срещу скелета. С оглушителен шум саркофагът се разтрошава на хиляди частици. Щастлив, че си успял да се отървеш, продължаваш по коридора и скоро стигаш до едно помещение, изпълнено с купища други саркофази, а в тях безброй скелети, обвити в ленени платна. Тук ивицата в средата на прехода се стеснява малко по-малко и преходът се разделя.

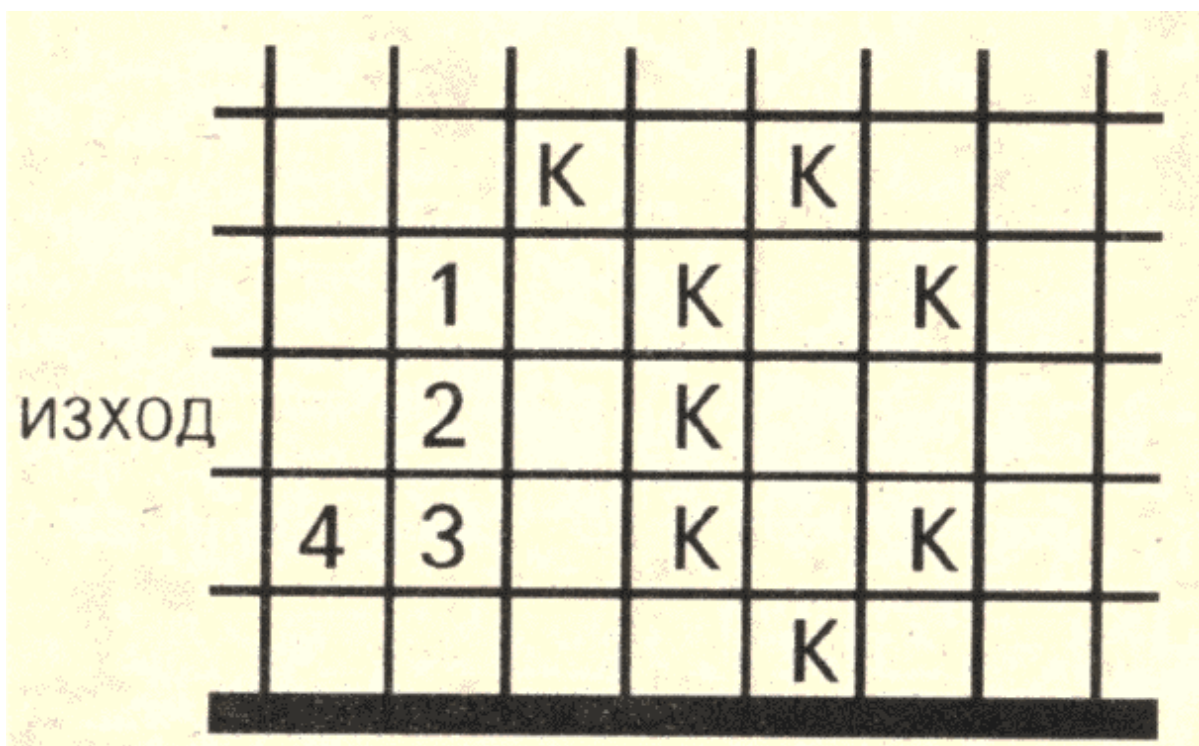
Можеш да отидеш наляво (542), или надясно (554).

Лодката се разчупва като орех. Всеки играч трябва да хвърли 1 зар:

Ако получи число от 1 до 5, се освобождава от доспехите и успява да излезе с плуване на повърхността (запомни да зачеркнеш доспехите от дневника в момента, когато са загубени); ако получи 6, играчът е хванат от подводно течение и се удавя. Оцелелите приключенци трябва отново да хвърлят по 1 зар за всяка вещь, която притежават: ако получат от 1 до 5, предметът не е изчезнал; ако излезе 6, бива загубен в корабокрушението. Ако се загубят ножницата или дръжката на Кървавия меч, трябва веднага да преминеш на **475**.

Ако ножницата и дръжката са у теб и си оцелял, иди на **339**.

Съучастниците на Лагрестин се нахвърлят върху теб и веднага разбираш, че животът, прекаран сред изметта на Крешентиум, им е създал силен войнствен инстинкт: те никога не се занимават със съюзи срещу по-слабите.



Контрабандисти

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 1 зар + 1	
Психически способности: 6	Нюх: 6	
Доспехи клас: 0		
Издръжливост:	първи 12	пети 12
	втори 12	шести 12
	трети 12	седми 12
	четвърти 12	осми 12

Ако победиш, продължи на **444**.
Ако бягаш, обърни на **324**.

(Играч, който казва желанието) Заповядваш на духа да използва силата на Енергията. Той се навежда и духва върху теб, като с ръцете си насочва огнените езици, излизащи от дробовете му. Пламъците те докосват, без да те изгарят, но те изпълват с обновена енергия. Всички играчи могат да възстановят издръжливостта си до първоначалните точки, а който вече има максимума, печели за постоянно още две точки. След като си използвал това желание, отбележи кръстче в едно от квадратчетата, което ти служи за отчитане.

Прехвърли се на **338**.

В този час Сузуриен сигурно вече се отправя към целта. Удряш един безполезен юмрук по вратата; от другата страна не се чува нищо. Или твоят враг умира, станал жертва на фаталната клопка, или точно в този момент вдига нависоко Меча на смъртта! Във всеки случай твоята мисия е пропаднала.

Крешентиум е първият град, завладян от войската на Корадиянците в Кръстоносния поход. Има силно укрепено пристанище, обградено със защитни стени, наподобяващи хълбоците на голям брониран дракон. Именно тук първите Кръстоносци са влезли в битка срещу варварите Таашим и оттогава пристанището става най-голямото в цял Отремер. Минарета, украсени със скъпоценни камъни, блестят в прашната мъгла на късния следобед, докато влизате с опънати платна във великолепно пристанище и се плъзгате между корабите до кея. Сред аромат на екзотични подправки, на тамян и хашиш ти слизаш на брега... За да бъдеш заобиколен в миг от тълпа тъмнокожи просяци, които се надпреварват да те молят за милостиня.

Но ти нямаш намерение да даваш милостиня на хора, които са избрали да живеят като паразити. С гримаса на отвращение си пробиваш път и тръгваш по една стръмна уличка, която води до Дворцовата област. Там намираш Приемната и регистрираш пристигането си в града, преди да започнеш да търсиш подслон за нощувка. Къде ще отидеш?

Всеки играч има своите познанства в Крешентиум, така че при игра в отбор трябва да съгласувате помежду си с кого да се свържете.

Ако Магьосникът смята да предложи място, премини на [165](#).

Ако това иска да го стори Мъдрецът, иди на [450](#).

Ако искаш да вземеш предвид предложението на Воина, обърни на 20. Ако предпочиташ да прибегнеш до едно от съмнителните познанства, които Тарикатът е направил някога, продължи на [441](#).

Успял ли си да замениш Хатули с дървената кукла? В този случай се прехвърли на [178](#).

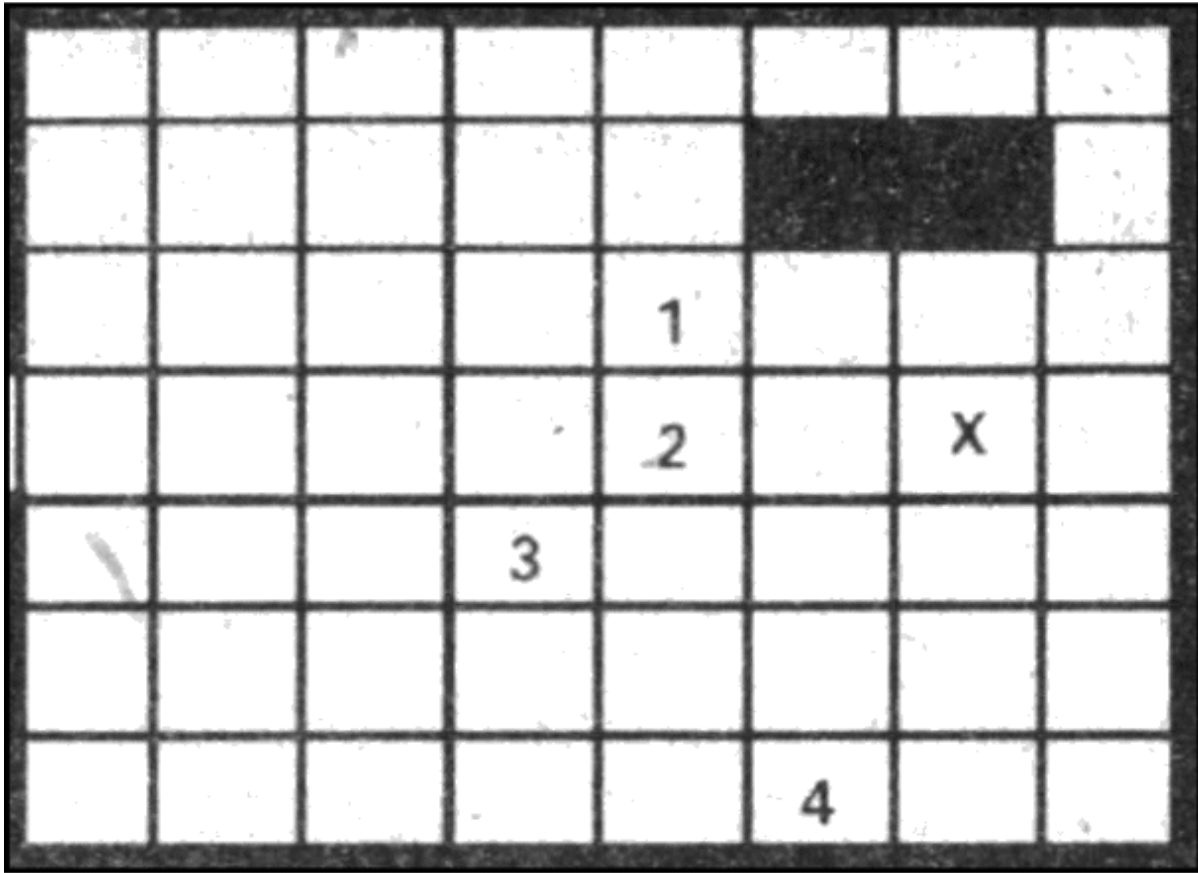
Ако Сузуриен все още притежава Хатули, явно вече ще е избягал, следователно ти нямаш какво друго да направиш, за да намериш острието на Кървавия меч. Твоята мисия завършва тук с една тежка загуба.

Втората врата на кабината изведнъж се отваря широко, като пропуска досадна сиво-синкава светлина. Пред вратата е застанала някаква фигура: раменете ѝ са широки като гредите на Мерканиянска лодка и е толкова висока, че трябва да стои приведена дори в кабина като тази. Доспехите, изработени от припокриващи се железни пластини, дрънчат като камбана, когато съществото повдига ръце, във всяка от тях държи по една бойна секира, зацапана със засъхнала кръв.

— Кой има безочие то да краде съкровището на Грабителя? — изревава той. — Ще платиш с кръв за това злодеяние!

Гледаш го: въобще не изгаряш от нетърпение да започнеш тази битка. Хангак вече не е просто един смъртен; вековете са го превърнали в митична фигура: Хангак грабителят, Морякът майстор, Господарят на Седемте морета...

За нещастие Хангак се е изпречил по пътя на твоята мисия, целяща намирането на Кървавия меч; за да присвоиш изумрудите, които ще ти послужат, трябва да го победиш със сила, пък тогава да става каквото има да става.



Хангак

Бойно майсторство: 10	Щети за удар: 6 зара
Психически способности: 9	Нюх: 9
Издръжливост: 100	Доспехи клас: 9

Забележка: Хангак удря по два пъти във всеки рунд (един път с всяка от секирите). Неуязвим е за заклинанието робско омайване: никой обикновен смъртен не може да се надява, че ще държи под контрол Краля-пират. Не можеш да си позволиш и да бягаш.

Ако победиш, обърни на [547](#).

(Воин)

— Я чакай малко — викаш на духа. — Аз съм се бил срещу всички видове същества — и отвратителни, и жестоки, които Дяволът е създал на тази земя. Затова не смятам да се предавам без бой дори на могъщо същество като теб.

— Какво предлагаш — пита духът, сдържайки една усмивка. Кръстосваш ръце на гърдите си и му хвърляш предизвикателен поглед.

— Предлагам борба с голи ръце по Емфидиянски обичай. Първият, който бъде повален, трябва да се подчини на волята на победителя.

Духът се разтърсва от смях.

— Ти да не си луд? Нима не виждаш разликата помежду ни в тегло и ръст...

— Тя се компенсира от огромната разлика в интелигентността — отговаряш ти, а след това се обръщаш и хукваш да бягаш.

Духът те преследва с яростен рев, докато ти се катериш нагоре по скалите. Всяка негова стъпка е равна на петдесет твои, но духът се движи бавно, а след хилядолетие на пленничество — дори тромаво.

Ако притежаваш меч, прескочи на **401**.

Ако си без оръжие, премини на **138**.

Глухо трептене изпълва въздуха, насочвайки твоето внимание към триизмерната врата, където сега блести някаква тъмна сиво-синкава светлина. Успяваш да различиш един воин с широки рамене, който идва към теб в неяснотата на геометричните очертания. Това е Хангак, който се връща на своя кораб!

Оглеждаш се отчаяно наоколо! Трябва да намериш изумрудите, преди Хангак да дойде тук! Къде ще търсиш?

Между странните предмети върху рафтовете (37) или под картите върху масата (508)?

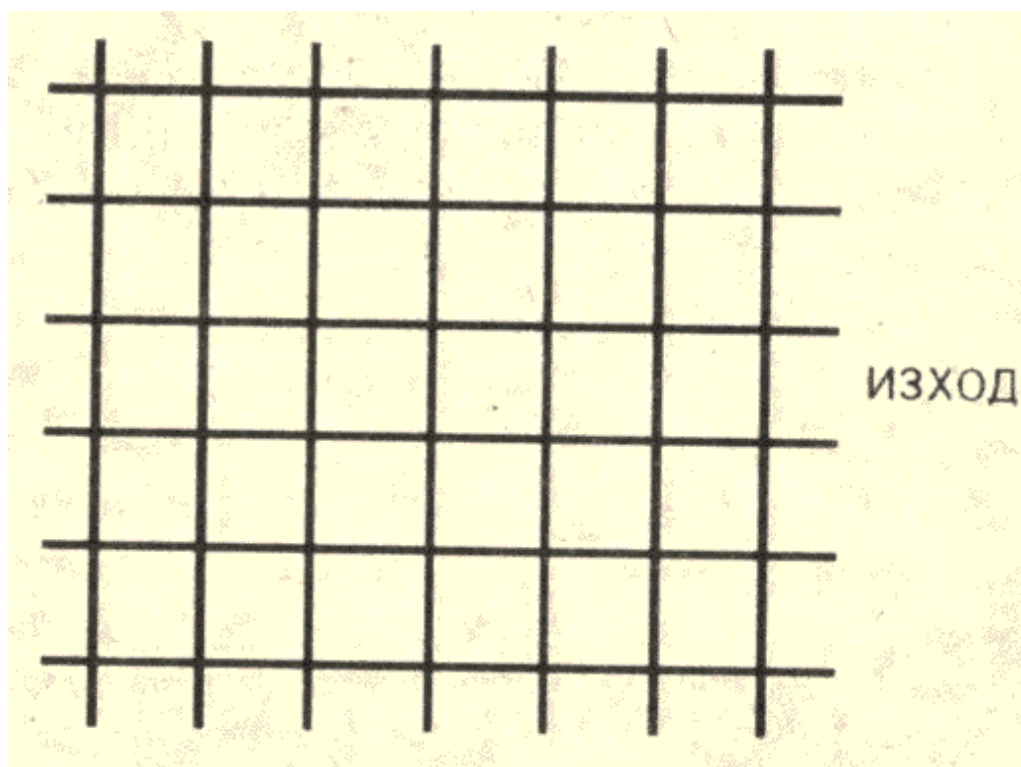
Успяваш да се вкопчиш в острия камък, въпреки че си разраняваш ръцете и се връщаш към входа, от който си дошъл. По време на изпитанието си загубил една точка издръжливост. Даваш си сметка, че няма сигурен начин да прекосиш тази стая и затова трябва да се върнеш в дъното на кладенеца: иди на [477](#) и избери друг тунел.

(Играч, който казва желанието) Заповядваш на духа да използва силата на Енергията. Духът се навежда и духва върху теб, използвайки дланите си, за да насочва огнените езици, които излизат от дробовете му. Пламъците те докосват, без да те изгорят; изпълват те с обновена енергия. Всички играчи могат да си възвърнат издръжливостта до началните точки; който вече има максималните си точки, може да добави 2 точки към тях (придобивката е постоянна).

Сега, когато си използвал едно от желанията, отбележи кръстче в едно от квадратчетата, които ти служат за отчитане.

Продължи на **140**.

Психе захвапва силно устните си и изплюва върху дланта си едно топче кръв, което веднага започва да припуква, превръщайки се в облаче пара, за да приеме след това съвсем ясно изразени форма и същност, един блестящ ален меч! Разположете се както бяхте преди.



Роби

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 1 зар + 2	
Психически способности: 6	Нюх: 6	
Доспехи клас: 0		
Издръжливост	първи: 15	втори 15

Психе

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 3 зара + 3
Психически способности: 8	Нюх: 7
Издръжливост: 45	Доспехи клас: 0

Нанеси необходимите промени за раните, които вече си им нанесъл. Ако бягаш, мини на **152**.

Ако победиш, продължи на **180**.

Тарик придружава бадуините до къщата на лечителя, а ти си толкова изтощен, че заспиваш, преди той да се завърне. На следващата сутрин се събуждаш и намираш собственика на странноприемницата да разказва на тълпа деца снощното приключение. От това, което успяваш да разбереш, тъй като Тарик говори на езика Нашерин, ти става ясно, че в неговата версия героят е самият той.

— Аха! — казваш му снизходително. — Общозвестно е, че вие, Таашимците, сте закоравели лъжци.

Той се надига от стъпалото на вратата и ти се покланя:

— Обичаме историите, а една добре разказана лъжа е по-добра от истина, разказана без изкуство. — Той отпраща децата и започва да приготвя закуската.

Обърни на **18**.

Изскачаш от стаята и се втурваш надолу по стълбите, преследван от враждебно кънтящи викове и вой. Този вид демони усещат мириса на жертвата и преследването няма да приключи, докато не бъдеш хванат и убит. Сузуриен се появява на стълбището на горния етаж.

— Няма да се справиш! — хили се той. — Моите подземни демони са неуморими. Където и да избягаш, ще те последват. Дори когато ти затреперят краката, а дишането стане трудно и мъчително, те ще продължават да тичат безпощадни. И когато накрая те хванат, ще разкъсат твоите нежни меса...

Излизаш на двора и думите на Сузуриен вече не се чуват, което само по себе си е донякъде утешително. Осмеляваш се да хвърлиш поглед назад и виждаш, че псевдобожествата са стигнали до средата на стълбата. Поради своите огромни размери и в стремежа си да те настигнат по-бързо, демоните са се сбили помежду си и така ти позволяват няколко секунди покой.

Хвърляш поглед към двора, обагрен от розови и виолетови багри в полумрака, който предшества зората. Би могъл да избягаш, като минеш през главния вход, откъдето си дошъл; или би могъл да пресечеш един тесен свод в дъното на двора. Обаче решавай бързо.

Ако избираш главния вход, премини на [587](#).

Ако опиташ да минеш под тесния свод, прескочи на [58](#).

Стълбите се изкачват, извивайки се, до върха на кулата. Когато стигаш до средата и поглеждаш нагоре, виждаш луната и звездите през отворената постройка на минарето; от вътрешната му страна има астрологически символи, от които може да се разбере, че кулата трябва да представлява обсерватория, посветена на пророческото изкуство. Но начинът за нейното използване е тайна, загубена заедно със смъртта на Психе.

Продължаваш да се изкачваш, като внимаваш за евентуални опасности; някои магии на Психе може би са още активни дори сега, когато тя е мъртва.

Придвижи се на [171](#).

Подозираш, че демонът е той. Когато изразяваш своето мнение, един нечовешки рев на ярост и разочарование потвърждава твоята теория. Обърни на [534](#).

— Тъжна история е моята — въздъхва великанката. — Намирах се на един кораб на път към Крешентиум, където ме очакваше моят бъдещ годеник; той беше принц, притежаваше огромна смелост, здраве и големи богатства. Бяха казали на баща му, че имам вид на ангел, а какво би си помислил сега, ако ме види след магията на Саакнатур? Сега, когато тялото ми е черно и пъпчиво, а лицето ми е като на циклоп? Но да не се отвличам. Бях на кораба, както ти казах, със свита от двадесет и една робини, седем дами за компания и почетна гвардия, съставена от четиринадесет млади воители от войската на моя баща. Какво добро впечатление щяхме да направим, веднъж спрели в Крешентиум! Аз в моите блестящи копринени дрехи, покрити със злато и скъпоценности; робините в син бродат; воините в ярки доспехи с високи стрели...

Той скрива лице между дланите си. Старецът ти хвърля един обезумял поглед и сякаш иска да каже нещо, но тя го стрелва с поглед и удря клетката.

— Млък, куче! — казва, гледайки го свирепо. — Спри да приказваш лъжи или ще те накарам да си платиш.

Сменя тона и се обръща отново към теб:

— Явно не беше писано да пристигнем в Крешентиум. Една буря ни отклони в Морето на риданието и след това ни захвърли до скалите на този проклет остров. Когато сивите води се затвориха над мен, мислех, че животът ми е стигнал своя край... Но съдбата бе отредила друго. Саакнатур видял корабокрушението и ме преместил в своя дворец с помощта на магия. Превърнах се в обект на неговите злодейски опити и те стигнаха връхната си точка в магията, която създаде от мен чудовището, стоящо сега пред теб. Но с целия си прословут интелект този стар негодник беше пропуснал да отчете факта, че моята сила ще нарасне многократно. Освободих се от веригите, които ми беше сложил и размених местата ни! Сега изглежда, че аз го торозя, но това, което правя, е хиляди пъти по-малко от жестокостите, които той е причинил на другите навремето.

— Не е вярно! — крещи отчаяно старецът, мятайки се към прътите на клетката като маймуна. — Тя... Аах! — веднага млъква, когато великанката забива нокът в кокалите му.

— Благодаря за вниманието, което ми оказва — казва великанката, като се обръща към теб, но о ще смеейки се саркастично на стареца. — Следователно сега се справям доста добре. Твое право е да си тръгнеш. Ако направиш както те съветва и я оставиш, прескочи на **498**.

Ако я атакуваш, иди на **183**.

Ако има Магьосник, който иска да опита магия, трябва да се прехвърли на **360**.

Анвил се озъбва в жестока усмивка.

— Арестувайте този мошеник — казва, като посочва Лагрестин със заповеден знак. Хората му веднага се нахвърлят върху него и го хващат. След като го пребъркват за скрити оръжия, завързват го с въже през раменете и го отвеждат.

— Знаеш ли наистина как ще си тръгнеш от Крешентиум? — вика зад теб Лагрестин. — Ще отплуваш с морския прилив. С камък на шията!

— Не се безпокой за него — казва Анвил. — Ще остане зад решетките поне една седмица. Дотогава може вече да си заминал. — Не ти дава съвет, а заповед. — За тази вечер опитай в „Кулата на виолетовия цвят“. Като стигнеш до края на уличката, завий наляво. Обаче не се доверявай на собственика, защото се знае, че мами клиентите си.

Благодариш на Анвил и тръгваш към странноприемницата.

Продължи на **406**.

Стаята, в която влизаш, е обикновена на вид. Един човек седи на дървен стол близо до прозореца и от време на време подръпва от дълго наргиле, поставено близо до него. Миризмата на тютюн се смесва с ужасната воня от кланицата. Принц Сузуриен се обръща. Копринената му дреха леко изшумолява, а столът поскърцва, когато той се подава наполовина иззад облегалката. Скъпоценен камък от червен кристал блести като трето око по средата на неговия позлатен тюрбан, а накитите му и туниката, украсена със злато, блестят под един лъч на утринното слънце. Погледът му е остър и тежък, а неговото приятно кафеникаво лице ти внушава мисълта за човек, способен на големи страсти и жестокост. Той прави жест към възглавниците, наредени покрай стената отсреща и те кани да седнеш. Има много бели и остри зъби, които блестят, когато се усмихва. Настаняваш се върху възглавниците, но все още си напрегнат. Слънчевите лъчи, пречупени през кривото стъкло на прозореца, се отразяват в безброй блестящи петна върху лицето ти. Изглежда сякаш всички те идват от принца в изгнание. Мрежата на паяка? — мислиш, с горчива усмивка.

— Знаех, че ще дойдеш — казва той. Гласът му е спокоен и дълбок, напомнящ ритмичния звук от огромен барабан. — Ти търсиш Меча на живота — аз Меча на смъртта. Ако се съюзим, бихме могли да постигнем това, което искаме.

Не искаш да му внушиш, че си ентусиазиран от идеята, но нямаш друг избор. Съгласяваш се.

— При мен е Хатули, буквално този-който-ще намери. — Той ти показва една малка кукла, издълбана от гнило дърво. — Хатули е създаден от великия магьосник Саакнатур и агентите ми го откриха сред руините на неговата крепост. Ако можеше да действа, идолът щеше да намери вълшебния меч, но уви. Поставя куклата на пода в близост до стола си и тя остава неподвижна, лишена от живот.

— Липсват му очите — продължава Сузуриен. — Те са два малки изумруда с неоченима красота; мисля, че Хангак, Кралят-пират, ги е изскубнал от главата на Хатули, когато ограбвал крепостта. Следователно част от твоята мисия ще бъде да откраднеш обратно

изумрудите от Хангак... Тук не можеш да не отбележиш трудността на задачата. Дори ако изобщо някога е живял, Хангак, Кралят-пират, трябва да е мъртъв от петстотин години!

Обърни на **439**.

До сутринта летите над Планините Харогарн. Облаци мъгла, огрени от слънчевите лъчи, обвиват върховете, които се намират далеч под теб. Духът е безмълвен през по-голямата част от пътуването, но ти вече си забелязал, че изпитва омраза към сектата на Магъосниците. И едва когато започва да се спуска към подножието на източните хълмове, той ти обяснява:

— Тук е свещеният огън на Магъосниците. Ние, духовете, сме създадени от огън и това би могло да те наведе на мисълта, че Магъосниците ни боготворят. Не е така! Тяхното преклонение е злобно: почитат огъня, както сектите на вампирите почитат кръвта. Служат си с духовете, които успяват да хванат, като ги събират в едно тяло, лишено от сили, за да подхранват пламъците; или гасят огъня, който гори в нас и ни обричат на робство. Ах! Проклетата раса са тези Магъосници. Колкото повече се приближаваме до тяхното леговище, толкова по-силно чувствам древната злост на моята раса, която се раздвижва в гърдите ми и храни пламъците на отмъщението. Когато ги срещнем, ще присъединя моята сила към твоята!

Това изпарява надеждата ти да действаш тайно. За теб ще бъде по-добре, ако използваш духа за заблуда на противника, особено щом изрази ясни намерения да се хвърли срещу крепостта на Магъосниците. Атаката ще отклони вниманието на Магъосниците и те ще трябва да се съюзят, за да устоят пред заплахата на духа; а тогава, с малко късмет, жезълът ще бъде оставен незащитен.

Крепостта на сектата на Магъосниците се появява на хоризонта. Разположена е сред скалите на върха на една отвесна стена. Утринната зора озарява заострените корнизи и шлифованите колони от сиво-черен камък, които блестят. Вътрешната конструкция създава впечатлението, че е била изсечена със скалпел от една огромна маса силиций, но подобно нещо явно е невъзможно...

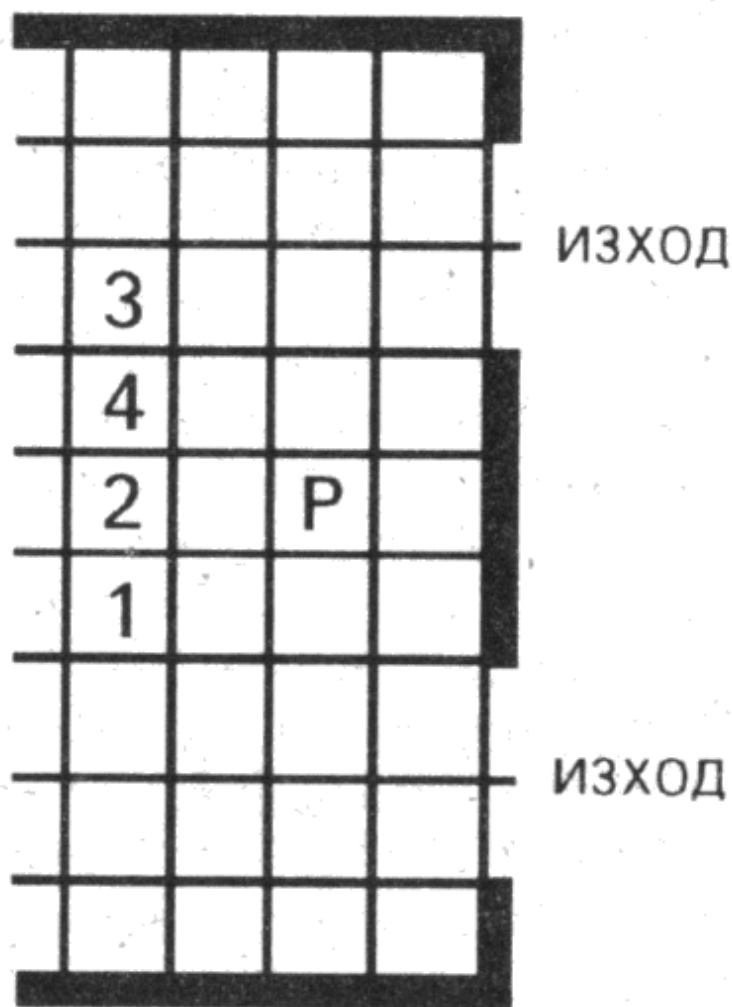
Централната кула на крепостта има яйцевиден купол, където са вградени корали и топази. Върхът на сивата сграда изглежда като второ слънце, което улавя лъчите на зората и сякаш ги умножава.

— Ще те поставя върху тази кула и след това веднага ще се хвърля в атака — предлага ти духът. — Докато Магьосниците бъдат заети с мен, ти ще можеш да отидеш да търсиш жезъла.

Ако неговият план те удовлетворява, мини на **176**.

Ако настояваш да действаш с него в битката, прескочи на **366**.

С рев, който за малко не те оглушава, примесен със звън от тежки железни пластини, които стържат една в друга, металният воин се нахвърля срещу теб. Тътенът на пода, предизвикан от огромните му, тежки крака, те убеждава в едно: това май ще бъде една от най-трудните битки, които си водил някога!



Робот

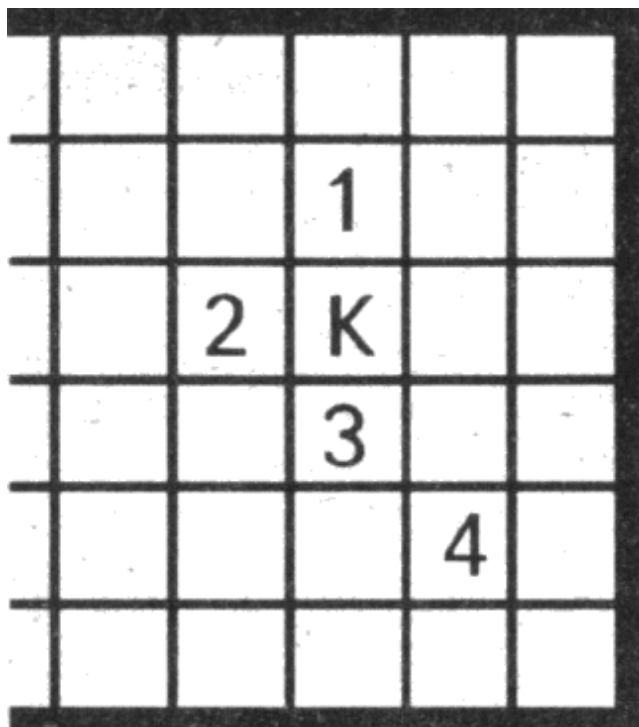
Бойно майсторство: 7	Щети за удар: 8 зара
----------------------	----------------------

Психически способности: 9	Нюх: 6
Издръжливост: 60	Доспехи клас: 4

Ако бягаш, можеш да хукнеш към свода наляво (**528**), или към този вдясно (**522**).

Ако се биеш и победиш, иди на **293**.

С изненадваща бързина съществото вдига копието и го хвърля срещу теб.



Куче

Бойно майсторство: 9	Щети за удар: 3 зара
Психически способности: 9	Нюх: 9
Издръжливост: 35	Доспехи клас: 0

Ако го убиеш, отиди на [442](#).

Ако използваш заклинанието робско омайване, отиди на [574](#).

Сузуриен излиза от сянката зад гърба ти.

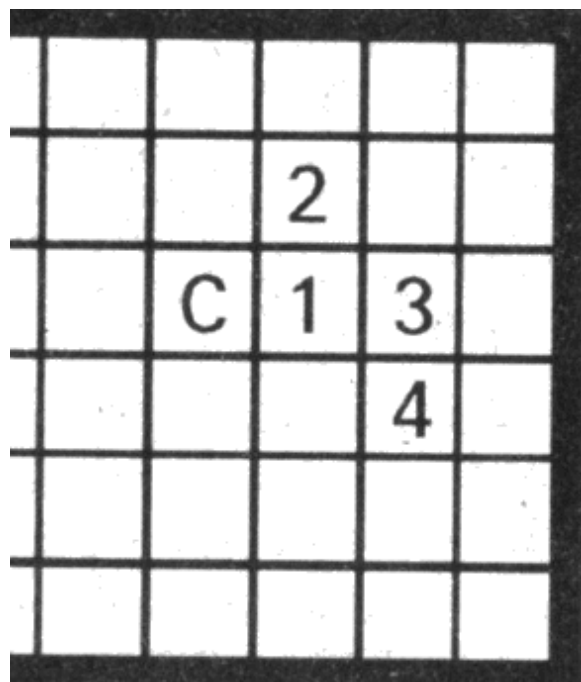
— Искаш ли да подновиш старите си договори? В твоята вяра адът няма ли едно местенце, специално запазено за клетвопрестъпници?

— Има запазено място за неверни предатели, Сузуриен. Искаш ли да го видиш?

Тръгваш напред със заплашителен жест.

Порив на ярост изтрива от лицето му спокойната усмивка.

— На всичко отгоре ми донесе Хатули! Можеше да имаш това, което търсеше, но се оказа глупак. И тогава умри тук, в този леден ад!



Сузуриен

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 4 зара
Психически способности: 10	Нюх: 9
Издръжливост: 80	Доспехи клас: 0

Забележка: във всеки рунд Сузуриен може да удря с меча, да подготви и изрече магия, или да хвърли мълния от енергия с помощта на сапфира, който има върху тюрбана. При всеки рунд хвърляй един зар, за да определиш действието:

1 — Удря с меча;

2—3 — Подготвя/хвърля мъгли на смъртта;

4 — Подготвя/хвърля заклинанието робско омайване;

5—6 — Изстрелва лъч със сапфира.

Мълнията на сапфира нанася на ударения Приключенец щети от 3 зара, в този случай доспехите не дават защита.

Ако победиш Сузуриен, премини на **529**.

— Този човек е дошъл тук, за да извади контрабандна стока — казваш на Анвил. Лагрестин само се усмихва.

— И къде според теб е тази така наречена контрабандна стока? — обръща се към Анвил и разтваря ръце. — Искаш ли да ме претърсиш?

— Хвърли я във водата — казваш в отговор на погледа на Анвил.

— Тогава няма престъпление — потвърждава Анвил. — Ако изобщо е имало опити, сега вече няма — следователно няма престъпление.

— Съжалявам, че си загуби времето — казва Лагрестин, като бутва в ръката му една кесия, пълна със сребро. Анвил се оглежда предпазливо наоколо, но прибира парите.

Ако има Мъдрец, който желае да действа, трябва да обърне на **459**.

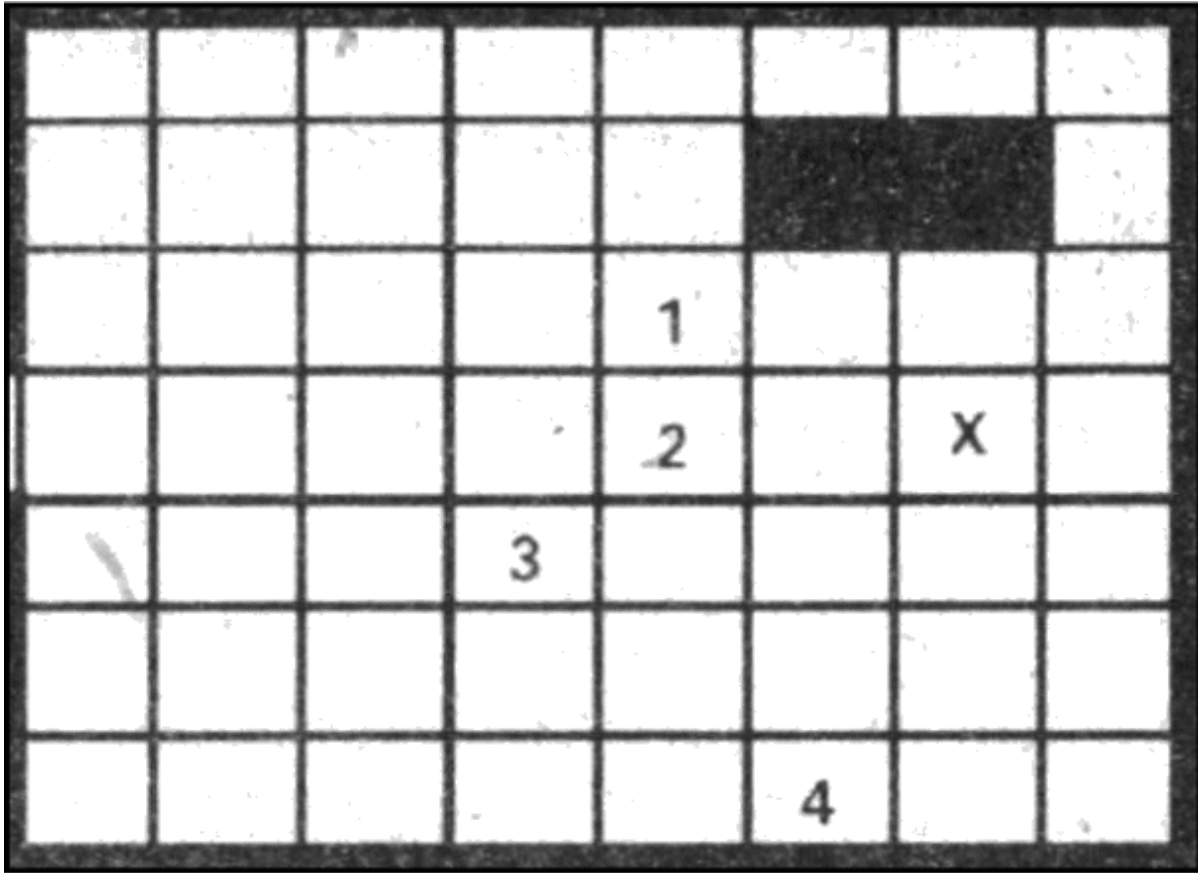
Ако Магьосникът иска да направи нещо, трябва да мине на **575**.

Ако с теб няма Мъдрец и Магьосник или не искат да пристъпят към действие, продължи на **312**.

Разхвърляш листата. Нищо, изумрудите не са тук. Може би върху рафтовете...

Хвърляш един поглед към триизмерната врата и виждаш, че времето е отлетяло. Хангак се подава на вратата, прекрачва прага и като те вижда, отваря широко сивите си проницателни очи. Той е висок и як като скала. Облечен в железни доспехи и посипан с прах, той има вид на дърен и непобедим воин. Бойните секири в ръцете му са покрити със засъхнала кръв и когато те заговаря, чуваш гласа на бурята:

— Дявол го взел! Кой е този нещастен, смъртен, който броди в моите стаи, докато аз скитам върху вълните на света? Крадци има навсякъде, но най-смели са тези, които идват дотук, за да ограбят съкровището на Краля-пират! — Той удря една в друга секирите. — Ела насам, земна чумо! Изпитай своята смелост срещу Господаря на морските пътеки, ако посмееш.



Хангак

Бойно майсторство: 10	Щети за удар: 6 зара
Психически способности: 9	Нюх: 9
Издръжливост: 100	Доспехи клас: 5

Забележка: Хангак удря по два пъти във всеки рунд (по един път с всяка от секирите). Не се влияе от заклинанието *робско омайване*: нито един обикновен смъртен не може да управлява Краля-пират. Не можеш да си позволиш да бягаш.

Ако победиш, обърни на [547](#).

Заповядваш на духа да те отнесе в Хакбад. Това е едно от трите желаниа, затова отбележи с кръстче едно от квадратчетата, които използваш за отчитане.

— А, Градът на нефритените звезди — казва духът, като те повдига върху дланта си. — Беше известен още преди да ме затворят в тази проклета бутилка. Персийците го основаха, след като превзеха западните територии на Кайкухуру, които бяха част от Селентянската империя. По онова време двете части се караха като болни кучета за гранясал кокал. Не направиха история и не се учудвам... Но съм доволен, че имам случай да посетя отново Хакбад с неговите величествени сгради и изрисувани куполи, висящите градини и зелени улици...

— Да тръгваме веднага — казваш му грубо, — че ако продължа да те слушам, ще минат още седем века.

Духът започва да крачи направо през морето, което за него не е по-дълбоко, отколкото един поток за смъртния. Докато върви, буреносни облаци се събират и струпват около него, като забулват раменете му. След това слънцето се закрива и небето притъмнява в сиво-черен цвят. Светкавици пронизват небосвода и духът прихлупва над тебе ръце, за да те предпази от дъжда. Изведнъж ти идва наум, че навътре в морето може да има кораби, които се люшкат от вълните, предизвикани от духа. Моряците на борда, които гледат хоризонта, може би виждат този ужасен брадат гигант, който пресича направо океана с вода до кръста? Изглежда твърде фантастично, за да бъде възможно. Питаш духа.

— Тези неща зависят от психическата настройка на всеки индивид — изревава духът, за да надвика грохота на вятъра.

— Ти знаеш, че си пренасян в Хакбад в ръцете на един дух, затова виждаш моите форми и моите черти със същата яснота и сигурност, с която виждаш собствените си. Но за човек, който не знае какво има пред себе си, всичко изглежда различно. Например един моряк, който гледа отвисоко на определено разстояние и който притежава малко фантазия, би могъл да си помисли, че е видял буреносен облак, бегло

напомнящ на гигант. Това е всичко. Мнозина нямат дарбата да улавят магията със своето земно зрение и смятам, че само един магьосник би могъл да погледне нагоре и да ме разпознае такъв, какъвто съм. А ние няма да срещнем Магьосници по своя морски път... Освен може би Саакнатур, ако още е жив.

Хангак, Кралят-пират, е убил Саакнатур преди повече от четири века.

— Сега е мъртъв — съобщаваш на духа.

— Ах! — възкликва той. — Дори самият Саакнатур, а? Бил съм затворен толкова дълго време...

Прехвърли се на [44](#).

Крешентиум представлява истински лабиринт от булеварди, магазини, площи, пазари и улички, които се извиват между постройките от камък, печена глина и декоративни тухли. Докато жителите на града започват своето обикновено ежедневие на търговия и упорит труд, лек и задушлив прах се вдига над града, щипе очите ти и изсушава дробовете. Мухите, привлечени от влагата по лицето и дрехите ти, те преследват смело като банда просяци. Докато преминаваш под сенчестите колони на един кервансарай, търговците и странниците, които са искали да се скрият от растящата жегла на деня, те наблюдават дръзко. Представяш си ги като второстепенни герои на пътуващ театър, които остават да наблюдават от страни, докато на теб се пада да изиграеш главната роля, от която зависи техният мизерен живот. Вече е почти обяд, когато намиращ уличката на Ковачите. Проправяш си път сред тълпата, докато стигаш до тясна къща с бели стени, която се намира зад някаква чешма с орнаменти. На входа те посреща една прислужница Таашим; след като ѝ обясняваш защо си дошъл, тя ти показва малък вестибюл и ти прави знак да почакаш, докато извика Емеритус.

Премини на [311](#).

(Магьосник) Коленичиш върху камъните на брега. Духът се смее, като си мисли, че ти просто се молиш. В действителност ти само приготвяш магията. Искаш напълно да го обезвредиш, без да се досети...

Изведнъж ставаш на крака и вдигаш високо ръце; ликуваш, когато усещаш силата на освободената магия. Духът се олюлява и притиска слепоочията си, след това се разтреперва силно и тръска глава, като се опитва да разкъса вълшебната паяжина, която си стегнал около неговите мисли. Хвърли два зара: ако имаш 9 или по-малко, духът успява да устои на заклинанието робско омайване (**163**).

Ако имаш 10, 11 или 12, тогава е под контрол (**541**).

Тук няма нищо интересно. Докато се оглеждаш наоколо, свръхестествената светлина започва да намалява и стаята отново потъва в сумрак, разкъсван едва-едва от светлината на факела.

Сега можеш да избереш дали да тръгнеш наляво (528) или надясно (522).

— Щом наистина мислиш, че беден нещастник като мен може да ти разкаже нещо интересно — казва морякът с развълнуван глас, — тогава направи ми тази услуга, за бога! Нямам нищо друго на този свят! — и след кратка пауза добавя. — Освен тези изпокъсани дрехи, горчивата си лула и една унция тютюн.

Ако имаш намерение да му дадеш 1 или повече жълтици, зачеркни сумата, която определиш, и иди на [557](#). Ако откажеш да му платиш, премини на [333](#).

(Воин) Поставяш снаряжението на земята, заемаш по-устойчиво положение срещу масивната врата, след това си плюеш на ръцете и се хвърляш напред: когато се стоварваш върху вратата с всички сили, чувстваш как мускулите и костите на твоето тяло протестират. Целият си в пот, но в замяна вратата поддава леко и малко прах се посипва от архитрава. Почти не забелязваш гърления рев на предизвикателство, който е излязъл от устните ти. Хвърли 4 зара, за да се опиташ да получиш число, по-малко или равно на твоя ранг. Ако не успееш, губиш 1 точка издръжливост и можеш или да изоставиш опита, или, ако си твърдо решен, да хвърлиш отново заровете. Ако имаш успех, накрая ключалката се счупва под напъна и вратата се отваря изведнъж.

Ако изоставиш опита да насилваш вратата, мини на **120**.

Ако упорстваш и накрая успееш да я събориш, можеш да влезеш в кулата (**279**).

Приближаваш се до странната фигура, като, разбира се, оставяш известно разстояние между вас, така че мъглата ти спестява подробности от неговия облик. Човекът има строго лице, хлътнали страни и някаква тревожно ехидна усмивка е сякаш постоянно изписана върху устните му:

— Знаеш ли кой съм?

Гласът му ти напомня ветровита и сива буря, а стомахът ти се обръща веднага щом усещаш отблъскващата воня на неговия дъх.

— Хангак, Кралят-пират... — отговаряш ти.

— Хангак? — засмива се той. — Не! Аз съм Шамбеер, довереният кормчия на Хангак. Виждаш ли това кормило? За седем смъртни живота моите стари ръце не са го изпуснали за миг. „Живее от собствените си меса, за да служи на Хангак“, ето това се говори за стария Шамбеер.

Той свива рамене под дългата мантия и започва да се смее тихичко. Тъкмо се каниш да му зададеш въпрос, когато той отваря устата си и се втрещва в безкрайната мъгла.

— Тъмнина и ужас ни заобикалят! — извиква в един момент. — Няма мир за адските същества, а? Сега ми задай своя въпрос и побързай, защото ако се разсейвам още малко, кучетата на Сатаната ще дойдат да изхрускат всичките ми кокали!

Дадено ти е да му зададеш само един въпрос, затова направи добър избор. Какво ще го попиташ?

„Къде са изумрудите, които Хангак открадна от Саакнатур?“ (517);

„Къде е Хангак“ (433) или „Накъде пътува корабът?“ (79)?

Двама просяци се карат за нещо и ти виждаш бегло как проблясват техните ками на утринната светлина. Единият от тях изръмжава проклятие и се стрелва напред, докато другият успява да избегне камата.

След това всичко става толкова набързо, че почти не успяваш да си дадеш сметка: намесваш се, за да разделиш двамата просяци, но единият от тях минава за миг пред първия играч в бойния ред и след това се отдалечава тичешком сред тълпата. Тъмна ивица кръв капе върху прахта в крака ти. Другият просяк те гледа за момент с обещени очи и след това се втурва да бяга. Първият играч, който е бил ранен, губи 1 точка издръжливост.

— Зарежете ги! — извиква Балиян на хората си, които са готови да преследват просяците. После се обръща към теб. — Къщата на Емеритус лечителя не е далече; ще бъде добре да прегледа тази рана.

Заедно със сержанта, който върви напред и разбутва любопитните Таашимци, вие стигате доста бързо до някаква бяла и тясна къща близо до улицата на Ковачите. Балиян се извинява, че трябва да те остави, но ти добре разбираш, че той и неговите хора трябва да продължат патрулната обиколка. Една прислужница отива да извика Емеритус, който скоро пристига и превързва раните ти.

Благодариш му искрено и се приготвяш да си тръгваш, но докато събираш нещата си, чуваш как лечителят не може да сдържи вик на изненада.

— Тази дръжка и тази ножница... — казва с възбуден глас. — Познавам ги — това са елементи от Меча на живота...! Продължи на **60**.

(Мъдрец) Кръстосваш крака, заемаш поза за медитация и изключваш всяка мисъл, отнасяща се за миналото или бъдещето. Сега, когато твоето съществуване е свързано само с настоящия миг, силата на гравитацията вече няма власт над теб. Оставяш тялото си да се рее леко надолу в нощното небе, докато не се приземиш. Сам си на пустинния остров. Не ставаш веднага на крака, тъй като няма защо да бързаш. Най-накрая изгрява луната и наум ти идва една стара Кайкухуранска поема:

*Капка вода падна в морето,
зрънце пясък се загуби в пустинята.
Какво друго може да се каже за този земен живот?
Пеперуда кръжи около светлина на свещ и след това
отлита в тъмнината.*

Обърни на [260](#).

Изведнъж струя гъст черен дим излиза със съскане от гърлото на бутилката, разстила се по брега и след това се издига високо към облаците. После димът постепенно започва да се оформя, докато накрая се явява един огромен дух. Съществото е толкова грамадно, че докосва небето с главата си, а краката му, мускулести и силни, се опират мощно на земята; когато след това разперва ръце, трябва да завъртиш глава, за да видиш първо едната му ръка, а след това другата. Неговото тяло е покрито само с дълги кичури прашна брада и сплъстени коси, които стигат до коленете и го покриват като бръшлян, обвит около стеблото на дърво. Когато отваря уста, пред теб се откриват черни и изпочупени зъби, а малко по-нагоре очите му горят като факли върху лицето. Ужасът отнема всичките ти сили, така че едвам се сдържаш да не паднеш на колене пред страховитото същество. Изследвайки миниатюрния остров, на който се намира, духът те забелязва и изгърмява: „Къде и кога, как и защо? Разкажи ми историята си, мой освободителю“. Успяваш да се поокопитиш след първоначалната уплаха.

— Слушай, би ми било приятно да постоя малко тук, за да си поприказваме — казваш на духа, — но времето тече и не мога да си позволя подобно удоволствие. Моята първа заповед е следната: дай ми една летяща каляска...

— Твоята първа заповед? — прекъсва те духът, гледайки те накриво. — Аха, сега разбирам, объркал си се малко. За да ти спестя по-нататъшни затруднения, най-добре да ти обясня, че всъщност няма заповеди. Любезни молби биха били по-подходящи, но също така безполезни. Ако изобщо реша да си мръдна пръста за нещо, то ще бъде, за да те смачкам!

— Няма логика във всичко това! — протестираш ти. — Сигурно си полудял след дългото затворничество! Обикновено, когато някой освобождава някого, заслужава да бъде възнаграден. А думите ти противоречат на всички добри обноски и в тях липсва дори намек за благодарност.

— Не е точно така — изръмжава духът. — Само си помисли колко дълго си ме оставил затворен в тази бутилка! През първите сто години бях решил, че никога няма да престана да обсипвам с богатства своя освободител. Освободи ли ме тогава? Не. И това не е всичко. През следващите сто години се кълнях всеки ден, че моят благодетел ще получи всичките ми богатства и почестите на света. Освободи ли ме тогава? Изминаха следващите четиристотин години и аз се заклех да изпълня на моя освободител трите желания на всяко човешко сърце: да го възнаградя с богатства и власт, непознати в света на смъртните, да му създам едно царство, където неговата дума ще бъде единственият закон, и да му даря вечна младост. Щях да му дам възможността да се радва на тези награди до края на времето. Но освободи ли ме тогава? Разбира се, не! И сега намеренията ми са доста по-различни. Огорчен съм и от известно време съм решил, че единствената отплата за моя освободител ще бъде една бърза смърт. Ако нямаш какво друго да кажеш, пригответи се да си получиш възнаграждението...

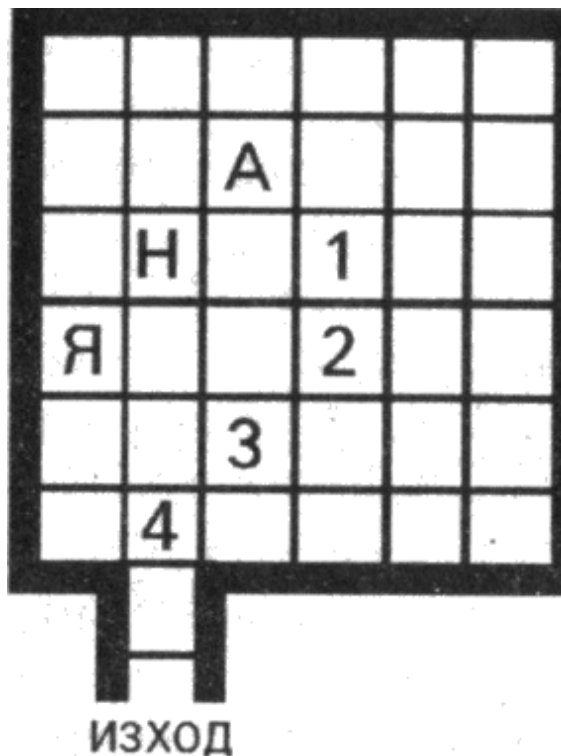
Ако има Тарикат, който желае да направи нещо, трябва да мине на **572**.

Ако Магьосникът иска да действа, трябва да обърне на **135**.

Ако Воинът смята да действа, трябва да прескочи на **272**.

Ако Мъдрецът действа, трябва да продължи на **420**.

Намиращ се лице в лице с призраците с митологическите образи на трите божества от древните времена.



Азидахака

Бойно майсторство: 11	Щети за удар: 12
Психически способности: 10	Нюх: 7
Издръжливост: 100	Доспехи клас: 6

Назу

Бойно майсторство: 10	Щети за удар: 8 зара•
Психически способности: 11	Нюх: 8
Издръжливост: 140	Доспехи клас: 3

• Докосването на Назу е докосване на разлагането. Играчът, който бъде ранен, трябва да се съпротивлява на Умствена магия. Да не успееш, означава да се разложиш и да умреш.

Язир

Бойно майсторство: 9	Щети за удар: 5 зара +1
Психически способности: 18	Нюх: 9
Издръжливост: 85	Доспехи клас: 3

Забележка: Язир извиква в паметта си магии и ги изрича в следващите рундове. Хвърли един зар, за да видиш с каква магия си служи:

1 = Мълния на Немезида, 2 = Кълбовидна мълния, 3 = Магия на Вампира, 4 = Призрачно докосване, 5 = Намушкване с меч, 6 = Нощен вой.

След като е извикал в паметта си магията, той я изпраща автоматично в следващия рунд.

(Неговите психически способности са достатъчно големи, за да има винаги успех).

Ако бягаш, иди на **278**.

Ако по чудо успееш да победиш, продължи на **325**.

Вратата се отваря с едно леко побутване. Вътре виждаш купчини от кадифени възглавници и елегантни копринени завеси, които разделят стаите и скриват сивите олющени стени, бродериите им изобразяват красиви жени от рая Таашим, един доста необикновен декоративен мотив за стаята на Ябло Белязания. Близо до прозореца има масивен гардероб и когато го отваряш, откриваш, че е пълен с дрехи от брокат, ризи и пижами от ароматизирана коприна, козметични шишенца, украшения и бижута, типично женски... По дяволите, измамен си! Тази стая принадлежи на жена. Но тогава Ябло... Ябло беше старецът Таашим, който те изпрати тук!

Бързо излизаш от стаята и хукваш надолу по стълбите, като ги прескачаш надве-натри. Ябло, още преоблечен като старец Таашим, тъкмо се кани да излезе на пазарния площад.

— Един момент „деденце“ — изреваваш ти и го хващаш за раменете. — Тези дни май си много зает, щом си престанал да говориш със старите си приятели, а Ябло?

Ябло трепва.

— Не бъди глупав. Щях да те посрещна с отворени обятия, ако нямаше опасност...

— Каква опасност? — питаш с подигравателен израз.

— В ръцете си държа далаверка с един, който се намира в къщата на Губернатора. Тъкмо се канех да я доведа докрай, когато ти дойде. Разбираш, че изобщо не мога да те включа! Ще вземеш да се спънеш в сянката си и стражите ще се нахвърлят върху нас за миг.

Ако настояваш да го придружиш, мини на [340](#).

Ако го оставиш да си отиде, продължи на [226](#).

Отбележи друго кръстче.

Веригите устояват на всички твои опити да ги разкъсаш.

— Може би си окована от един цял живот, прекаран в съзнателни злини — казваш.

Тя не е на същото мнение, но с неохота трябва да признае, че иде бъде окована завинаги.

— В такъв случай убий ме отново! — умолява тя, но дори това изглежда невъзможно. Оставяш я и продължаваш към кърмата.

Продължи на [473](#).

(Магьосник) Фолтин претърсва паметта ти с призрaчни пръсти и веднага щом намира онова, което търси, ти изскубва един миг от паметта. Сега си загубил всяко познание относно мълнията на Немезида и впоследствие няма да можеш да си служиш с нея.

Фолтин се кани да изчезва.

(— Побързай — въздиша той. — Да се вдигне мъгла е трудно; не можеш да изискваш от мен да храня интерес към твоите работи твърде дълго...)

Поглеждаш навън: гъста мъгла се стеле между стълбовете на верандата и из цялата градина, фенерите в стаята на Психе излъчват само някакъв мрачен жълт отблясък. Забързваш се навън, докато един сподавен вик се вдига в мъглата. Едва успяваш да забележиш вратата, зад която се намира улицата, водеща към Крешентиум.

Ако искаш веднага да си отидеш, обърни на **103**.

Ако преди да си отидеш, предпочиташ да проучиш малко околностите, докато си защитен от мъглата, прескочи на **430**.

Айкън кашля кръв и въпреки че е ужасно пребледнял, успява да се задържи; вместо да падне, той се разтваря в някаква светеща мъгла, която започва да се издига във въздуха.

„Използвах магията изпаряване, за да избягам последния път, когато се бихме“, казва един безплътен глас. „Сега благодарение на нея ще мога да възвърна жизнената си енергия.“ Какво ли иска да каже? Хвърляш поглед към бариерата от пламъци: изглежда, че загасва, но топлината, която излъчва, е още силна.

Ако искаш да се хвърлиш в пламъците, за да избягаш, мини на **184**.

Ако предпочиташ да използваш предмет, иди на **144**.

Удряш леко камертона да звънне и съществото наостря уши, поглежда те с тържествен вид, а след това отива до вратата с вдигната пика. Сега поведението му е някак царствено и в очите му се долавя проблясък на високомерна мъдрост. Едва-едва докосва вратата с пиката и мигом проблясва ослепителна светкавица, а резетата и катинарите падат. Вратата се отваря широко и с повелителен жест съществото с кучешка глава те изпраца навън.

Прехвърли се на [483](#).

Хвърляш критичен поглед на своята лодка. Много път е видяла, но вече трябва да се откажеш: свършено е с нея. Вероятността да стигне до сушата цяла е практически нулева, а идеята ти да пристигнеш с лодка на срещата в Хакбад е меко казано смешна. Трябва да измислиш някакъв друг план или да чакаш провидението да ти предложи нещо...

Премини на [201](#).

Обясняваш на абата, че не си в състояние да му помогнеш.

— Може би духът щеше да успее да ни отведе в крепостта на сектата на Магьосниците, но вече изчерпах и трите си желания.

Абатът вдига поглед към духа и му казва умолително:

— Помогни ни тогава от добро сърце! Този жезъл трябва да бъде намерен, защото представлява надеждата; а без надежда следващото хилядолетие ще бъде по-тъмно дори от сегашното!

— Не и за мен! — отвръща духът. — Прекарах седем десети от това хилядолетие в една медна бутилка, не по-голяма от ръка ти. Каквото и да ми е писано през следващия век, аз ще го приема с удоволствие като ново и велико приключение.

— Луд ли си? Ще бъде толкова страшно... Не знам точно какво ще се случи, но земята ще живее в ужас!

— Тъй като за теб съм само „Таашимски демон“ (всъщност вече бях затворен, когато е била създадена религията Таашим), аз се развеселявам от тези промени на историята. Ако през новото хилядолетие смъртните се влачат в калта, облени в кръв, и крещят, докато пламъците разкъсват техните меса, толкоз по-добре. Не очаквай от мен да проявявам добро желание, тъй като расата на смъртните никога не е била доброжелателна към мен!

— Ясно е защо си толкова коварно същество — чувстваш се задължен да уточниш ти, но духът отказва да продължи спора.

Стискаш ръка на абата.

— Успех и на твоята мисия — извиква той, докато духът те издига нависоко.

— И не тъжи за мен: ще се върна у дома през Звездния преход и ще събера нова група помощници. Остават ни още пет години преди Края. Междувременно бих могъл да успея да намеря жезъла.

— Дано Бог възнагради твоята смелост с успех! — извикваш му в отговор. Гледаш го, докато се превръща в далечно петънце, намаляващо все повече. След това обръщаш поглед на изток, към Хакбад...

Продължи на [550](#).

Ако в отбора има също Мъдрец, който още не е опитвал да левитира до върха на кулата, би могъл да го направи сега, като обърне на **235**.

Ако има Воин, който иска да използва груба сила върху вратата, придвижи се на **295**.

В противен случай трябва да се върнеш и ти на **151**.

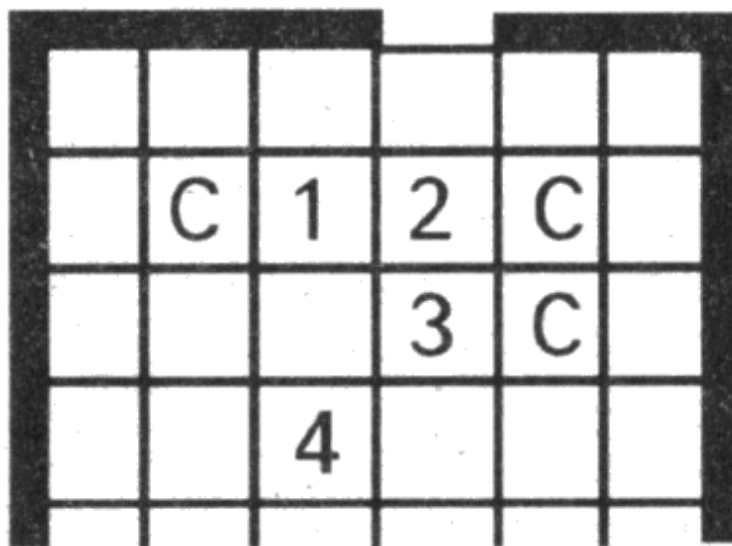
— Чудесно! — извиква тя и плесва с ръце, отрупани с бижута. Един роб се забързва към нея, като носи меден поднос с малко кристално шишенце. Магьосницата ти го предлага заедно с лещи от вулканично стъкло.

— Изпий съдържанието на шишенцето и след това се опитай да погледнеш в лещите — казва тя. — Когато изпаднеш в транс, ще ти бъде открито мястото, където се намира предметът, който търсиш.

Кой пие течността? Тарикатът (55), Мъдрецът (335), Воинът или Магьосникът (119)?

Селентянските стражи се славят като най-опасните бойци в познатия свят. За нещастие не ти остава нищо друго, освен лично да се увериш дали това, което се говори, е вярно. Заемаш бойна позиция и в отговор стражите се разполагат около теб ветрилообразно. Моряците, тези мръсни негодници, използват случая, за да избягат.

ИЗХОД



Селентянски стражи

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 2 зара + 2	
Психически способности: 6	Нюх: 7	
Доспехи клас. 3		
Издържливост:	първи 36	трети 36
	втори 36	

Ако победиш, прехвърли се на [516](#).

Ако бягаш, мини на [342](#).

Ако се предаваш, иди на [539](#).

Не се налага да чакаш дълго. Емеритус идва във вестибюла воден от развълнуваната прислужница, която мърмори нещо на езика Нашерин и те сочи с пръст. Емеритус ѝ се усмихва снизходително, измърморва някакъв отговор и я отпраща.

— Трябва да извиниш Дхали — казва той, поздравявайки те топло. — Рядко имам посещения и следователно твоето пристигане е извор на вълнение...

Неговите думи се губят в шепот, когато различава дръжката и ножницата на Кървавия меч, от които никога не си се отделял. Утринното слънце влиза през прозорците и се отразява върху тези вълшебни предмети, карайки ги да блестят с безброй цветове.

— Мечът на живота! — възкликва Емеритус почти без дъх и потъва в един диван близо до теб. — Мислех, че е бил унищожен преди много време... Прескочи на [60](#).

— Да се губи времето на войската е криминално престъпление, нали? — подучва го Лагрестин, като хвърля в краката му нова кесия, пълна с пари. Подкупва Анвил, за да те хвърли в затвора!

Ако искаш на свой ред да се опиташ да го подкупиш, отиди на **569**.

В противен случай знай добре, че не подобава да се изправиш срещу градската войска: или ще се опиташ да избягаш (**499**), или оставяш Анвил да те арестува (**101**).

Гледаш тялото на получовека и не успяваш да сдържиш една печална въздишка. Победата в една толкова безсмислена и жестока битка не ти дава никакво удовлетворение.

Метални украшения зазвъняват нежно като камбанки на вятъра: обръщаш се и виждаш съвсем наблизо млада и стройна жена, изправена между дърветата. От нея се разнася мускусен парфюм, който се смесва с аромата на портокали във въздуха.

— Аз съм Психе — казва тя. — Струва ми се, че този човек ти е създал проблеми. Трябваше да се освободя от него преди много години, но не ми изглеждаше справедливо.

— Разказа ми, че си го проклела с магия за вкаменяване — отговаряш ти, като се покланяш внимателно.

— Излъгал те е.

Тя се приближава. Сега забелязваш, че е облечена в пеньоар и копринена пижама с цвят на злато и огнено червено, а чехлите ѝ са украсени с кадифе по Таашимската мода. На светлината на растящата луна виждаш и нейната бяла, блестяща кожа, тъй като не крие лицето си под воал, както правят другите жени Таашим. Съдейки по акцента, предполагаш, че е от Батубатан или от Ямато.

Психе отива да разгледа тялото на получовека и продължава:

— В моята родина съществува поверието, че във всеки камък има по един дух. Един ден, както си вървах, се спънах в един камък, който ми заприлича на човек. Реших да го изваям със собствените си ръце и да използвам вълшебни сили, за да събудя духа му. Когато работата бе завършена наполовина, забелязах, че човекът, който моделирам, има най-красивото лице сред смъртните, но духът му е на демон. Оставих едно предупреждение върху още не изваяния камък в краката му... За нещастие не си го видял навреме. Приеми гостоприемството на моя дом и може би така ще мога да ти се отплатя за злото, което е трябвало да изтърпиш. Тя ти показва пътя през портокаловите дървета до една чудесна вила.

Премини на [121](#).

Вървиш с бърза крачка по улицата, която отвежда до селото. Едва отминаваш първата къща, когато те заобикалят дузина тъмнокожи деца Таашим, всичките — кожа и кости. Започват да ти дърпат дрехите и да ти искат пари.

Ако им дадеш една жълтица, за да ги усмириш, прескочи на [124](#).

Ако ги разгониш с плесници, обърни на [479](#).

(Мъдрец) В паметта ти се връщат старите учения умственото състояние е само по себе си пречка; трябва да се стремиш към умствен вакуум. Въпреки това не успяваш да спреш мисълта си, която потъва в парадокса създаден от това разсъждение. И твоите крака остават здраво на земята. *(Имаш чувството, че чуваш гласа на своя стар учител от манастира, който те укорява строго: „Много мислиш!“.)* Твърде си отпаднал, за да направиш друг опит; имаш нужда от време, за да влезеш отново в последователността на идеите на мистицизма.

Ако сред твоите приятели има Тарикат, който иска да започне да търси ключалка, иди на [122](#).

Ако си с Воин, който иска със сила да отвори вратата, продължи на [295](#). Ако нито Тарикатът, нито Магьосникът желаят да се включат трябва и ти да се върнеш на [151](#).

— Невероятно! — измърморва духът, като те повдига върху дланта си. — Сигурен ли си в това, което правиш? Осъждаш своята мисия на провал, за да помогнеш на този старец, който, доколкото знаем, би могъл да бъде напълно луд...

— Стига вече! Този човек ме помоли за помощ и тя ще му бъде оказана без резерви. — Обръщаш се и махваш за сбогом на абата, който предпочита да те изчака тук. Така е по-добре: липсваше само да го защитаваш от Магьосниците, докато си зает да намериш и вземеш жезъла. А ако остане тук, поне ще стои надалеч от опасностите; ясно е, че не е създаден за героични дела...

— Нека Бог да е с теб! — вика той от терасата. Около него витаят трептящи отблясъци от огъня в залата на циклопа, които му придават вид на един от онези светци, нарисувани по прозорците на църквите. Духът бързо се отдалечава, а ти продължаваш да гледаш двореца на Саакнатур, докато се превърне в далечно петънце и всякакви следи от абата и от огъня изчезват в мрака.

Изведнъж забелязваш, че се вдигаш все по-нависоко: духът те издига в нощното небе, той лети!

— Има много начини — обяснява ти той. — Обикновено не използвам силата на Полета, тъй като черпи много от моята енергия, но сега мисълта за едно продължително ходене до Опалар ми се струва по-неприемлива.

Наоколо отеква грохот от гръмотевици: нови буреносни облаци се струпват в небето. Вятърът шиба лицето ти с порой от студен дъжд. Усмиваш се при мисълта за разговора преди малко.

— Какво ли ще видят хората, ако сега погледнат нагоре? — питаш духа.

— Честните Таашимци, които вдигнат поглед в нощта, биха могли бегло да съзрат нещо като видение след внезапна светкавица: ще го помислят за демон, излязъл от някоя тяхна легенда. — Неговият огнен взор е обърнат на изток, където се намира Опалар. — Но магьосникът, който случайно наблюдава западното небе... Случвало ми се е вече да

има работа с тяхната секта в древни времена. — В гласа на духа личи омраза. — Той ще види един ангел отмъстител!

Придвижи се на **284**.

(Мъдрец) *(Четеш мислите на съществата, които са наблизно в мъглата. Тези на Психе най-лесно се определят: те са жестоки и нетърпеливи, една ужасна мрежа от студена злоба. Другите мисли треперят по ужасен начин: сигурно принадлежат на Вълшебни нечовешки същества. Иначе са твърде огромни, за да бъдат на Фолтин и те карат да подозираш присъствието на демон.)*

Ще бъде глупаво да продължаваш престоя си тук. Щом Психе желае смъртта ти и те мрази дотолкова, че подлага на опасност дори собствения си живот, извиквайки демон, най-добре ще е да стоиш далеч от нея.

Прехвърли се на **103**.

Бадуинските търговии, обезпокоени от врявата, скачат на крака и хващат мечовете. Но като забелязват, че владееш положението, остават настрана и те наблюдават, докато се отървеш и от последния негодник. Тогава главният бадуин се покланя в знак на уважение към твоята смелост в битката.

— Надяваме се остатъкът от нощта да мине без други произшествия — казва той със звънлив смях.

Продължи на [533](#).

(Тарикат) Ако си сам, премини на **480**.
Ако имаш един или повече приятели, обърни на **472**.

Галор те повежда нагоре по хълмовете, а сетне по една извита каменна пътека до входа на някаква пещера. Прави ти знак да пазиш тишина и ти посочва вътрешността; точно тук е гнездото на Рок. Огромната птица е заспала; изчаква нощната прохлада, за да излезе от леговището. Перата ѝ са големи като корабни платна, а ноктите ѝ приличат на елхови клони.

С кимване благодариш на Галор, приближаваш се крадешком до Рок и се завързваш (заедно с другарите ти, ако има такива) към ноктите ѝ. Галор ти махва за сбогом и се отдалечава надолу по хълма. Чакаш вечерта, времето за ставане на Рок.

Прехвърли се на [244](#).

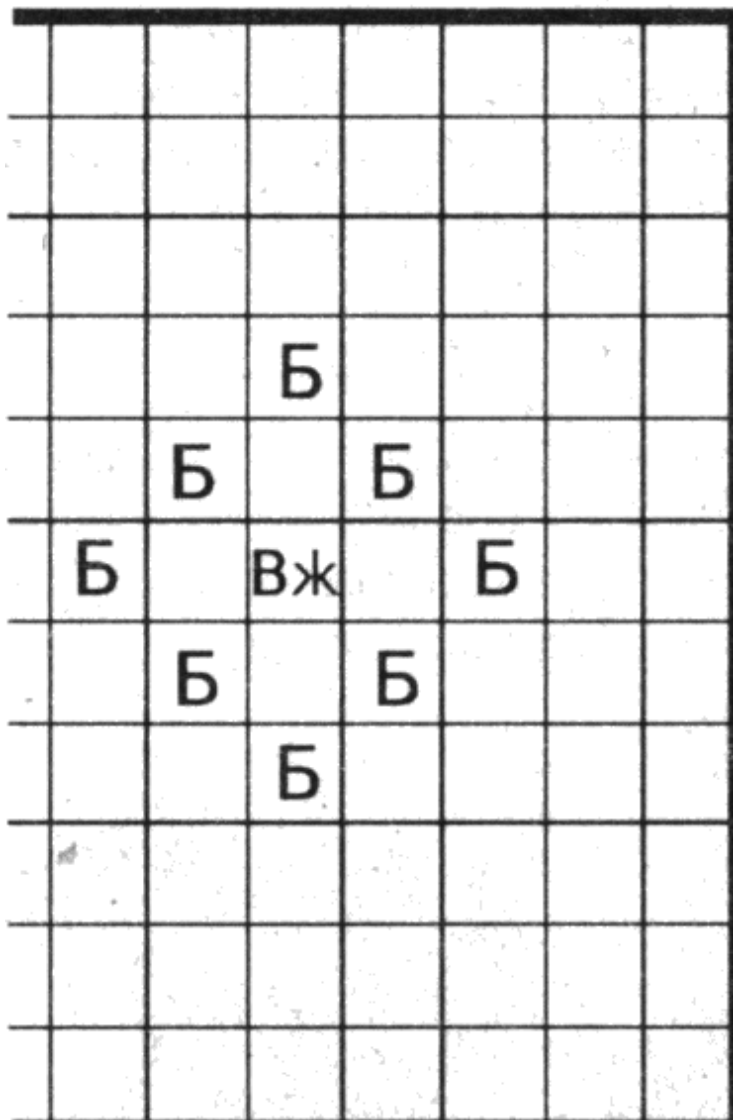
Притежаваш ли сребърния ключ на Фатима? В този случай мини на **524**.

В противен случай продължи на **330**.

От толкова близко разстояние можеш да видиш как между всички богомолци и Върховния жрец преминава една определена енергия. Богомолецът, когото току-що си атакувал, сбърква заклинанието на магията и сиянието, което обгръща Върховния жрец, за миг отслабва.

Следователно начинът да победиш Върховния жрец ще бъде да убиеш поне няколко богомолци, за да разкъсаш по този начин мрежата на силата им.

За сражението заемаш предишните си позиции (заедно с твоите другари, ако има такива) и не забравяй да промениш точките за издръжливост на стражите, ако евентуално вече си им нанесъл рани.



Богомолци

Бойно майсторство: 7	Доспехи клас: 0	
Издържливост:	първи: 8	пети: 8
	втори: 8	шести: 8
	трети: 8	седми: 8
	четвърти: 8	осми: 8

Забележка: богомолците не могат да отговорят на твоите удари, тъй като трябва да пеят, за да поддържат активен магичния химн.

Стражи

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 1 зар + 1	
Психически способности: 6	Нюх: 6	
Доспехи клас: 1		
Издръжливост:	първи: 10	четвърти: 10
	втори: 10	пети: 10
	трети: 10	

След като бъдат убити всички стражи или поне трима богомолци, прескочи на **200**.



Впускаш се в лудешки бяг из подземните лабиринти на Цитаделата. За твой късмет стремителното бягство те отвежда до един заден изход, който не се наблюдава. Сваляш оковите и, запъхтян, се оказваш на улицата. Нощ е. Оставяш зад себе си високите стени на Цитаделата и прошепваш мълчалива молитва на благодарност за получената свобода. Обърни на [164](#).

Всъщност не е срамно да се оттеглиш, когато си сам срещу мнозина. Пренебрегваш обидите на Лагрестин и приятелите му, стрелваш се по някаква тясна уличка и излизаш на по-широка улица, която води до площада на пазара.

Прехвърли се на [251](#).

Намираш се в разгара на схватката: навсякъде се въргалят изпочупени мебели, разкъсани гоблени и парчета мазилка, по които личат следи от кръвта ти и от свръхестествената кръв на твоите врагове. Телата на псевдобожествата се превръщат в гъста фосфоресцираща пара, която се вие по средата на стаята: отново са се превърнали в хектоплазма. Тя бе създадена от Сузуриен, за да приеме същността на трите божества-демони. Въпреки това, докато се биеше с тях, те си бяха съвсем истински, от плът и кръв, и сега ликуваш, че си се сражавал и си удържал своята най-голяма победа. Раните ти причиняват болка, но ги пренебрегваш. Дошъл е моментът да си разчистиш сметките с вероломния Принц Сузуриен, който като видя, че работата взема лош обрат, се оттегли в съседната стая. С рязък жест дръпваш завесата и...

Отишъл си е! Този мръсен пес е успял да избяга от твоето отмъщение! По някакъв начин трябва да се е телепортирал нанякъде. Във въздуха още се носи мирис на спарено. Отиваш до прозореца и изреваваш яростно в нощта:

— Сузуриен!

Но викът ти се губи на покривите на Хакбад, а под сумрачната светлина, предшестваща зората, градът е придобил синкав цвят. Продължи на [127](#).

(Мъдрец) *(Странно е, че една принцеса на Опалар е използвала формата „Сиут“. Това е древното име на града, познат сега като Амсаим. Странно е също, че тя е избрала да се обърне към Емфидиянската легенда на Улис; всъщност „великанът с едно око“, срещнат от Синдбад при първото от неговите седем пътувания, е един популярен разказ, който със сигурност е по-познат сред Таашимските принцеси...)*

Иди на [281](#).

— Нима е възможно да си забравил! — извикваш с прекалено възпитан тон. — Срецнахме се в Ачтан; ти организираше пътуването на група поклонници, които заминаваха за Отремер. Не си ли спомняш? После корабът бе заловен от търговците на роби в Маразид и всички поклонници свършиха пътуването си във вериги. Ех, знаеш как да се оправяш ти...

Лагрестин се обръща и ти се усмихва широко:

— Разбира се! Разбира се! Отначало не можах да повярвам, че си ти... Годишките изобщо не ти личат, дори изглеждаш по-млад. Все още си в идеална форма, докато моят корем е подут като стара тенджерка! — Той се приближава, за да те прегърне и прошепва в ухото ти. — Не споменавай повече онази работа с поклонниците, продадени като роби...

— Трагедия, за която никой не носи вина, нали? — отговаряш му с иронична усмивка. — Изглежда си преуспял тук в Крешентиум, радваш се на голяма почит и богатство — все още усмихнат кимваш към красивите му дрехи и същевременно свеждаш поглед към твоята износена туника за път.

— Е, какво е богатството? — вика Лагрестин. — Само главоболия. Въже около шията! Сега малко се интересувам от пари... Ето, вземи това в знак на нашето старо приятелство. Купи си нови дрехи — и той слага в ръцете ти една кесия. — Сега трябва да ме извиниш...

Хващаш го за ръкава:

— Къде може да прекара нощта човек, който току-що е пристигнал в Крешентиум?

Неговата усмивка замръзва. Призивът за молитва отеква в здрача и търговците Таашим се придвижват в посока на джамията.

— Добре, стари приятелю...

— Добре? — повтаряш с въпросителен жест.

Лагрестин откъсва едно парче хартия от счетоводната книга, която носи със себе си и започва да драска някаква бележка.

— Вземи. Това е препоръчително писмо, което трябва да отнесеш на Тобиас от Вантери в Храма на Рок. Още организирам превози по море за Качулатите, затова сме в добри отношения.

Дава ти писмото и се отдалечава заднешком.

— Няма да имаме повече случай да се срещнем, сигурен съм, защото делата ще ме държат извън града за една седмица. Дано Бог ти даде справедливо възнаграждение за твоите добродетели.

— И на теб да даде дълъг и здрав живот като този, който ти ми пожела — покланяш се ти.

Лагрестин гузно се прекръства, смутен за момент, а после се обръща и изчезва в една уличка. Надникваш в кесията, която ти даде: 12 жълтици. С препоръчителното писмо в ръка тръгваш към площада, сега почти празен; светлината на деня вече намалява и факлоносците идват да запалят мангалите на ъгъла на някои улици. Един от тези нещастници (по-голямата част са сакати, които не успяват да намерят друга работа) ти показва улицата за Храма на Рок.

Прескочи на [47](#).

Започваш да тичаш, за да настигнеш патрула на войската. Някои минувачи се обезпокояват от шума на твоите стъпки и се обръщат, размахвайки тояги, като ти хвърлят заплашителни погледи. Анвил само поглежда зад гърба си, без да престава да върви.

— Пак ли ти — изръмжава. — И какво има сега? Да не си срещнал Мунгодано убиеца или може би си видял дявола в лицето?

Хората на Анвил започват да се смеят и се отпускат, докато ти ги настигааш.

— Можеш ли да ми покажеш място, където да прекарам нощта?
— питаш го ти.

— Върви надолу по тази улица и в дъното завий надясно. Веднага ще намериш „Кулата на виолетовия цвят“, странноприемница, която е кажи-речи приемлива, поне за някои. Тръгваш в посоката, която са ти показали.

— И не се доверявай много-много на собственика — извиква зад теб Анвил.

— Той е мошеник.

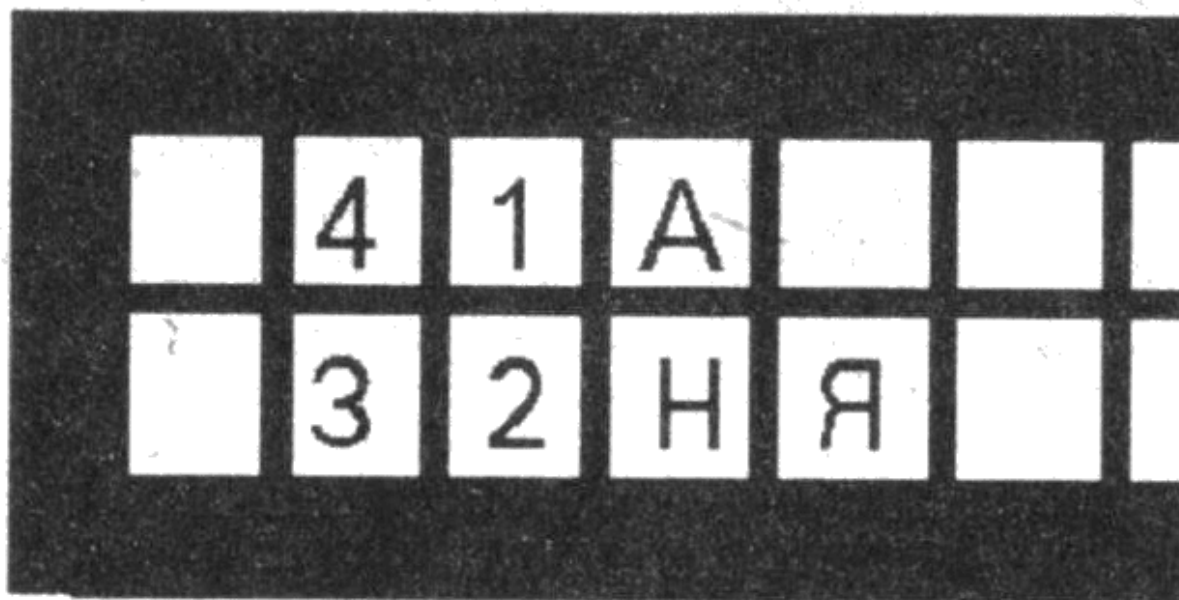
Обърни на **406**.

Изведнъж вратата се отваря широко и четирима Селентянски стражи, чийто вид не вдъхва кой знае колко доверие, влизат с тежка стъпка. Зад тях се вижда Алексиус, който нервно крачи по улицата, без да смее да влезе.

Ако някой е бил убит в битката, мини на **391**.

Ако няма жертви нито от твоя страна, нито от страна на моряците, прехвърли се на **12**.

Път без изход! Много си изморен, за да продължиш да търсиш друг начин за бягство. Въздишаш тъжно и се обръщаш, за да посрещнеш демоничните божества, които се нахвърлят върху теб.



Азидахака

Бойно майсторство: 11	Щети за удар: 12 зара
Психически способности: 10	Нюх: 7
Издръжливост: 100	

Назу

Бойно майсторство: 10	Щети за удар: 8 зара•
Психически способности: 18	Нюх 9
Издръжливост: 85	Доспехи клас: 3

• Докосването на Назу е докосване на разлагането. Играчът, който бъде ранен трябва да се съпротивлява на умствена магия. Да не успееш, означава да се разложиш и да умреш.

Язир

Бойно майсторство: 9	Щети за удар: 5 зара + 1
Психически способности: 18	Нюх: 9
Издръжливост: 85	Доспехи клас: 3

Забележка: Язир извиква в паметта си магии и ги хвърля в следващите рундове. Хвърли един зар, за да видиш с каква магия си служи:

1 = Мълния на Немезида, 2 = Кълбовидна мълния, 3 = Магия на Вампира, 4 = Призрачно докосване, 5 = Намушкване с меч, 6 = Нощен вой.

След като е извикал в паметта си магията, той я изпраща автоматично в следващия рунд. (Неговите психически способности са достатъчно големи, за да има винаги успех).

Ако успееш да ги унищожиш, продължи на **270**.

(Мъдрец) Познаваш писмеността Йезант и забелязваш, че Алексиус те лъже.

Също така знаеш защо: според закона на Отремер задължителните тарифи, по които се плаща на обществените места, са написани и изложени за всички. В твоя край обаче системата на плащане е различна, тъй като важи закон от по-древен тип; валидно е само устното договаряне. Но тук, в Крешентиум, данъчните инспектори са Корадиянци за добро или за зло, така че един договор трябва да бъде в писмена форма, за да може да се приложи законно. Тарифата за единична стая, означена върху дъската, е много по-висока от тази, която Алексиус ти каза: затова, ако приемеш, по закон ще трябва да платиш после това, което е написано, а не това, което ти е казал собственикът!

— Цените, посочени тук, са три пъти по-високи от тези, които ми каза — изтъкваш на Алексиус. — Освен това пише също 1 жълтица за сламеник в обща спалня, включително закуската, а ти не ми преведе това изречение! Премини на [344](#).

Моряците за малко да скочат върху теб.

— Как сега, когато печелиш! — извиква един. — Виж как ни изигра!

После на масата се възцарява мрачна тишина, а един от играчите, по-хитър от другите, казва:

— Нима си забравил правилото, което ти обяснихме преди малко? Не можеш да прекъснеш играта и да си отидеш, щом печелиш. Трябва да направиш поне още шест залагания, за да ни дадеш възможност да си върнем това, което сме загубили. Да приемем, че можеш да излезеш от играта след шест залагания...

Ако продължиш да играеш, обърни на **241**.

Ако настояваш да излезеш веднага от играта, придвижи се на **53**.

Внезапно вдъхновен от чуруликането на един славей, който прелита в нощта, морякът казва:

— Само една птица без мозък може да пее песните си, без да мисли за възнаграждение!

И ядосано започва да дърпа от лулата, докато не изпада в състояние на вцепененост. Усмихваш се, отвратен от облака вреден дим, който морякът е направил за няколко минути, след което отново се отправяш към леглото да поспиш още малко.

Премини на [236](#).

През следващите две седмици гърбушкото само от време на време ти подхвърля по малко храна и резултатите от лошото хранене и липсата на чист въздух не закъсняват: всеки играч губи издръжливост, равна на 3 зара (явно доспехите не дават защита). Но не е необходимо да намаляваш издръжливостта си под две точки: не си обречен на гладна смърт...

След много време вратата се отваря — ще те освободят ли?

Прехвърли се на [373](#).

(Мъдрец) Доближаваш шишенцето до устните си и разпознаваш аромата на течността: това е стритен, един опиат, който се произвежда от някои видове Мунгодиянски папрати; ако се погълне, той замайва и в много случаи може да предизвика дори спиране на сърцето.

— Какво хубаво гостоприемство — измърморваш, връщайки шишенцето на Психе. — Дали и твоето сърце, любезна госпожо, е отровно като напитката, която ми предлагаш?

Обърни на [548](#).

Извеждаш коня от колибата и се мяташ на седлото. Сподирян от риданията на Менира и гневните протести на Ридак, натискаш колчето и конят веднага се вдига във въздуха.

— Щом крадеш от къщата, в която си бил приет с всички почести, не си нищо друго, освен долна паплач! — негодува Ридак. — Наистина заслужаваш да свършиш като продавача на вино от приказката за Раян и камилите...

— Млъкни! — казваш му. — Конят ми е необходим да ускоря изпълнението на една важна мисия. Докато Кървавият меч не бъде възстановен, целият свят ще трябва да страда, включително ти и твоята баба. Ето защо трябва да се разделите с този кон.

Ридак плюе в прахта.

— Когато една каруца ме бутне и ми смачка крака, може би трябва да благодаря на каруцаря, който претендира, че е за мое добро? Приказките ти са изтънчени, но под обвивката им се крие пълна липса на морал!

Можеш само да въздъхнеш отегчен; разправиите с глупаци като него трябва да ти бъдат спестявани. Завърташ колчето и се понасяш високо в небето...

Продължи на [510](#).

Разполагаш се за през нощта. Леглата са така меки, а умората толкова тежка, че заспиваш за миг... На сутринта светлината нахлува през високите сводести прозорци, които заемат цялата източна стена. Дърпаш завесите и излизаш на верандата, като се протягаш и вдишваш свежия утринен въздух. Сънят през нощта те е укрепил: всеки ранен играч възстановява точки издръжливост, равни на половината от неговия ранг (закръгли към по-голямото).

Прескочи на [146](#).

Ако си изчерпал и третото желание, обърни на **432**.

Ако ти остават още желаниа, сега имаш възможността да изразиш друго. Но не можеш да желаеш два пъти едно и също нещо.

Ако желаеш богатство, иди на **118**; ако желаеш здраве, премини на **267**; ако искаш оръжията и доспехите да ти бъдат подновени, прехвърли се на 464; ако искаш да ти бъдат увеличени силите, продължи на **238**.

Гол, мокър и полуудавен се хващаш отчаяно за едно парче дърво и се оставяш на течението. Накрая, след два ужасни дни, то те изхвърля на брега на един каменист остров. След като бавно възстановяваш сетивата си, забелязваш, че островът е отбелязан върху картата на Сузуриен и че е точно на пътя, където би трябвало да се появи кораба на Хангак. В края на краищата съдбата е пожелала да те подкрепи, довеждайки те тук на срещата с Бързоходеца на Дявола...

Придвижи се на **488**.

Ябло се преструва, че е съгласен, но веднага щом вижда патрул, започва да крещи:

— Помощ! Животът ми е в опасност! Помогнете ми!

И войници се навъртат по тези краища, но за жалост шумът е стигнал и до ушите на тримата Качулати кавалери, които сега се приближават, за да видят какво става.

— Какво има? — пита един от войниците Ябло. — Кой заплашва твоя живот, старче?

— Бъдете милостиви към един беден просяк — и Ябло посочва Тариката. — Този там е известният Ябло Белязания, най-опасният от убийците на цял Отремер, включително последователите на сектата Мариях...

Войниците те заобикалят ветрилообразно, докато тримата Качулати остават да гледат мълчаливо. Последният лъч на розовия залез минава над покривите и пада върху раменете на Качулатите, при което ги кара да изглеждат като три Ангела на Смъртта, застанали в очакване пред границите на Ада.

— Търсете белег върху челюстта — вика Ябло. — И майстор на маскировката като Ябло не може да го скрие.

Дори сега, когато се представя за теб, той не успява да се стърпи да не възхвали своите достойнства!

— Да, има един белег — изръмжава сержантът, като те оглежда на светлината. — Ябло Белязания, арестуван си! Безполезно е да твърдиш, че си невинен; принципът за невинност до доказване на противното не важи много-много в закона на Отремер.

Качулатите пристъпват напред и помагат на патрула да те обезоръжи (при игра в отбор всички играчи са взети като съучастници на Тариката), а докато ти свалят оръжието Ябло вече е изчезнал. Претърсват те толкова внимателно, че намират дори стоманения меч от Крешентиум (ако го имаш). Но не успяват да намерят меча на Лодже, Бързоходеца на Небесата (в случай че го имаш). Зачеркни всички други оръжия от дневника и извади две точки от бойното си майсторство, докато не успееш отново да се въоръжиш. Стражите те карат да вървиш

бързо към Цитаделата в горната част на града, където те хвърлят в килия, мръсен и вонящ лабиринт, който минава за затвор. Вратата се затворя херметически и катинарът бива заключен. Ти си в затвора.

Прехвърли се на [470](#).

— Да се управлява малка лодка като тази е въпрос само на добър усет — това бяха думите на Вурак при сбогуването. Продължаваш към центъра на залива, насочвайки неопитно платната, за да хванеш вятъра, но вече започваш да се питаш какво ли е искал да каже. Сега се сещаш, че той дори не опита да се пазари за цената. Пазарлъкът е бил неуместен, защото дъното на лодката пропуска и се налага непрекъснато да изгребваш водата, а самата лодка е на границата пред разпадането. Не ти остава нищо друго, освен да се молиш за спокойно небе и тихо море, докато пристигнеш на мястото. В този случай обаче, както и в много други, твоите молитви не са чути...

Премини на [423](#).

Веднага щом се отправяш забързано към вратата, Алексиус те сочи с пръст и започва да крещи с всички сили. Събаряш го с един удар и се втурваш по улицата. Хората от съседните къщи се събуждат и отварят капациите, за да разберат причината за този шум. Един много дебел човек, ядосан, че е бил събуден, изсипва кофа с мръсна вода върху теб. Не те уцелва, но измокря напълно жената, която гледа от прозореца под неговия. Двамата се впускат в яростна кавга, а ти междуременно се изплъзваш в една уличка. Тъй като си имал неприятности със Селентянските стражи, решаваш, че през следващите няколко дни ще бъде по-добре да не се показваш много-много.

Придвижи се на [164](#).

Опитваш се по най-добрия начин да използваш желанията, които ти остават.

— Пътуването до крепостта на Магьосниците в Опалар ще означава да използвам едно желание — размишляваш ти на висок глас. — След това пътуването оттам до Хакбад ще изчерпи другото. Възможно е.

— Не, не! — казва абатът. — Жезълът трябва да бъде донесен тук, върху Сивите скали. Звездният преход е единственият абсолютно сигурен начин да върна жезъла в манастира.

— Тогава ще се върнем тук, но на теб няма да ти остане нито едно желание — намесва се духът. — И ако искаш да те отведе оттук до Опалар, желанието, което вече изрази да отидеш до Хакбад, ще бъде анулирано. И в крайна сметка отиваш да посетиш сектата на Магьосниците, връщаш се тук с жезъла на абата, но след това аз те напускам и те оставям в собствените ти ръце. Тогава, какво ще правиш?

Ако засега решиш да помогнеш на абата (след това ще му мислиш как да стигнеш до Хакбад), мини на **316**.

Ако веднага тръгваш за Хакбад, прескочи на **67**.

Алексиус не успява да сдържи треперенето на краката си и няма кураж да те погледне в очите.

— Разкри ме — казва накрая. — Всъщност моята съпруга писа ценоразписа, защото аз не знам да чета. Чувствам се унижен! Обикновено казвам тарифите на стаите по памет, но съм забравил, че точно тази сутрин увеличихме цените. Най-доброто, което мога да ти предложа, е едно легло в спалнята отзад. За него и за едно питателно ястие ще поискам само по жълтица на човек.

Ако има Воин, той трябва да обърне на **585**.

Ако искаш да спиш в спалнята, всеки Приключенец плаща по 1 жълтица, след това минава на **181**.

Ако не можеш да си позволиш цената, иди на **164**.

Упътват те група войници Уивърс, които охраняват булеварда при пазара на дрехи, и ти преминаваш северната врата на града, като тръгваш по един пращен път, извиващ се между портокаловите дървета. Вилата на Психе се оказва по-далече, отколкото предполагаше — скоро се свечерява, а ти вървиш сред тъмни синкави сенки. Три жени Таашим идват към теб със забулени лица.

Ако искаш да говориш с тях, мини на [355](#).

Ако продължиш напред, обърни на [486](#).

Ако изоставиш идеята да ходиш при Психе и се върнеш в Крешентиум, прехвърли се на [170](#).

Съществото се превръща в купчина зеленикава тиня и след това бавно се разлага в газ с ужасна миризма. Нетърпелив си да се отдалечиш от тази воня, затова се завързваш да пресечеш последния участък от коридора. Докато напредваш обаче, зеленикавият газ се движи зад теб и скоро се оказваш заобиколен от гъст облак задушаваша пара. Продължи на [397](#).

Изумрудите изпращат лъчи зелена светлина върху лицето на Сузуриен, който се взира в тях с голямо внимание.

— Превъзходно! Превъзходно! — казва с притаен дъх. — След толкова време още напомнят за магията на Саакнатур.

Той изважда Хатули от един шкаф и поставя изумрудите в празните му очни кухни, след това слага идола по средата на една масичка. Наблюдава го с подчертано равнодушие, докато изважда една четка и рисува върху масата около Хатули спирала със златист цвят. Накрая разполага дванадесет пионки от оникс по краищата на спиралата и запява:

— Дидан, йостан, пейдаан, аавардан!

Би могъл да се закълнеш, че предметът му хвърли поглед. Сузуриен го гледа, след това вдига очи.

— Активиран е. След няколко минути ще извлече от космическия поток необходимата енергия, за да може да се движи. После ще намери за мен Демонския нокът.

Ако има Тарикат, той трябва да обърне на **482**.

В противен случай мини на **86**.

(Магьосник) Идва ти наум, че Иблис е Принц на злия дух и вероятно това суетно същество влиза в същата категория.

— Хей, дух! Виждаш ли това? — казваш, вдигайки иглата. Духът се навежда и гледа с подозрение, след това се отдръпва, сякаш очите му са поразени от ослепителна светлина.

— В името на свещения огън! Та това е талисманът на Иблис, моя господар!

— Да!

Опитваш се да си припомниш всичко, което си чел относно силата на талисмана в една от книгите на твоя стар настойник... А, да:

— Трябва да служиш на всекиго, който притежава този талисман, и да му изпълниш три желания. Не е ли така? Духът се съгласява тихо и кръстосва ръце пред гърдите си.

— Точно така е. Твоето желание е заповед за мене...

Продължи на [525](#).

Тарик ти показва спалнята, в която са натрупани хубави пухкави възглавници. Една копринена завеса те отделя от другите гости. Докато се приготвяш за лягане, се връщаш мислено към контрабандната работа на Лагрестин.

Ако Тарикатът иска да направи нещо, трябва да обърне на **429**.
В противен случай прескочи на **203**.

Произнасяш думата, която активира кълбото: „Избухване“. Веднага изскачат огнени езици и се увиват около дървеното чудовище, което издава нечовешки вик от болка, докато се мята сред пламъците и се превръща в жив огън. Отстъпваш в ужас, потресен от страховитите викове. Кълбото пада от ръката ти и се счупва от силната топлина, която създава (зачеркни го от дневника). Накрая Седем-в-един се спъва, разбива се на земята и се разпада на парчета горящо дърво. Оставаш да наблюдаваш, докато пламъците го превърнат в купчина тлеещи въглени. Придвижи се на [356](#).

— За една мизерна възглавница в спалня с две завеси, окачени на една кука!? — отговаряш му ти. — Може би каза 5 жълтици, защото си шегобиец и имаш желание да се пошегуваш. Истинската цена трябва да е някъде към 1 жълтица... Тарик вдига ръце и въздиша:

— Казва се, че Бог е щастлив да приеме нашите молитви, когато ние сме щастливи да му ги отправим. С други думи, аз имам удобен подслон, а ти имаш парите. Една размяна ще ни обогати и двамата. Да кажем тогава 2 жълтици за легло. Няма да свали цената повече от това, а от друга страна, изглежда, че никога не е чувал за Лагрестин, на чието име разчиташе да ти гарантира някаква отстъпка. Ако си съгласен, плати 2 жълтици (същото правят и твоите другари, ако има такива) и после обърни на **349**. Ако не искаш да платиш дори намалената цена, мини на **249**.

Конят е изчезнал. Гледаш внимателно към палубата и виждаш нещо, което се движи в мъглата. За момент мислиш, че би могъл да бъде кон... А човекът, който го е възседнал, изглежда някак познат... Внезапно пада гъста мъгла, която ти отнема видимостта, а някакъв слаб смях сякаш отеква в далечината.

Загубата на коня е голяма беда, но сега не е моментът да се оплакваш. Бързоходецът на Дявола е снабден с лодки и гребла: светкавично спускаш една от тях в морето. Мрачната завеса неумолимо приближава. Слизаш в лодката и започваш да гребеш с мощни тласъци, за да се отдалечиш от кораба.

Продължи на **99**.

(Магьосник)

— Чакай! — извикваш с огледалото в ръка. — Позна ли го, нещастно същество?

— Разбира се — казва духът. — Това е един гадателски предмет, който се използва като допълнение за магията предсказание.

Проклинаш мълчаливо. Ако това, което казва, е вярно, тогава можеш да изоставиш всяка надежда да го усмириш с лъч енергия от огледалото. Отчаян, накланяш огледалото така, че светлината на слънцето се отразява в очите на духа, но това само предизвиква у него още по-голяма ярост. Прехвърли се на [163](#).

(Тарикат) Издърпваш от ръката на прокажения позлатеното огледало и го изтриваш нервно в мантията, преди да го сложиш в джоба си. След това отваряш вратата, която преди това изобщо не си затворил, тъй като не си видял дръжка от вътрешната ѝ страна, и веднага си заподозрян капана!

— Какъв дявол...? — негодува прокаженият, обръщайки се към теб, когато му казваш едно весело довиждане.

— Говорене с корема — казваш му. — Много полезен трик, познат на всички мошеници, които имитират гласове. Специалистите в това изкуство, какъвто съм аз, могат да имитират шумове като прашенето на огън или щракването на врата, която се затваря. Следващият шум, който ще чуеш, ще бъде този от вратата, която наистина ще се затвори. Така и става.

Ако не си го правил, можеш да опиташ с другата врата (377).

Ако се качваш на втория етаж, мини на 97.

Ако предпочиташ да отидеш да поспиш малко, прескочи на 151.

Ако в отбора има Мъдрец, иди на **24**. В противен случай продължи на **6**.

Ако си написал кодовата дума КОВАРСТВО в дневника, обърни на [214](#), в противен случай премини на [436](#).

Роботът отстъпва, когато правиш древния знак за подчинение. Олюлява се, изпуска топуза и слага ръце на гърдите си. За момент ти се струва, че той ще падне и стоиш по-далече; но роботът отваря някакъв кожен отвор в гърдния си кош, взема оттам един кристален камертон и ти го подава (един от играчите трябва да го отбележи в дневника си, ако решите да го задържите). Когато го докосваш с пръсти, върховете на камертона издават леко бръмчене. Видимо доволен, роботът прави един тронав поклон и се оттегля в дъното на залата.

Придвижи се на [293](#).

Някакъв огромен Мунгодански дивак стигна с плуване до кея, излезе от водата и като мърмореше нещо за някакво убийство, извади нож от колана си и хукна по пътя. Анвил те поглежда за момент: лицето му не издава интерес, нито, изглежда, вярва на твоята история. Обръща се към Лагрестин и пита:

— Можеш ли да свидетелстваш за истинността на тази странна случка?

— Не — Лагрестин прави пауза, след това навежда глава окуражително и казва, — но е възможно да е станало преди моето пристигане.

Анвил тръгва към теб:

— Не се задържай дълго тук в Крешентиум — натъртва той и след това дава знак на своите хора да си тръгват. Лагрестин се приближава към теб крадешком веднага щом патрулът на войската си е отишъл.

— Жалко, че не се разбрахме преди — казва с широка усмивка. — Може би търсиш място, където да се настаниш, докато си тук в Крешентиум, а? За съжаление в моята къща няма стаи за гости, но собственикът на хана „Омагьосания кокос“ ми е добър приятел. Веднага отиди там и кажи моето име. Ще те подслони на разумна цена. Утре сутринта ще намина, за да си побъбрим.

Отдалечава се с безразличен вид.

Ако искаш да отидеш в хана „Омагьосания кокос“, продължи на **169**.

В противен случай мини на **328**.

Влизаш в една стая, осветена от някакъв зеленикав лъч, който сякаш излиза от влажния камък на стената. В дъното на стаята забелязваш коридор, но за да го достигнеш, трябва да прескочиш няколко изсъхнали трупа, прободени от стрели. Тогава преместваш поглед върху стената отляво, където виждаш цяла редица от бойници с вид, който никак не ти вдъхва доверие.

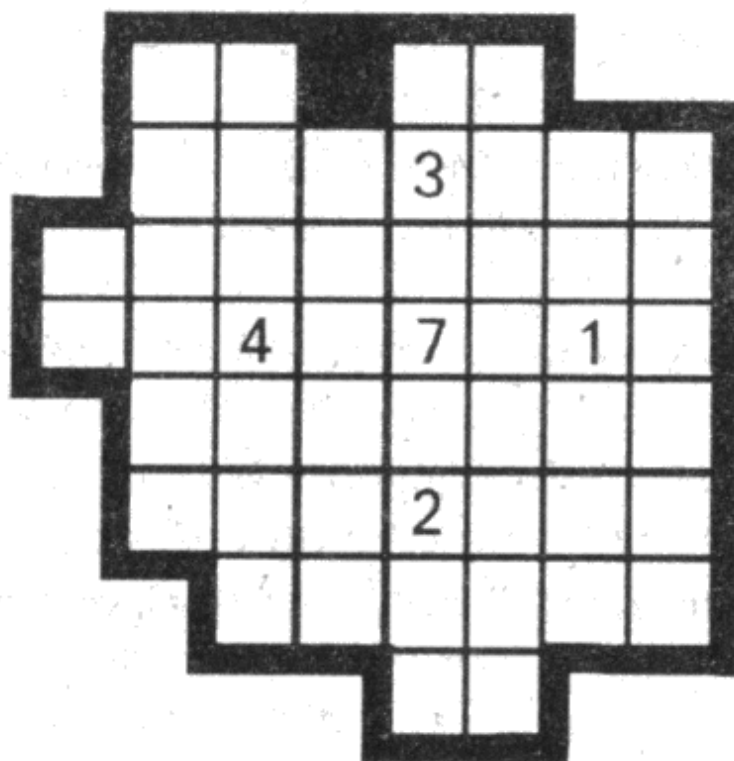
Трябва да помислиш добре какво да правиш, преди да продължиш нататък в стаята. Ако се приведеш и тичаш прилепнал към лявата стена, може би няма да те видят от бойниците дори ако зад тях има стрелци. Като друга възможност би могъл просто да изтичаш в средата на стаята в опит да достигнеш другата страна, преди евентуален стрелец да намери време за изстрел.

Ако се опиташ да минеш незабелязан под бойниците, прескочи на **418**. Ако се втурнеш в средата на стаята, иди на **440**.

(Магьосник) Каква магия искаш да използваш? Робско омайване **(32)** или улавящи магии **(526)**?

361

Седмият идол представлява ужасен воин от дърво, висок едва метър. Прошепваш една мълчалива молитва с надеждата, че той наистина ще бъде последният!



Седем-в-един

Бойно майсторство: 12	Щети за удар: 3 зара
Психически способности: 9	Нюх: 5
Издръжливост: 15	Доспехи клас: 0

Забележка: Седем-в-един няма разум в истинския смисъл на думата, така че не може да бъде контролиран от заклинанието *робско омайване*. Ако желаеш да използваш предмет, отбележи номер 361 в дневника и след това продължи на [402](#).

Ако се биеш и победиш, прехвърли се на [356](#).

Мъжете от Туланд се обръщат, когато се приближаваш към тях, но единият все още държи грубо жената.

— Хей, чужденецо, я не се бъркай! — изръмжава. — Защо пък двама души, току-що пристигнали в града, да не могат да се позабавляват малко?

— Защото някой друг ще плаща за това — отговаряш му заплашително. — Оставете тази девойка веднага. Няма да позволя да бъде унижена от двама негодници и подземни плъхове като вас!

Сега и двамата са разярени, затова ще трябва да започнеш битка.

Обърни на **43**.

Някаква сянка се явява в полезрението ти. Лицето на Психе се надвесва над теб, изкривен образ, който избухва в победоносен смях. Нейните думи кълтят в ушите ти, а всичко наоколо изглежда размазано, поради действието на наркотика.

— Какъв глупак си! — присмива ти се тя. — Като Приключенец си наистина гола вода... Толкова си плиткоумен!

Усилието, което правиш, за да я слушаш, те уморява, но въпреки опиата, си принуден да изтърпиш това, което има да ти каже.

— Ами... че аз съм сестра на Утаяма-но-Сугенсика Айкън, който ти познаваш като Айкън Неверника!

Какво, по дяволите, говори? Тя, сестра на Айкън, на твоя най-зъл враг? Трябва да се събудиш от кошмара на този опиат... да се защитиш...

Една кама просветва пред очите ти, придружена със студена усмивка. Чувстваш острието, което докосва гърлото ти.

— Сайонара — прошепва Психе.

Някой грубо те събужда със силен удар по гърба. Шестима разбойници с подигравателен смях се надвесват над теб в тъмнината и виждаш, че са въоръжени с къси боздугани.

— Лагрестин ти изпраща своите почитания — казва най-едрият от шестимата и нов дъжд от удари се посипва върху завивката. Как така всички негодници целят едно и също нещо? Преструваш се, че трепериш малко, докато плъзваш ръка към оръжието си. Явно мислят, че си обезоръжен, затова не се стремят да удрят с цялата си сила. Как може всички мошеници да са такива дилетанти? Скачаш на крака и хвърляш в лицето им завивката: прехвърли се на **404** за битката. Имай предвид, че си спечелил един рунд, тъй като те са заети да се измъкват от завивката.

Бадуинските търговци, събудени от шума, скачат прави и изваждат мечовете. Това е твърде много за хората, платени от Лагрестин; те отстъпват назад и се втурват да бягат като зайци.

Главният бадуин ти връща поклона.

— Трябва да се оплача на Тарик утре сутринта — казва с усмивка. — Доброто име на неговата странноприемница е решително съсипано, щом негодници от този род могат да влизат през нощта.

Премини на [533](#).



— Добре, да направим, както искаш — изръмжава духът, като пикира над крепостта.

Вашето зрелищно пристигане не изненадва Магьосниците. Блестящи в своите алени дрехи, втъкани със злато, с високи медни корони на главите, богомолците от сектата изпълват основната тераса. В средата се намира Върховният жрец, който с решителни жестове ги подрежда около себе си. Наблюдава вашето спускане с усмивка, напълно сигурен, че ще може да отблъсне всяка заплаха. Богомолците започват да напяват един-единствен ясен и остър звук, докато Върховният жрец вдига пръчицата, вълшебен предмет от злато и скъпоценности, улавя един лъч светлина и... го изпраща срещу теб! Продължи на **71**.

В един момент абатът вижда огледалото, което проблясва сред твоите вещи и се протяга да го вземе. Изглежда като хипнотизиран.

— Виждаш ли? Виждаш ли дървото и змията? — казва, държейки огледалото високо срещу теб. — Това са двата символа на живота. Изследваш внимателно блестящата повърхност. Наистина има две неясни петна: възможно ли е да са само недостатъци на метала? С усилие на въображението успяваш да различиш едно дърво и една змия, както казва той. Абатът отново се втренчва в огледалото.

— Изучавал съм също изкуството на предсказанието — обяснява ти той. — Сега змията се променя, превръща се в меч. Един Меч на живота... Какво ли означава? Увива се около основата на дървото. О, не! Видението ми се изплъзва...

Той премигва и разтърсва глава. Настава тишина. След момент казва:

— Това огледало е необикновен предмет. Никога не съм виждал толкова живо видение. Мечът на живота. Ами ако неговата мисия е свързана с твоята?

Можеш отново да си вземеш огледалото дори ако рискуваш да бъдеш дребнав, тъй като абатът знае как да го използва, а ти не. Ако му го оставиш, зачеркни го от дневника. Придвижи се на [19](#).

Тя отказва предложението ти.

— Вземи поне коня — казва, — обаче, без да ми го плащаш.

— Но това е безценно съкровище — протестираш ти. — Няма да е справедливо, ако се разделиш с него, без да получиш нищо в замяна.

— Не, ще имам от това огромна печалба — твърди Менира. Когато ти вземеш коня, моите съседни ще ме попитат къде е изчезнал и тогава аз ще си измисля различни истории, за да им обяснявам неговото изчезване... а те ще ми плащат, за да чуят историите, така че ще получа хем пари, хем забавление! Ако вземеш коня със себе си, ще направиш подарък на мен!

Този начин на мислене е типичен за Таашимците! С усмивка Ридак добавя:

— Така е, нали знаеш какво е казал Просветеният, когато отнел магичните сили на жреца на Магьосниците: понякога правиш дар дори когато отнемеш нещо, това е дарът на възможностите.

Прехвърли се на [111](#).

Спускаш се по въжето, с което си завързал лодката. А после, сведен над греблата, използваш всичките си сили, за да избягаш от Бързоходеца на Дявола и от междупланетния вихър, преди да е станало твърде късно. Обърни на **99**.

(Провери дали си отбелязал последната глава, която си чел.)
Шишенцето съдържа лековита отвара. Играчът, който е пил от нея, ако е ранен, възстановява от 4 до 24 точки издръжливост (хвърли 4 зара).

Имай предвид, че издръжливостта не трябва да надвишава равнището от началото на приключението.

Освободи се от празното шишенце и се върни на главата, от която си дошъл.

Психе свива устни в гримаса и за миг нейното красиво лице придобива страховит вид. След това въздиша и свива рамене нехайно.

— Е, не мога да те укорявам, че си толкова предпазлив. На този свят доверието твърде често се възнаграждава със злоба и интриги. Но аз все още искам да ти помогна...

За момент настъпва смущаваща тишина, после Психе извиква един от своите чернокожи Мунгодански роби.

— Буко ще ти покаже стайте, които съм приготвила за теб — казва тя. — Лека нощ.

Сбогуваш се и следваш роба в един комплекс от стаи на отсрещната страна на двора.

Ако решиш да зададеш въпроси на роба, иди на [427](#).

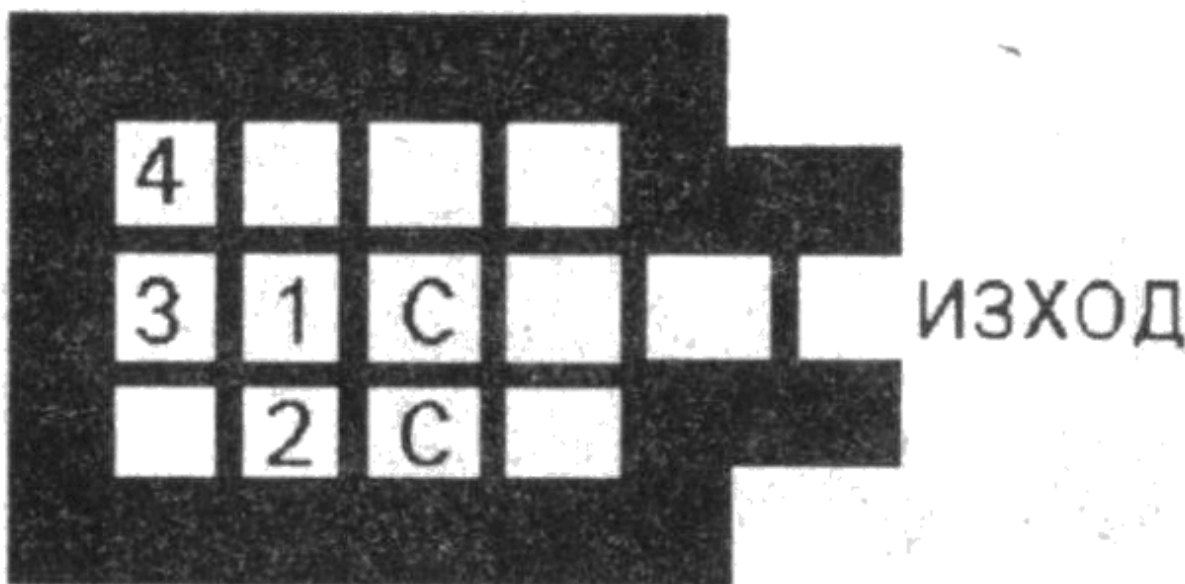
Ако има Магъосник, които иска да действа по някакъв начин, трябва да обърне на 70. Ако има Тарикат, който иска да направи нещо, трябва да прескочи на 491. Ако за момента не искаш да правиш нищо, продължи на [372](#).

Оставаш буден в задушаващата топлина на субтропичната нощ. Някъде от далеч, много отвъд портокаловите дървета, един чакал изпраща своите призиви. Въздухът, застоен и непоносим, е зареден със заплаха: сядаш и избърсваш потта от очите си.

Ако искаш да разгледаш вилата, докато Психе спи, прехвърли се на 155. Ако искаш просто отново да си легнеш, обърни на **560**.

В килията влизат двама воители, огромни метиси, придружени от Асмулиянски евнух. Той развива един пергамент и започва да чете:

— По заповед на Негово Височество Принц Балдрик ти си осъден на смърт. След като те поглежда, за да види как си възприел новината, евнухът дава знак на стражите да те хванат.



Стражи

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 2 зара
Психически способности: 6	Нюх: 7
Доспехи клас: 0	
Издръжливост: първи 24	втори 24

Евнухът гледа да остане извън битката.

Ако победиш двамата стражи, мини на [568](#).

Ако успееш да атакуваш, докато не е възможно да бягаш, продължи на [323](#).

Завинаги обвит в мъгла, Бързоходецът на Дявола изглежда като увиснал в пространството между двата свята. Ти си съвсем замаян и с чувство за обърканост и безвремие поглеждаш надолу. Не успяваш вече да различиш повърхността на океана и дори не чуваш плясъка на вълните, които докосват бордовете. До теб от време на време достигат далечни стонове, подобни на викове от отвъдния свят на осъдени моряци, пръснати в морето...

Прогонваш черните мисли и започваш да изследваш палубата. Корабът е голям, по-голям от най-големия кръстоносен кораб, и може да превозва хиляди хора. Преценяваш, че дължината му е около тридесет стъпки и че е висок поне дванадесет метра. Внутрителните мачти са облицовани с мед, но платната изглеждат безполезни, превърнати в парцали, изтъркани и обвити с паяжини.

Намиращ люка, който дава достъп до кабините, и върху него виждаш гравюри, изобразяващи демони. Тъкмо се приготвяш да се отправиш под палубата, когато различаваш някаква фигура, която се навърта около руля. Обвита от свръхестествена мъгла, фигурата има дълга мантия, която ѝ придава вид на голям черен прилеп.

Ако искаш да говориш с нея, прехвърли се на [296](#).

Ако искаш да отидеш под палубата, мини на [576](#).

Трябва ти малко време, за да си проправиш път сред тълпата, която се трупа на пазара на бижутерите. Вече е късен следобед и ти вървиш под клоните на прашните кедри сред бъркотия от сенки. Бижутерите започват да спускат кепенците и се приготвят за вечерните молитви. Виждаш едно момченце, което си играе на улицата наблизо: молиш го да се приближи и го питаш къде живее Ябло. То размишлява за миг и след това ти отговаря с въпрос:

— Колко?

Ако имаш пари и си готов да платиш на детето, мини на [465](#).

Ако Тарикатът иска да направи нещо, трябва да обърне на [500](#).

Ако го заплашваш, иди на [544](#).

Ако му кажеш, че нямаш пари, прехвърли се на [426](#).

За своето безочие Алексиус получава от теб една звучна плесница и малко по-късно излиза тичешком само с 3 жълтици, получени от всеки Приключенец (зачеркни тази сума от дневника).

— Трябва да ми платиш цялата сума! — крещи той. — Цената на тази стая е написана ясно в тарифите! Или искаш да извикам Качулатите кавалери? Те няма да допуснат току-така подобно престъпление!

На етажа се отваря една врата. Висок и слаб човек с туника от кафяво кадифе се подава оттам с кърпа в ръка.

— Каква е тази врява? — пита той. — Алексиус, май някой отказва да си плати сметката?

— Д... Да, господарю мой Улрик — казва Алексиус, сочейки с пръст към теб. Улрик те гледа.

— Ненавиждам подобно поведение и се отвращавам от насиетието.

Той вдига ръце и произнася вълшебно заклинание: сетивата те напускат като стадо изплашени рибки и стаята около теб потъва в мрак. Да не повярваш, че Улрик има толкова смирен вид...

Продължи на [207](#).

Стаята е съвсем тъмна, обзаведена изцяло в черно, и тук има само един предмет, достоен за внимание: шишенце от блестящ кристал, сложено върху копринена възглавница. Можеш да го вземеш и в този случай не забравяй да го отбележиш в дневника. Когато желаш да изпиеш съдържанието на шишенцето (при каквато и да е ситуация, освен в битка) мини на **370**, за да узнаеш последиците. Преди да го направиш, запомни да отбележиш главата, в която се намиращ, тъй като **370** няма да те върне на нея.

Като напуснеш черната стая, можеш да избираш между следните възможности: да опиташ бялата врата, ако не си го правил вече (**83**), да се качиш на втория етаж (**97**) или да се върнеш в твоите стаи, за да спиш (**151**).

Не без известна съпротива ти се разделяш с оръжията и доспехите си. Сега всеки Приключенец има доспехи клас 0 и трябва да намали бойното майсторство и щетите за удар с две точки, докато не успее отново да се въоръжи. Селентянските стражи те отвеждат до Цитаделата, сиво и мрачно място, което се намира на върха на един стръмен хълм над Крешентиум. В килиите тук отекват виковете на престъпниците, които са разпитвани и измъчвани. Водят те през вратата надолу по някаква вита стълба и те хвърлят в една килия. Вратата се затваря, а ти оставаш сам в потискащата тъмнина...

Придвижи се на [470](#).

Човекът в клетката проплаква едва чуто. Великанката обръща глава и вдига огромна ръка, за да предпази очите си от лъчите на залеза.

— Какво има, нещастни човече? — казва му с подигравателен тон. — Да не би да искаш малко от моя обяд?

— Ах, мръсна вещице! — чуваш го да ѝ отговаря. — Дано червата ти се задръстят!

Тя го гледа враждебно, след това избухва в неприятен смях.

— Но трябва да знаеш, че всички твои приятели ми предложиха наистина вкусни ястия. — Тя бута празната тенджера и я праща в огнището, което се намира зад нея. — Сега ще подремна малко. Когато се събудя, идва твоят ред...

Тя се приближава до огъня и хвърля вътре няколко дърва, вероятно дъски от потънали кораби. Използва една котва като ръжен и разравя жаравата, за да се запалят току-що сложените дърва.

Какво правиш сега? Атакуваш я (183)?

Обръщаш се и си отиваш (498)?

Използваш предмет (2)?

Чакаш удобен момент (545)?

Успяваш да получиш упътвания за къщата на Лагрестин. Когато влизаш в двора, виждаш една лампа, която свети зад затворените капаци на сайванта: чукаш и Лагрестин лично идва да ти отвори. Зад гърба му виждаш група съмнителни индивиди, събрани около една маса, които си говорят с тайнствен вид.

— Лагрестин — казваш му ти. Той се премества така, че да ти попречи да видиш другите. — Колко години минаха оттогава!

Изглежда човекът изпада в затруднение.

— Да, да, наистина. Много. Но изглеждаш добре. Сега ли пристигаш в Крешентиум? Е, добре направи, че се отби при своя стар приятел...

— Чакай! — извикваш, като вмъкваш крак във вратата, докато той се опитва да я затвори. — Нима ще оставиш един стар приятел на улицата?

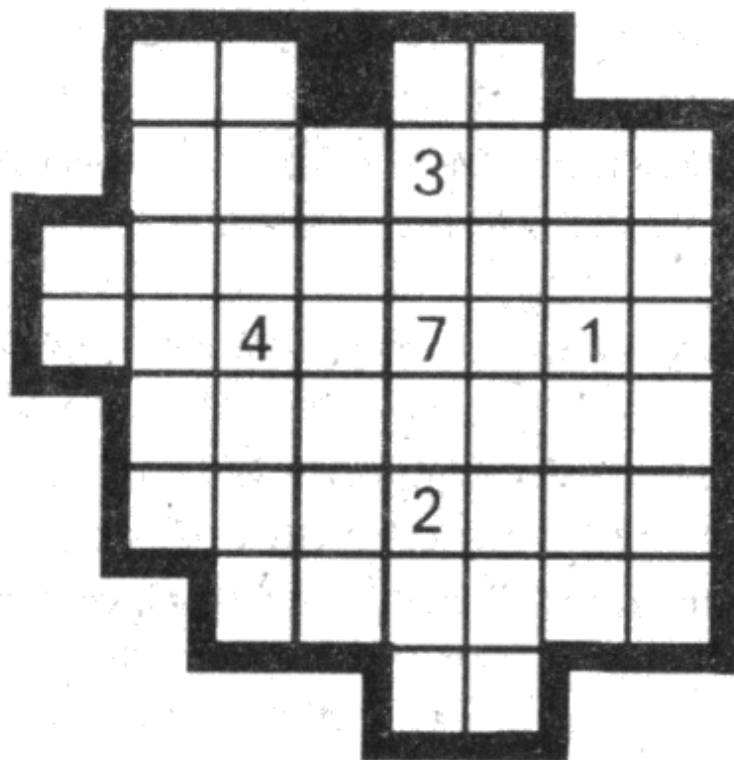
— В момента съм малко зает със съдружниците си — казва Лагрестин, стиснал очи. — Затова не мога да те пусна да влезеш. Чакай.

Отива да вземе лист хартия и го подпира на вратата, за да пише върху него. Чуваш един от хората в стаята да казва нещо, което кара другите да мърморят. Лагрестин мушва в ръката ти една бележка.

— Предай тези редове в Храма на Рок. Ще те представят на Тобиас от Вантери, правил съм няколко сделки с него. Той ще те настани за нощта и не се връщай повече тук. Хлопва вратата под носа ти. С препоръчителното писмо, което Лагрестин ти даде, се отправяш в новата посока. Премини на [47](#).

Сега можеш да говориш с моряците, увлечени в играта (503), или можеш да поискаш Алексиус да ти покаже стаята (106).

Идолът изглежда неудържим, докато ти си все по-изтощен.



Седем-в-един

Бойно майсторство: 10	Щети за удар: 3 зара + 2
Психически способности: 9	Нюх: 5
Издръжливост: 25	Доспехи клас: 0

Забележка: Седем-в-един няма разум в истинския смисъл на думата, така че не може да бъде контролиран от заклинанието *робско омайване*. Ако желаеш да използваш предмет, отбележи номер **382** в дневника и след това иди на **402**. Ако се биеш и победиш, продължи на **536**.

Обръщаш се, защото дочуваш как някой се задъхва и се опитва да те настигне тичешком. Това е един мъж Таашим, мъничък и дебел, облечен в скъпа коприна.

— Ах! — вика той, покланяйки се, с очи, втренчени във вълшебния килим. — Слава на Всевишния и на неговия Принц на вестителите, мъдрия Акаабах. Като награда за един честен и добродетелен живот те ми връщат моята собственост... Гледаш го, докато той продължава невъзмутимо да се кланя пред теб.

— Може би става дума за този килим?

— Имам честта да съм твой слуга и моето име е Шаркан — отговаря той. — Аз съм човекът, който е изтъкал този красив килим... Едно чудо на тъкачеството, благодарение на което може да лети между облаците. Но се случи така, че когато отидох на пазара да го продам, моят килим беше подло подменен с друг, обикновена изработка. Сърцето ми още страда за загубата, а жлъчката ми горчи до устата, когато произнасям името на този негодник... Но ти няма да имаш време, за да чуеш цялата ми тъжна история, сигурен съм само ако ми върнеш моята собственост, аз няма да те безпокоя повече.

Шаркан очаква отговор с нетърпелива усмивка.

Какъв отговор ще му дадеш?

„Вземи си килима“ (230); или „Притежанието определя собствеността; килимът вече не е твой... Макар и някога да е бил“ (506).

Сузуриен ти хвърля един поглед с пламтящи от ярост очи.

— Е тогава какво да правя с теб? — казва той и се обръща към стенописа, като произнася една сричка, която за миг нагнетява атмосферата в стаята; напрежението витае във въздуха като преди буря. Има нещо, което не е наред, но ти трябва няколко секунди, преди да успееш да разбереш какво става: трите фигури от стенописа са изчезнали... А зад теб се чува някакъв шум!

Прехвърли се на [410](#).

(Тарикат) Импулсивно предлагаш на Вурак 1 жълтица за дървената кукла, която прави.

— Съгласен съм — казва той, без да се замисли за миг и взима монетата. — Мога да ти направя и други, ако искаш... Въртиш куклата в ръцете си, като си задаваш въпроса дали не си избързал да я купиш.

— Не, една ми стига.

Премини на [341](#).

Човекът продължава разказа си. Много е добър: притежава способността да те отморява, да те кара да го слушаш със затаен дъх и природната дарба да избира най-подходящите думи. Историята му съдържа различни отклонения и включва поне един отделен разказ вътре в основния разказ, но морякът никога не губи поглед върху цялото. Накрая, след като стигнал до някакъв далечен остров, след като се оженил за една много красива принцеса и отново срещнал Яматезкия мъдрец (определен в последната част на разказа му като „лошият неверник“), след като избягал от вниманието на един разкъсващ дух, болен от любов, и след като предприел друго опасно пътуване върху летящо животно... В края на краищата неговите приключения са го довели в Крешентиум.

— ... и ето края на моите пътувания — завършва той. Останал си да слушаш неговите истории през цялата нощ и когато Алексиус идва да отвори капациите, забелязваш, че вече се зазорява. Докато се обръщаш в леглото с прозявка морякът ти мушва нещо в ръката: едно дървено колче.

— Това е колчето, което управлява летящия кон — казва ти той. — Този предмет ми донесе само нещастие и ми се ще да се бях освободил от него преди много години... Но ако намериш коня, сложи колчето на място, тогава може да ти се случи нещо добро.

Ако в отбора има Мъдрец, трябва да мине на [538](#).

В противен случай обърни на [421](#).

Човекът се смее и захапва мундщука на лулата. Навън в нощта се чува да пее славей. Морякът го слуша и после казва:

— Не укорявай разказвача, ако историята му изглежда невероятна. Слушателят трябва да даде смисъл на всеки разказ.

Чудиш се дали не е време да го удариш заради неговото нахалство, но той ти се усмихва и слага ръка на ухото си, като ти дава да разбереш, че казаното се отнася за песента на славея. Изръмжаваш отегчен и се обръщаш, за да спиш. Мини на [236](#).

Сваляш тапата от бутилката и я държиш над мъглата, която се надига. Разбираш какво е имал предвид Айкън: той иска да се отпрати под формата на мъгла към Полюса на живота в тавана на залата. Живителната енергия, която извира от вътрешността на този сноп лъчи, ще излекува раните му и ще му възвърне силите за нова битка.

Но може би под формата на мъгла той не е в състояние да вижда ясно; и всъщност, вместо да се издигне до кръга на Полюса на живота, Айкън се вмъква в бутилката. Веднага щом и последният полъх от мъгла влиза вътре, ти бързо затваряш тапата.

Гласът на Айкън отеква от вътрешността на бутилката:

— Що за номер е това? Освободи ме, нещастнико. Или си много страхлив, за да се биеш?

Удряш бутилката в един пиластър, докато Айкън не реши да замълчи: щом тя е успяла да задържи затворен един мощен дух почти хилядолетие, би трябвало да се справи също и с твоя враг...

Хапеш устни: не можеш да бъдеш сигурен в това. Ако някога Айкън се освободи, със сигурност ще те преследва до края на твоите дни. Не можеш да разчитаеш вечно да остане там. Погледът ти блуждае замислен из стаята, докато мрачната зелена светлина от Полюса на смъртта ти подсказва решението. Според легендата този сноп лъчи води право в царството на Смъртта, откъдето няма връщане. Изпитваш малки угризения и състрадание към Айкън, но те продължават само миг. След първия момент на колебание хвърляш бутилката в зелената светлина.

Когато разбира участта, на която си го обрекъл, Айкън крещи толкова силно, че те полазват тръпки; но после чуваш как неговият глас прозвучава от вътрешността на медната бутилка и отеква нагоре като гръм: думите на Айкън са изпълнени със заплаха.

— Щом ще умирам, искам да ми остане вкусът на отмъщението. Сега ще призова духовете на всички мои прадеди, за да ми изпълнят едно последно желание. По силата на магията яростта на последния час аз ги призовавам при мен, тях, които се намират в земята, към която се спускам. Тъй като ти ми отне живота, нещото, което ми е най-скъпо и

драго, тогава аз им възлагам да ти отнемат онова, което е най-скъпо за теб...

Сега вече бутилката не се вижда, но има нещо друго, което се издига по светлинния сноп. В началото изглежда като слой от зеленикава мъгла, но след това започваш да различаваш лица... втрещени очи и усти, които издават беззвучни викове... мършави ръце, протегнати към теб... Ужасната войска от духове-прадеди на Айкън излиза дръзко от царството на Смъртта, за да удовлетвори неговото последно желание. Обръщаш се и бягаш, но духовете се втурват извън светлинния кръг и летят наоколо ти, като крещят проклетия, които не можеш да чуеш и те сграбчват с призрачни ръце. Колкото до теб, имаш чувството, че кръвта във вените ти се е превърнала в лед... Със стенание се сгромолясваш върху твърдия мраморен под, като се опитваш да отблъснеш ударите, докато духовете кръжат около теб в зловещ танц.

Някъде отдалеч, отвъд границите на чуваемото, сякаш до теб достига слабият шепот на мъртвешки смехове. За миг виждаш лицето на Айкън: сега той наистина е в Царството на мъртвите. Накланя се към теб, за да те накара да чуеш ехото на неговото проклятие: „... най-скъпото нещо, което имаш...“

Вдигаш поглед, като се питаш дали не си изгубил сетивата си за миг. Духовете изведнъж са изчезнали от залата; дори бариерата от пламъци вече я няма и ти можеш да достигнеш изхода, но в момента, когато протягаш ръка да вземеш Кървавия меч, разбираш, че твоята победа се е превърнала в пепел. Издаваш един дълъг, страшен рев от мъка и отчаяние: връщайки се в Царството на смъртта, духовете са отнесли със себе си Кървавия меч!

Продължи на [489](#).

Преди да заговори, той пъха парите във въшливата си фланела.

— Плавал съм по пет от седемте морета и съм пирувал в десетки пристанища. По краката ми има прах от дванадесет страни и от два континента и въпреки това никога не съм чувал за този Кървав меч, за който говориш.

Започваш да протестираш и си искаш обратно парите, но морякът вдига ръце и казва:

— Бог управлява, както Той иска. Бъди доволен от това, което ти е открито.

Твърдението е произнесено с толкова развълнуван тон, че мислиш моряка за луд. Ако си вземеш парите обратно със сила, би могло да ти донесе лош късмет, затова оставяш моряка в прегръдката на неговите сънища и си лягаш да спиш.

Прехвърли се на [236](#).

Дендан те гледа с немигащото си око, докато произнасяш думите. Някакво странно усещане на страх плъзва в стомаха ти, когато си даваш сметка, че си произнесъл погрешно тайното изречение. Твърде късно е, за да опиташ отново...

Обърни на [147](#).

— Дуелите на живот и смърт са забранени от закона на Отремер — казва с безличен тон един от Селентянските стражи. — Хвърлете оръжията си на земята и свалете доспехите. Той се обръща и говори нещо на езика Ангате с един другар, който кимва и се забързва навън.

Ако в отбора има Воин, трябва да премине на [54](#).

В противен случай можете да оставите оръжията, както ви е казано да направите ([378](#)), или да се съпротивлявате на този арест ([310](#)).

392

Ако си убил Психе, иди на [523](#). Ако си избягал от нея, прескочи на [396](#).

490

Какъв предмет смяташ да използваш? Пиката на съществото с кучешка глава (158); купчина хрущялни кокали (414) или камертон (100)?

Ако не притежаваш нито един от тези предмети, обърни на 586.

Срещаш един патрул от Селентянски стражи, които ти казват с техния силен източен акцент, че по това време не би трябвало да си на улицата. Когато им обясняваш, че търсиш къщата на Емеритус Мъдреца, те отвеждат дотам и чукат на вратата, докато една робиня идва да отвори. Обяснява ти едва-едва, че Емеритус е извън града на посещение при пациент и няма да се върне по-рано от утре сутринта. Отначало иска да те отпрати, но ти успяваш да ѝ обясниш, че си пристигнал в Крешентиум наскоро и си разчитал на гостоприемството на нейния господар.

Тогава жената те отвежда в един малък вестибюл, пълен с удобни възглавници: както си изтощен, потъваш щастливо в прегръдките на съня. Прехвърли се на [159](#).

Отправляш се към Храма на Рок, където е главната квартира на Качулатите в Крешентиум. Вътрешният двор гъмжи от воини с рицарски туники, които тренират въпреки потискащата жега.

Един слуга идва да те посрещне и те отвежда през двора във висока колонна зала. Когато нейните сенки приятно те обвиват, имаш усещането, че си попаднал в прохладна баня под студен душ. Един кавалер с жесток поглед идва към теб, взима препоръчителното писмо и го преглежда набързо, преди да ти заговори.

— И така, наскоро си пристигнал в Отремер. Това е добре. Означава, че още не си повлиян от атмосферата на нисък морал, който цари сред Таашимците. — Той се изплюва. — Казвам се Тобиас от Вантери. Може би си чул, че наскоро бях назначен за Провинциален Комендант на Ордена тук в Крешентиум. Ще ти кажа, че дълбоко ме отвратиха разпуснатите нрави и средното ниво на физическа подготовка, които заварих при моето пристигане, но за щастие дойдох навреме, за да сложа край на цялата тази гнилота и сега давам необходимата форма на Батальона на Спасителя.

Съгласяваш се възпитано, скривайки известна досада.

— Ще ви настаним тук да пренощувате, но утре на закуска ще имаме случай да поговорим още малко. — Той извиква слугата.

Когато слугата ви прави знак да го последвате, Тобиас се обръща и излиза с големи крачки.

Ако последваш слугата, мини на [198](#).

Ако извикаш Тобиас и го попиташ за вечеря, обърни на [221](#).

Ако го извикаш, за да попиташ дали не знае нещо за Кървавия меч, иди на [26](#).

Във вътрешността на кабината се крие странно същество с лъскава козина и яркозелени очи. Мускулите му се раздуват като живак и щом те вижда, изръмжава като лъв. За щастие то е отделено в границите на някакъв мистичен символ и не е в състояние да стигне до теб и да те измъчва, както би искало.

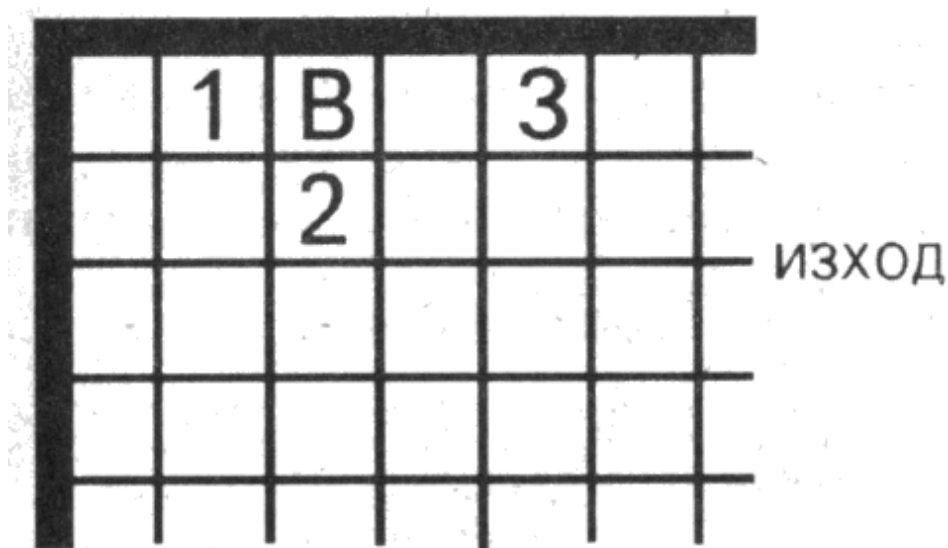
Наблюдаваш го как се върти крадешком в границите на символа с изгладнял поглед, втренчен в теб, но започваш да чувстваш някаква пронизваща болка в очите си. Явно съществото използва телепатия, за да привлече или зашемети жертвите си...

Затваряш бързо вратата. Отбележи друго кръстче и продължи на **473**.

Мъглата е отровна. Само Магьосници и Мъдреци остават невредими под нейното въздействие, но Тарикати и Воини трябва да се опитат да ѝ устоят както при умствена магия. Ако не успееш, означава да претърпиш щети за удар от 2 зара. Всички, които оцелеят в мъглата, продължават, залитайки до дъното на тунела.

Придвижи се на [65](#).

(Тарикат) Забелязваш, че са ти необходими само няколко удара, за да убиеш великанката, но веднага щом първият я събуди, тя ще бъде готова да ти отговори. Трябва да го направиш така, че първият удар да бъде решаващ: за да се предпазиш, взимаш на мушка окото ѝ. Великанката изкрещява от болка и от объркване, след това скача на крака, като размахва напосоки силните си юмруци.



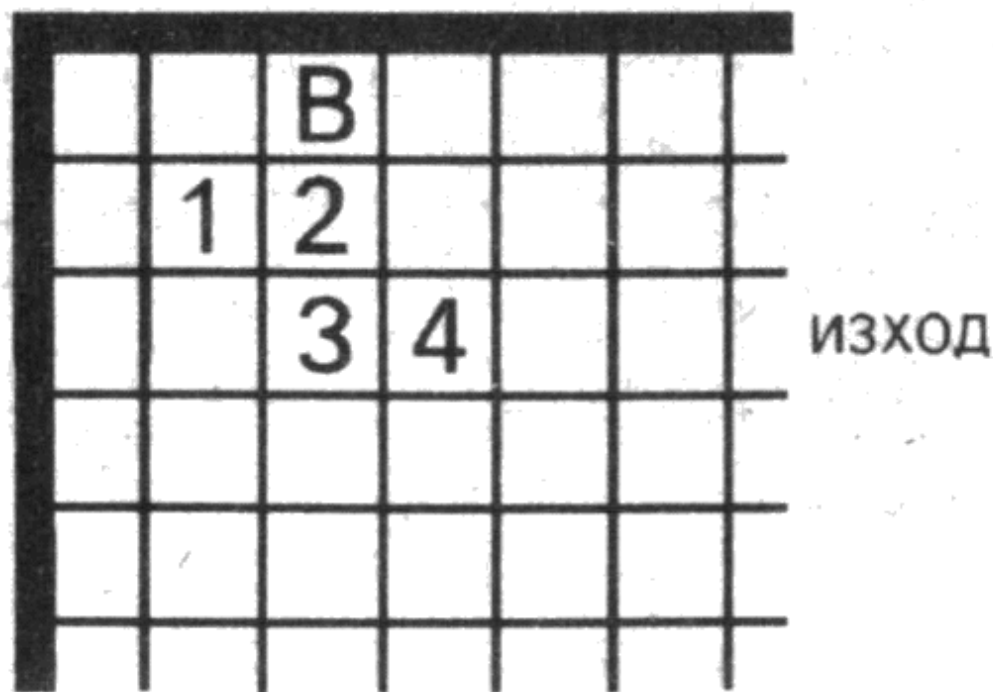
Великанка

Бойно майсторство: 4	Щети за удар: 5 зара -1
Психически способности: 8	Нюх: 5
Издържливост: 59	Доспехи клас: 1

Забележка: ако има Магьосник, който смята да използва заклинанието *робско омайване*, той трябва да запише номера на тази глава и да се отправи на [139](#).

Ако победиш, мини на [467](#). Ако бягаш, обърни на [498](#).

Великанката крещи от ярост и размахва юмруци, големи и твърди като бойни чукове.



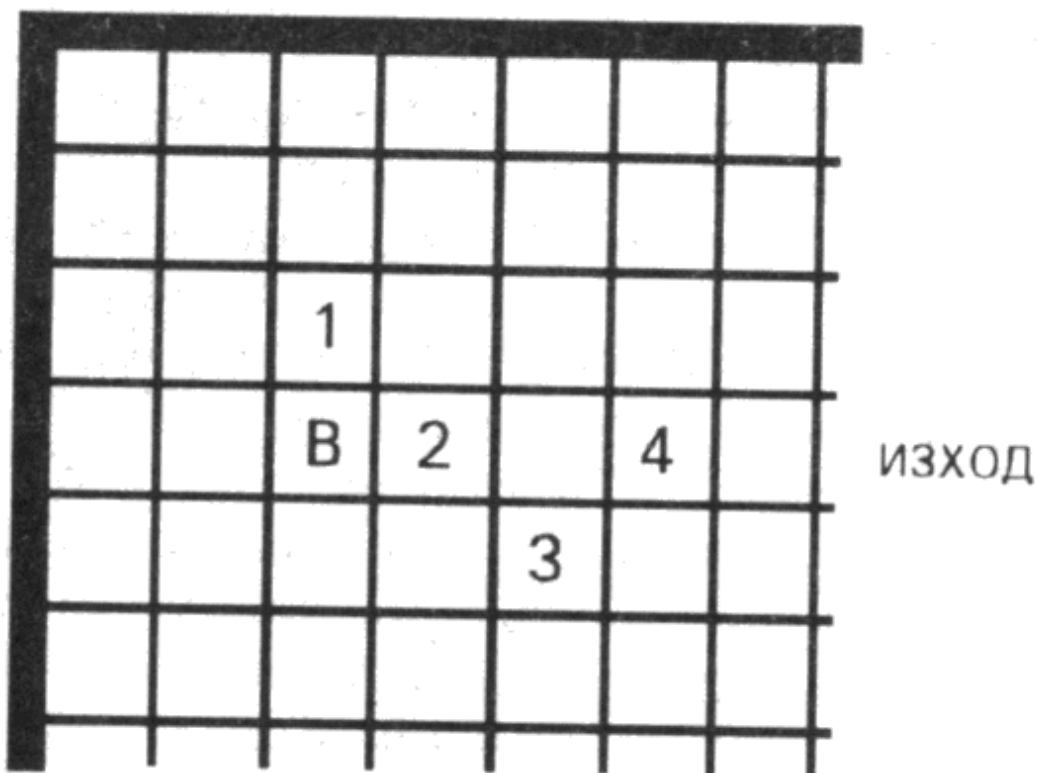
Великанка

Бойно майсторство: 6	Щети за удар: 5 зара -1
Психически способности: 8	Нюх: 7
Издръжливост: 65	Доспехи клас: 1

Забележка: ако има Магьосник, който смята да използва заклинанието *робско омайване*, той трябва да запише номера на тази глава и да се отпрати на **139**.

Ако победиш, премини на **467**. Ако бягаш, продължи на **498**.

Великанката грабва една котва, захвърлена близо до огнището, и я размахва като боздуган. Нечовешки вик излиза от гърлото ѝ, докато крачи с огромни крачки, за да те нападне.



Великанка

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 5 зара + 1
Психически способности: 8	Нюх: 7
Издръжливост: 65	Доспехи клас: 1

Забележка: ако има Магьосник, който смята да използва заклинанието *робско омайване*, той трябва да запише номера на тази глава и да се отправи на [139](#).

Ако победиш, обърни на [474](#). Ако бягаш, премини на [498](#).

(Воин) Духът вече е зад теб.

— Няма да ми избягаш! — изревава той, но бягството е последното нещо, което имаш наум. Обръщаш се внезапно, изваждай меч и го забиваш в палеца на крака му, точно под нокътя!

Това го кара да издаде такъв рев на ярост и болка, че разтърсва острова до последната скала. Духът хваща ранения си крак и подскача назад, като избухва в поток от проклетия, неприлични думи и заплахи. Земята трепери при всеки негов подскок, но ти оставаш спокоен и нащрек. Изчакваш да се приближи до една скала, която си забелязал — неустойчив камък в края на рифа. Веднага щом ти се предоставя тази възможност, светкавично я използваш: изстрелваш се напред и успяваш да бутнеш скалата изпод крака на духа. Неговата ярост се превръща в униние, когато, размахвайки ръце, губи равновесие и пада в морето по гръб...

— Е добре, кой е победителят? — питаш го, смеейки се до припадък, докато той изстиска брадата си от солената вода.

— Ти — признава той, като ти връща меч. — Сега съм на твоите заповеди. Продължи на [525](#).

(Провери дали си отбелязал последната глава, която четеше).

Ако желаеш да използваш огненото кълбо, мини на **350**.

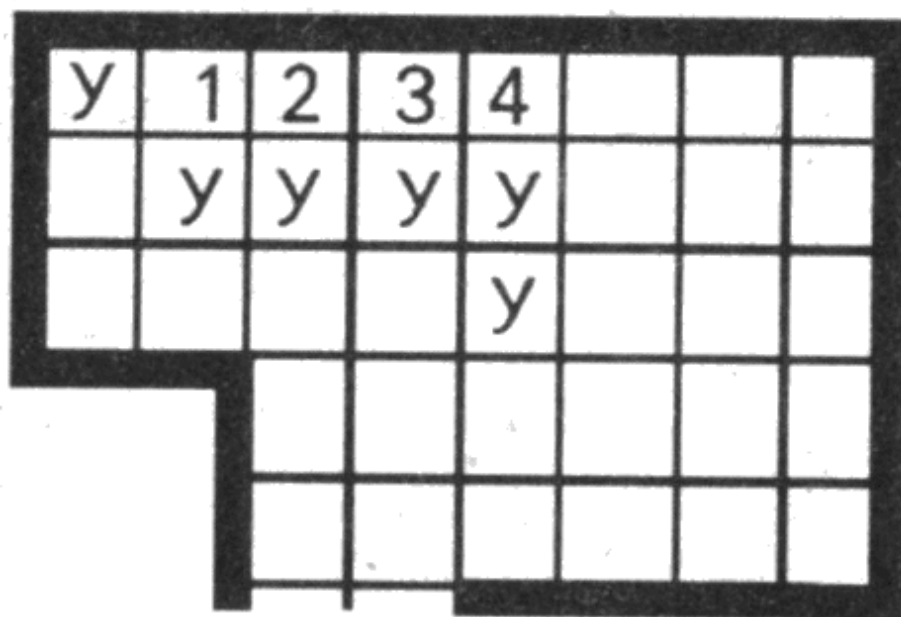
Ако желаеш да използваш пръчицата на магьосника, обърни на **461**.

Ако не притежаваш нито един от тези предмети или не желаеш да ги използваш, върни се на главата, от която си дошъл и започни битката отново.

(Мъдрец) Призоваваш безкрайните си резерви от кила на волята, за ад останеш в съзнание въпреки разрежения въздух и развързваш бързо въжетата, които те държат привързан към ноктите на Рок. Не ти остава нищо друго, освен да използваш левитация, за да се понесеш леко надолу към острова и да се спасиш.

Поглеждаш под себе си: доста е височко, ако се наложи да паднеш... Трябва да отхвърлиш подобни мисли... изобщо всички мисли, или със сигурност падаш! Прехвърли се на [255](#) или [298](#), изборът е само твой...

Наемните убийци на Лагрестин са от различни раси и с различно телосложение, но всички те имат едно и също изражение на глупава враждебност.



ИЗХОД

Убийци

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 1 зар + 1	
Психически способности: 6	Нюх: 5	
Доспехи клас: 1		
Издръжливост:	първи: 12	четвърти: 12
	втори: 12	пети: 12
	трети: 12	шести: 12

Ако успееш да ги надвиеш за 4 рунда, иди на [318](#).

Ако след 4 рунда още се биеш, прескочи на [365](#).

Ако бягаш, премини на [227](#).

Помощниците на Лагрестин се смеят, докато те обкръжават и размахват във въздуха ножовете си с извито острие. Мислят се за убийци експерти, а ти се притесняваш само дали ще свършиш с тях, преди да е дошъл патрул на войската.

Ако победиш за 4 рунда, обърни на [259](#).



Престъпници

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 1 зар + 1	
Психически способности: 6	Нюх: 6	
Доспехи клас: 0		
Издръжливост:	първи: 15	трети: 15

втори: 15

четвърти: 15

Ако след 4 рунда още се биеш, продължи на **29**.

Ако бягаш, прехвърли се на **212**.

Намираш голямата врата на странноприемницата, боядисана във виолетово, и я буташ. Вътре гъмжи от моряци, струпани край масата за игра на зарове. Един човек, облечен в сиво, кръжи около тях като огромна пеперуда, привлечена от светлината на жълта лампа. Човекът се върти нервно напред-назад със стомна вино, наблюдава играта с угоднически интерес и долива чашите на клиентите. Като те вижда, той идва при теб и се покланя. Много се приближава и твърде дълбоко се покланя: не ти харесва.

— Добре дошъл в „Кулата на виолетовия цвят“, за чието любопитно име се разказва една малко неприлична история. Аз съм Алексиус от Феромейн, собственикът. Ако искаш, можеш да видиш тарифите ни, но ако не се интересуваш, позволи ми да те придружа направо до най-добрата стая, която имаме.

Ако искаш да видиш тарифите, прескочи на **10**.

Ако искаш да говориш с клиентите, продължи на **503**.

Ако отиваш направо в своята стая, мини на **106**.

Натискаш леко колчето, за да направляваш коня и с полюшване се озоваваш на нивото на перилата на кораба. С последна серия маневри успяваш бързо да отидеш напред и да се приземиш на палубата. Прехвърли се на [374](#).

Той отваря беззъба уста и се смее, докато алчно слага в джоба си парите, които му даваш.

— Ела — казва той, — точно сега се сетих, че има свободна стая в дъното на коридора.

Води те в един богато обзаведен апартамент. Високи прозорци, украсени с листа, заемат цялата източна стена и гледат към веранда с мозаечен под. Копринени завеси на звездички се раздвижват леко от вечерния бриз. Витрините върху западната стена показват прилежно изработени абстрактни украшения, с които е известно изкуството Таашим; под тях има група от малки масички, украсени със скъпоценности, върху всяка от които е поставена плочка с надпис. Не познаваш много класическата форма на писмеността Йезант, но предполагаш, че знаците върху плочките са свързани със свещения Старинен ръкопис на Таашим. Странно е, че Качулатите, подчертано нетолерантни към религията Таашим, не са се освободили от тях. Може би знаят, че изкуството (дори езическото изкуство) е една добра инвестиция; всъщност мнозина твърдят, че Качулатите боготворят златото поне колкото Господа...

— Това бяха стаите на офицерите — обяснява слугата. — Но новият Комендант не одобрява прекаления лукс, така че сега офицерите спят заедно с войниците върху постелки от конски косми, докато тези стаи са на разположение за такива като теб.

Излиза от стаята и започва да затваря вратите. Ако искаш да го извикаш обратно, за да си вземеш парите, които току-що си му дал, иди на [143](#).

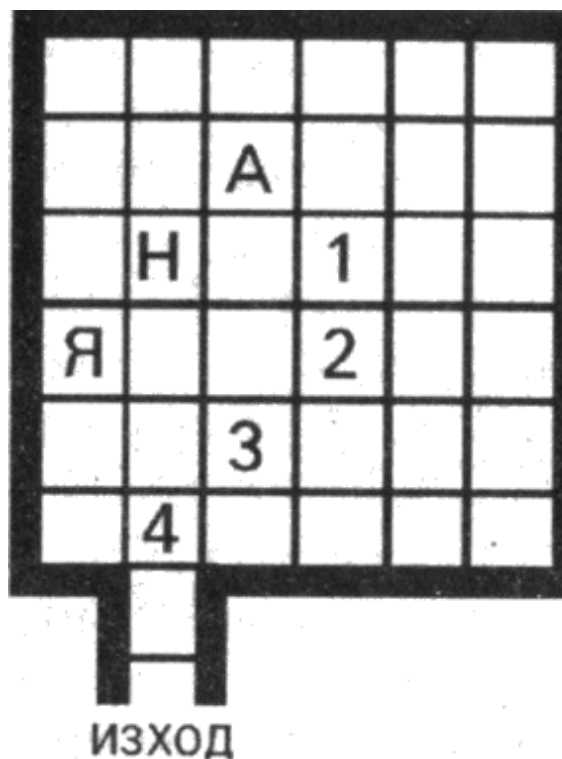
Ако му пожелаваш лека нощ и веднага отидеш да спиш, обърни на [337](#).

Ако имаш Хатули, продължи на [287](#). В противен случай премини на [268](#).

Обръщаш се бавно и се озоваваш лице в лице с три хрущялни чудовища, които изглеждат сякаш са излезли от най-лошите ти кошмари. Най-голямото е човек с три глави, а долната му част представлява тяло на змия. От дясната му страна е застанал набръчкан старец с мъртво дърво, което изниква от главата му. Третата фигура е на гърбава жена с мъртвешка кожа и глава на огромна муха.

— Тези тримата са Азидахака, Язир и Назу — казва Сузуриен с вид, който показва, че е предразположен за разговор. — Били са божества от този край на света, преди Просветеният да дойде и да донесе посланието на Всевишния. Съществата пред теб в действителност не са истинските божества, а това, което ми харесва да наричам „подземни същества“: нещо като тяхно отражение, съдържащо част от представите на първоначалния мит. Възможно ли е да не възприемаш същността на замисъла? Няма значение. Всичко, което трябва да направиш, е само да умреш.

Чудовищата се приближават към теб с пяна на устата...



Азидахака

Бойно майсторство: 11	Щети за удар: 12 зара
Издръжливост: 100	Доспехи клас: 6

Назу

Бойно майсторство: 10	Щети за удар: 8 зара•
Психически способности: 11	Нюх: 8
Издръжливост: 140	Доспехи клас: 3

• Докосването на Назу е докосване на разложението. Играчът, който бъде ранен, трябва да се съпротивлява на умствена магия. Ако не успееш, ще означава да се разложиш и да умреш.

Язир

Бойно майсторство: 9	Щети за удар: 5 зара +1
Психически способности: 18	Нюх: 9
Издръжливост: 85	Доспехи клас: 3

Забележка: Язир извиква в паметта си магии и ги изпраща в следващи рундове. Хвърли един зар, за да видиш с каква магия си служи:

1 = Мълния на Немезида, 2 = Кълбовидна мълния, 3 = Магия на Вампира, 4 = Призрачно докосване, 5 = Намушкване с меч, 6 = Нощен вой.

След като е извикал в паметта си магията, той я изпраща автоматично в следващия рунд (неговите психически способности са достатъчно силни, за да има винаги успех).

Ако бягаш, прескочи на **570**.

Ако победиш, обърни на **325**.

(Магьосник) В отговор на тайната дума, която го активира, кълбото излъчва огнена струя. Пламъкът удря духа и обгръща цялото му тяло, но без да му причини нищо лошо!! Направо изглежда сякаш духът се припича на топлинката! Когато пускаш кълбото, което сега ти изгаря пръстите, той ти се подиграва с думите:

— За магьосник си малко невеж. Не знаеш ли, че ние духовете сме създадени от огъня? Тази топлина подхранва моите пламъци и ме прави още по-могъщ. Въпреки това не очаквай от мен благодарност, тъй като твоето намерение беше да ми причиниш зло!

Придвижи се на [163](#).



(Воин) Знаеш, че великанката е коварна, но не искаш и ти да бъдеш нечестен: да се атакува заспал неприятел си е проява на страх и малодушие. Теглиш ѝ един ритник в хълбоците и тя се събужда с раздразнен вик.

Прескочи на [399](#).

Спокойно правиш крачка в празното пространство отвъд края на минарето. Лек нощен бриз обвива почти безтегловното ти тяло и те отнася към града, докато се спускаш леко. Гледаш наоколо, във възторг от красотата на звездите отгоре и от пръснатите светлинки, които блестят долу. Демонът е извън себе си от ярост и крещи зад теб ужасни обиди, докато преставаш да го чуваш.

Очевидно не могат да го сбъркат с ходжата, който с приятен припев вика за молитва от минарето на джамията, мислиш си ти. Разсеян от тези мисли, започваш бързо да падаш надолу от силата на тежестта, но само за няколко метра, докато тупваш меко на една уличка.

Обърни на **164**.

Костите на ръката са принадлежали на най-добрия крадец в Крешентиум; по-добре да кажем, че е бил най-добрият, докато не го осъдили за кражба от джобовете на магистрата. С надеждата, че успехът на крадеца (естествено преди арестуването му) ще се прехвърли на теб, докосваш вратата с костите. За голяма твоя изненада пръстите оживяват и започват да се промъкват към механизма на ключалката като странен бял рак. Тайнствените костици намират веднага точното място и с едно щракване вратата се отваря след това пръстите притичват по краката ти и се вмъкват в кесията, която носиш на колана. Прекрчваш прага. Премини на **483**.

Фигурата свива устни в гримаса.

— Вие, чужди дяволи, винаги ми бъркате името. Икон е истинското име на моя дух, предадено ми от моите предци, а не Айкън, както ме наричате вие, идиоти такива.

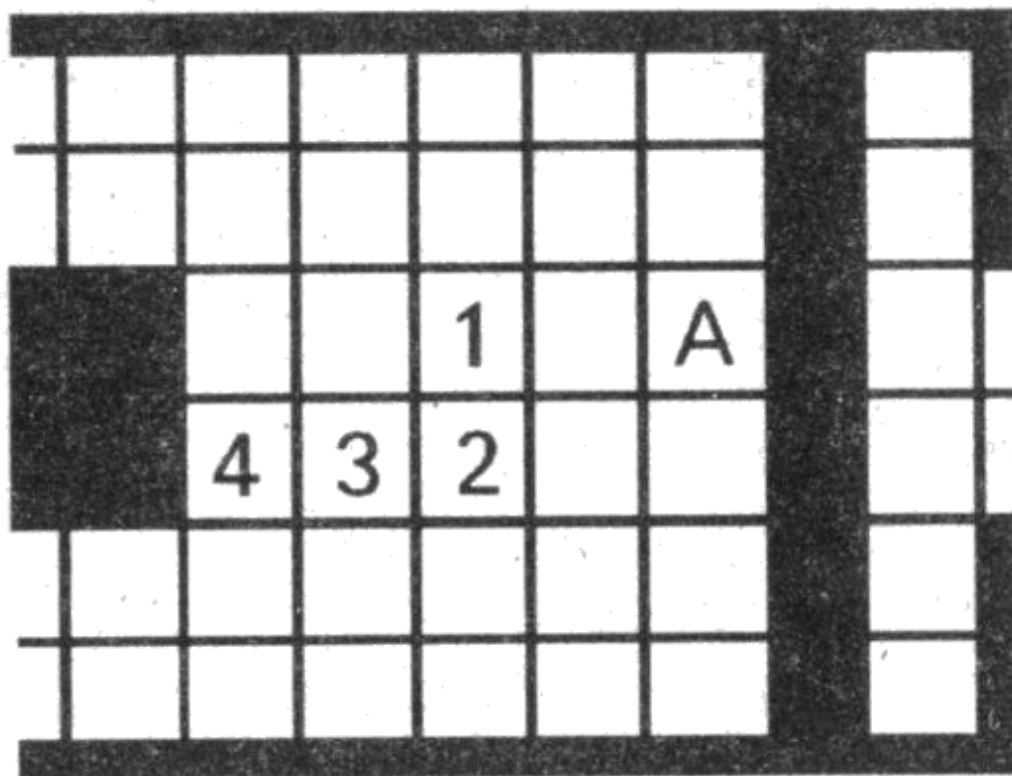
— Спри, Айкън... Икон, или както, по дяволите се казваш. — Поклащаш глава ти. — Няма причина да се караме. Беше дълга нощ и се проля кръв повече от необходимото. Не бих искал да добавя твоето име, както и да се произнася то, към списъка на жертвите.

Гледаш го право в очите.

— В името на честта ми, това е покана за двубой! — изръмжава той. — Май искаш да ме накараш да си помисля, че съм неспособен да те унищожа? Ще те смачкам като най-малката от мравките! Ще те огъна като червей и ще умреш под тока на ботушите ми! Пет години съм те преследвал, още от дните на твоята зелена младост, когато по чиста случайност успя да се представиш по-добре от мен в Крарт. Когато пристигна в Крешентиум, в дома на сестра ми Сайки, разбрах, че и ти се намиращ в Отремер. Оттогава съм по петите ти и съм готов да те преследвам, ако се наложи, чак до края на земята в името на омразата, която тая към теб. Този твой интерес към Меча няма нищо общо: омразата, която изпитвам към теб, ме кара да треперя като гръм, а яростта, която чувствам, е силна като блясъка на светкавица!

Той изведнъж се успокоява: поглежда те саркастично и изважда от наметалото си пакетче със сребърен прах, който разпръсква наляво и надясно. Една бариера от алени пламъци се образува зад гърба му, блокирайки изхода от залата. Айкън протяга лявата си ръка с желязна ръкавица, взима в шепя пламъците и ги обвива около себе си. Виждал си го вече да използва този трик: магията на Разпространителя на огън. Изглежда с годините е успял да я направи по-силна.

— Добре Айкън — казваш с въздишка. — Щом искаш битка, ще я имаш. Внезапно издаваш вик на ярост и се втурваш към него.



Айкън Неверникът

Бойно майсторство: 9	Щети за удар: 5 зара
Психически способности: 9	Нюх: 9
Издръжливост: 55	Доспехи клас: 2

Забележка: Айкън е неуязвим за магията *робско омайване* и всеки, който го удари в битката на тяло срещу тяло, бива обгорен и губи 1 точка издръжливост (доспехите не предпазват), тъй като Айкън използва магията на Разпространителя на огън.

Ако победиш, придвижи се на **304**.

Чуваш да се приближават тежки стъпки отвън, а след това гласът на Алексиус призовава стражите да побързат. Вместо да обясняваш, сграбчваш монетите, които са останали върху масата и излизаш през задната врата. В една уличка недалеч от хана броиш събраната сума: всичко петнадесет жълтици.

Продължи на [164](#).

Непривикнали към силните алкохолни напитки, честните бадуини скоро захъркват дълбоко. Когато ставаш, за да загасиш фенерите, Тарик се забързва към теб. Правиш се на пьян и го отпращаш.

— Тези хора спят съня на праведниците — казваш му ти. — Недей да ги смущаваш, като вдигаш шум в тъмнината.

Навеждаш очи към заспалите бадуини. Един последен детайл мяташ своята мантия и нахлупваш шапката си на главата на човека най-близо до вратата, а след това издърпваш завивките върху другите. После заставаш в очакване зад завесите на своята спалня. Минава един час. Вече започваш да се унасяш, когато група контрабандисти с престъпни лица се втурват през вратата. Виждат мантията и шапката ти на светлината на луната и започват да се смеят, като удрят с боздугани заспалите търговци.

Ако излезеш на открито, за да избегнеш всичко това иди на [559](#).

Ако се обръщаш и лягаш да спиш, обърни на [530](#).

Докато тихомълком се приближаваш до стената отляво, чуваш някакъв странен шум като от нещо, което се влачи. Поглеждаш нагоре и виждаш куп пипала, които излизат с пълзене навън от бойниците и се протягат към теб! Преди да успееш да отскочиш, ти си хванат и повлечен към отворите: единствената ти възможност за бягство е да си отвориш проход сред пипалата. Всеки играч губи 2 точки издръжливост за всеки рунд, през който е задържан. Общо има дванадесет пипала: разпредели ги равномерно между всички играчи. Всяко успешно хвърляне на заровете означава, че едно пипало е отсечено; ако успееш да си пробиеш път между пипалата, след това ще си в състояние да стигнеш до прехода, който се намира в дъното на стаята.

Прехвърли се на [554](#).

Засилващата се жегата и градският прахоляк започват да стават задушавачи и ти си много доволен, когато влизаш в прохладния и сенчест вход. Една робиня бързо се приближава и ти посочва редица болни хора.

— Тези тук са преди теб — възмуцава се тя. — Ако обичаш, чакай своя ред. Слаб човек с русо-червеникави коси и с любезен поглед излиза от някакъв вестибюл и казва:

— Дахли е права. Аз нямам предпочитания и се отнасям еднакво към моите пациенти, без да държа сметка за тяхното материално състояние или социално положение...

Изведнъж гласът му заглъхва и ти се оглеждаш, за да разбереш какво става: той се е вторачил в дръжката и ножницата на Кървавия меч, които никога не си преставал да носиш със себе си. Утринното слънце влиза през прозорците и осветява скъпите предмети, карайки ги да блестят в безброй цветове.

— Мечът на живота! — казва Емеритус, останал без дъх. — Мислех, че е унищожен преди много време.

— Само острието му още не е намерено — отговаряш ти. Човекът се почесва по бузите със замислен вид:

— Може би мога да ти помогна. — Той те поканва във вестибюла и дръпва завесите, докато ти обяснява. — Има хора, които биха искали острието никога да не бъде намерено. Този таен разговор може би е ненужна мярка, но защо да рискуваме? Сега нека да ти кажа това, което знам...

Другите пациенти са ядосани.

— Що за специално отношение?

И чуваш един, който мърмори:

— Някои от нас ще трябва да чакат тук до зори...

Прескочи на **60**.

(Мъдрец) Твоята мисия е спешна и нямаш време за губене с някакъв си славолюбив дух.

— Принуждавам те да изпълняваш волята ми, **Неизказано име!** — викаш ти и го подчиняваш с помощта на ритуалното заклинание, което се намира в пергаментите на Саламин и в седемте пръстена на Исаф, син на Барака. Неговата ярост е заплашителна, но безпомощна. Тайнствените думи го задължават да ти служи, обаче трябва да внимаваш: познанието ти за духовете не е равно на това на могъщия Саламин и ако искаш от него прекалено много, той могъл да скъса връзката, която има с теб.

Премини на **525**.

421

Желаш ли да задържиш копчето, което според мълата заедства
лятия кон?

В този случай мини на [129](#). В противен случай обърни на [23](#).

Изследвайки кораба, може би си отбелязал някои кодови думи.

Ако имаш МИТАГО, НЕКСУС и СПЕКУЛУМ, иди на **451**.

Ако имаш МИТАГО и НЕКСУС, прехвърли се на **273**.

Ако имаш МИТАГО и СПЕКУЛУМ, продължи на **505**.

Ако имаш само МИТАГО, обърни на **271**.

Ако нямаш нито една от тези кодови думи, прескочи на **553**.

Плуваш на юг, като сверяваш от време на време посоката върху астрологичната карта, която Сузуриен ти даде. Скоро се отпусках и започваш да се наслаждаваш на пътуването, като се припичаш на следобедното слънце и дишаш освежителния морски въздух. А изгребването на водата от дъното на лодката се оказва не толкова ангажираща работа, колкото си мислеше.

Привечер попадаш на група лодки, които се връщат към брега и рибарите те поздравяват. На фона на ослепителния залез те изглеждат на хоризонта като мастилени петна. Отговаряш на поздрава на езика Бьо, рибарите също извикват нещо и продължават пътя си. Денят се оттегля от небето и една по една се появяват звездите. Свеж полъх набраздява повърхността на водата, докато чайките крещят, летейки в кръг над главата ти.

После внезапно предчувствие те кара да потрепериш и нещо се докосва в пръстите на краката ти, които мързеливо движиш в хладката вода. Застиваш и се оглеждаш наоколо: морето е пълно с телата на стотици мъртви риби.

Водата се вълнува и пени...

Продължи на [497](#).

— ... А после злият магьосник ме доведе тук, в Крешентиум, като двамата летяхме върху гърба на Рок. „Тауи! Тауи!“ извика той и, както преди, огромната птица послуша неговата заповед и се спусна, за да ме остави на върха на тази кула-костница. Точно тук заварих тялото на моя трети и най-малък син и бях обречен на същата участ, тъй като го бях пожелал толкова силно.

Странникът е стигнал до края на историята и то точно навреме: започваш да се унасяш в сън! Повдигаш натежалите си клепачи и го виждаш как се приближава към теб крадешком. Той е демонът! Мисли, че неговата история вече те е приспала и може да пирува с твоето месо!

Играчите с издръжливост по-ниска или равна на числото, излязло от предишното хвърляне, са готови да се бият с демона веднага. Другите трябва да хвърлят 1 зар в края на всеки рунд: ако излезе 5 или 6, се събуждат. Запомни всичко и се придвижи на [534](#).

(Магьосник) Не са много магиите, които биха ти помогнали да избягаш от тази килия. Взимаш предвид различните възможности: най-очевидната тактика явно ще бъде да подчиниш, на своите желания гърбушкото надзирател чрез магията робско омайване и да му заповядаш после да те освободи. Освен това си забелязал, че високо, близо до тавана на килията има един тесен прозорец. Ако играеш в отбор, един от твоите другари би могъл да те вдигне дотам, за да можеш да освободиш всички със заклинанието незабавно спасение.

Ако искаш да опиташ с магията робско омайване върху надзирателя, мини на [250](#).

Ако искаш да се телепортираш извън килията (но запомни, че за да направиш това трябва да имаш поне един другар), обърни на [126](#).

— Е, щом е така — мърмори той, — ще ти го кажа тогава Ябло живее в онази сграда там.

И посочва отсрещната страна на пазарния площад.

Продължи на [149](#).

При твоите думи човекът се обръща; после, след като те гледа тъжно няколко секунди, отваря уста и ти показва, че езикът му е отрязан. Поглежда крадешком към верандата, за да се увери, че неговата господарка не е забелязала нищо и върти очи с изплашен вид, сякаш иска да те предупреди за някаква опасност. Правиш знак, че си разбрал и му кимваш да продължи.

Прехвърли се на [372](#).

Отиваш да търсиш двамата Качулати сред войниците от стражата, но когато се връщаш в спалнята, убийците вече са изчезнали и вероятно са взели някои от нещата ти. Всеки играч трябва да хвърли по един зар за всеки предмет, който притежава: ако излиза 5 или 6, предметът е откраднат. Не е необходимо да се хвърля зар за оръжието, тъй като го носеше със себе си, а също и за частите на Кървавия меч, които са неуязвими за обикновените крадци, благодарение на своята тайнствена сила.

След като проверяват дали твоите нападатели не са се скрили някъде наблизо, двамата стражи ти пожелават лека нощ. През остатъка от нощта сънят ти е неспокоен и на пресекулки, но призори всички ранени играчи възстановяват 2 точки издръжливост. С прозявка и все още сънен ти се надигаш от леглото и започваш да търсиш нещо за ядене...

Прескочи на [146](#).

(Тарикат) Нещо ти подсказва, че Лагрестин няма намерение да отmine току-така онзи провал на кея. Викаш Тарик и му поръчваш силно питие.

— Мисля, че благородните бадуини едва ли ще приемат, ако ги почерпя с пиене — подмяташ уж случайно.

— Да, Таашимският закон се прилага много строго в Зенир съгласява се Тарик. — Те никога не биха докоснали отровно питие, но един грешник като мен...

Вдигаш ръка, за да прекъснеш още в зародиш неговото признание и му казваш:

— Разбрах. Донеси няколко стомни плодов сок и ликьор. По-късно може да имам нужда от още нещо, затова ще си уредя сметката утре сутринта.

Тарик се втурва да изпълни поръчката с надеждата, че ще се напиеш и ще поръчаш още пиене, преди да настъпи нощта. Скрит зад завесите, взимаш поръчания ликьор, подправяш с него плодовия сок, след това излизаш от спалнята и се приближаваш до бадуините с думите:

— Ще ви отегчи ли моята компания, господа? — поставяш стомните на земята близо до тях. — Освежете се с малко утоляваш жаждата плодов сок, тъй като вашата вяра не позволява алкохол.

— Вярно е — казва един от мъжете и те кани да седнеш. — Макар поетът да казва, че една глътка вино струва колкото цялото царство на Кхитай...

— Ах — казва друг, докато пълни с плодов сок чашата си и тези на своите другари, — но нали Кхитай е земя на неверници.

Смеете се заедно и вдигате наздравица, а ти казваш:

— По този въпрос всички сме единомислени.

Придвижи се на [417](#).

Отправяш се към покоите на Психе, като се движиш пипнешком в омагьосаната мъгла. Спираш внезапно, защото някакъв вик се разнася от високо. После разпознаваш гласа на Психе, силен и накъсан от истерична ярост; другите гласов не звучат като човешки.

Ако предпочиташ да продължиш към стаите на Психе, като избягваш мястото, откъдето идват гласовете премини на **28**.

Ако решиш да напуснеш вилата и да се върнеш веднага в Крешентиум, продължи на **103**.

Лагрестин се среща с някакви типове; тайна среща, съдейки по това как се прикриват в една уличка, когато патрул на войската минава оттам. Проследяваш ги на благоразумно разстояние и накрая стигаш до кея. Един от типовете имитира крясък на бухал и в отговор се чува пляскане във водата. Приближаваш се малко повече и виждаш в тъмнината черна лодка, която се плъзга тихо в залива. Екипажът я закотвя близо до групата на Лагрестин, следва някакъв бърз разговор, преди да бъдат разтоварени няколко сандъка. Лагрестин плаща цяла кесия пари на хората на борда; след като ги преброяват, моряците вдигат котвата и изчезват в тъмнината навътре в морето.

Скрит зад камара бурета, ти се успокояваш и се усмихваш вътрешно: Лагрестин пак е зает с една от своите обичайни сделки, този път контрабанда...

Въпросът е: какво мислиш да правиш? Да извикаш военен патрул (583); да атакуваш контрабандистите (105); или да излезеш на открито и да обявиш своето присъствие (89)?

Духът се превръща в голяма черна хрътка с два горящи въглена на мястото на очите. Хуква към парка, обръща глава настрана и излайва:

— Можеш да задържиш медната бутилка, ако си я взел. Вероятно има някаква антикварна стойност. На мен няма да ми послужи повече, можеш да си сигурен в това!

Скоро загубваш хрътката от поглед, защото се скрива сред дърветата. Сузуриен каза, че ще те чака в „Къщата на пустинния вятър“. Нямах представа къде се намира, затова вървиш наслуки, докато не попадеш на една камениста пътека, която, изглежда води към центъра на града. След няколко минути стигаш до голяма улица с три разклонения и виждаш някакъв стар дервиш да върви срещу теб с огромен товар на гърба си.

Ако има Тарикат и притежава дървена кукла, трябва да минеш на [228](#).

В противен случай иди на [134](#).

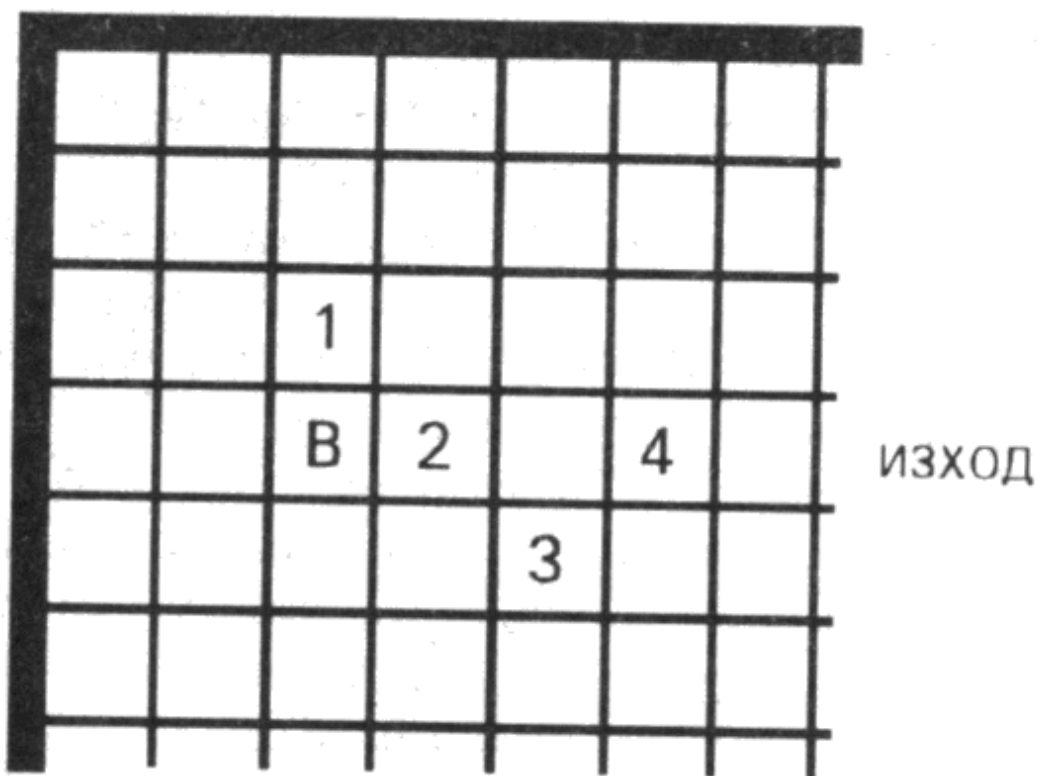
— Точно в този момент е зает да се бие срещу демона Лорд Фештис — казва Шамбеер. — След пет минути ще бъде ранен и веднага ще дойде на палубата. Ще бъде по-добре за теб, ако дотогава си изчезнал. Обърни внимание на това, което ти казвам!

Гледа те с досадно празен поглед и ти се забързваш надолу.

Продължи на **59**.

Хвърляш кълбото срещу огъня и извикваш думата, която активира неговата магия. Великанката тъкмо смяташе да разрови жаравата и е неподготвена за внезапния ад, който избухва в лицето ѝ, когато от кълбото излизат пламъци (зачеркни кълбото от дневника, тъй като е много горещо, за да го вземеш).

Впускаш се в атака, преди великанката да се е съвзела. Виейки от болка, тя размахва котвата слепешком.



Великанка

Бойно майсторство: 6	Щети за удар: 5 зара + 1
Психически способности: 8	Нюх: 5
Издръжливост: 65	Доспехи клас: 1

Забележка: ако има Магьосник, който смята да използва магията *робско омайване*, той трябва да си отбележи номера на тази глава и да се отправи на **139**.

Ако победиш, премини на **474**.

Ако бягаш, обърни на **498**.

Когато се събуждаш, вече почти се свечерява. Абатът до теб се е разбързал: приготвил си е багажа, облякъл си е дрехите за из път и държи жезъла в ръце.

— Готов съм да се върна в манастира през Звездния преход на Переус — казва той. — Но те изчаках да се събудиш, за да ти дам това.

Още сънен, разглеждаш пергаментата, който ти подава. Върху него има тайнствена рисунка:

— Сутринта, когато ти още спеше, на мен ми се яви това видение — пояснява абатът. — Напоследък често имам видения.

— Не ме учудва, след като си бил толкова време затворен и без храна — отбелязваш ти и му връщаш пергаментата.

— Не, не! — протестира абатът. — Трябва да го задържиш. Дървото, разклонените рога и змията са важни символи в мита на Игдразил. Бог изпрати това видение да ръководи твоята мисия.

Свиваш рамене.

— А защо тогава видението си получил ти?

— Вероятно, защото ми имаш доверие. Би ли повярвал, ако го беше изпратил на теб? Може би по този начин ще мога да ти се отплатя за помощта, която ми оказа. Господ Бог е мъдрост и не бива да се съмняваме в него: щом е решил да действа по този начин, то е за добро.

Сгъваш рисунката и я слагаш между другите неща, които притежаваш. Тъй като е много лека, не е необходимо да я отбелязваш като голям предмет. Отбележи номер 435 до пергаментата в дневника, ако по-късно се наложи да го разгледаш.

Абатът ти предлага закуска с бисквити и солено говеждо месо заедно с глътка коняк, които великанката не е намерила. Всеки ранен играч възстановява 1 точка издръжливост за храната, плюс точки за съня, равни на тези, които се отнасят за неговия ранг.

След като ти стиска ръката, абатът върви покрай стената и я опипва, докато намира нещо; поглеждаш бързо, но успяваш да различиш само някакъв проблясък в камъка.

— Какво беше казал Переус — пита се абатът. Вдига ръце и с лявата прави езически жест: дяволски рога. — Извини ме, Господи, за

този жест: използвам го само за да правя добро в твое име. Да го кажем: *Vestigia nulla retrorsum!* (нищо стъпка назад) — и с тези думи той прави крачка към нищото.

Оставаш изумен, объркан и смаян от начина, по който абатът си отиде: докосваш стената и я чувстваш отново твърда.

След малко излизаш на терасата.

Премини на [520](#).

А сега и Сузуриен...

Обръщаш се с ярост в очите. Принцът стои с вдигнати ръце, сякаш тъкмо се кани да произнесе магия, но изразът на лицето му издава изумление. Струя кръв бликва от устата му и потича по зеления край на неговата туника. Завърта очи, олюлява се и се строполява безжизнен на пода на пещерата.

Зад него стои някакъв човек. Изчиства камата си с парче черна коприна и я мушва обратно в ножницата с леко шумолене. Точно тогава разбираш кой е той: Хасан и-Сабах, Старецът от планината. Великият учител на убийците Мария.

— Най-сетне Сузуриен плати за своите злини — промълвя той. — Вече се зазорява.

Премини на **40**.

Добави друго кръстче към листа. Минаваш покрай няколко каюти, които се намират от двете страни на коридора. Ако желаеш да отвориш някоя врата уж случайно, за да надникнеш вътре, обърни на **34**.

Ако предпочиташ да продължиш към кърмата, придвижи се на **473**.

(Магьосник) Обмисляш внимателно каква магия да избереш. Почти със сигурност от това зависи живота ти. Използваш незабавно спасение (**102**); *робско омайване* (**292**) или мълнията на Немезида (**490**)?

Когато му го споменаващ, Сузуриен само се засмива.

— Не, не е истински мъртъв, както не е бил истински жив. Хангак беше твърде голям човек за този свят. Днес живеем в тъмни времена и хората, които са родени сега и пъплят по лицето на земята, са дребни и незначителни в сравнение с могъщите герои от миналите времена.

— Както Крал Валандар, Лорд Абраксус, Имреф Кхарид... — добавящ, припомняйки си думите на Емеритус.

— Точно така. Чувал съм учени от твоята вяра да твърдят, че Хангак загубил живота си заради жестокото изстребление, което извършил. За него казват, че е осъден на вечно скиталчество из света чак до Часа на Края. Аз предпочитам да мисля, че е бил твърде голям човек за рая или ада. Избрал е за себе си и своя кораб единствения възможен курс: мита. Много моряци всъщност твърдят, че са виждали кораба му, Бързоходеца на Дявола, да настъпва срещу тях заедно с мъглата или с бурята; и не е възможно всички те да лъжат. Сузуриен остава мълчалив известно време, за да ти даде възможност добре да разбереш казаното, после взима един пергамент.

— Пригответих тази астрологична проекция, за да ти покажа точно къде и кога Бързоходецът на Дявола ще се яви на земната повърхност. Мястото е на около шестдесет мили извън Залива на Маразид, а времето — след два дни, броено от днес. Благодарение на моята планисфера, знам, че Мечовете на живота и на смъртта се намират някъде из град Хакбад. След като вземеш изумрудите, потърси ме в „Къщата на пустинния вятър“.

Той се обръща с гръб. Аудиенцията е приключила.

— Можеш ли да ми подкажеш как да стигна дотам? — питаш го ти, докато навиваш пергаментата и го пъхваш сред другите неща, които притежаваш; после се отправяш към вратата.

— Не — отговаря ти Принц Сузуриен съвсем бавно. — Това си е твой проблем.

Прехвърли се на [133](#).

Втурваш се и прекосяваш стаята тичешком, като отбягваш трупове, които се валят по земята. Странно, от отворите не излита нито една стрела, а когато стигаш здрав и невредим до стената в дъното, виждаш как някакви сгърчени пипала изпълзват от отворите на бойниците. Ако някой се беше промъкнал там отдолу, без съмнение те щяха да се вкопчат в него...

Премини на [554](#).

Имаш няколко познанства в Крешентиум. Например Ябло Беязания, вулгарен и безпринципен тип, с други думи — човек, много подобен на теб. По последни данни той живее близо до пазара на бижутерите.

Освен това веднъж в Баумершейм се запозна с човек на име Лагрестин; тогава той продаваше котви на кръстоносните кораби и имаше намерение да се установи в Крешентиум като продавач на подправки.

Ако искаш да потърсиш Ябло, иди на [375](#).

Ако предпочиташ да опиташ при Лагрестин, обърни на [33](#).

Ако всички играчи не успеят да се разберат по една от двете възможности, прескочи на [269](#) и направи друг избор.

Чудовищното същество за последен път оголва кучешките си зъби, докато от устата му излиза червеникава пяна. Ако искаш, можеш да вземеш копието, а ако го направиш, запомни да го отбележиш в дневника.

Отиваш до вратата, за да я проучиш. Добре е затворена и изглежда доста здрава, така че ще устои на всеки удар. Как смяташ да я отвориш? Ако има Тарикат и той желае да действа, трябва да обърнеш на **61**.

Ако мислиш, че имаш предмет, който ще ти помогне за случая, премини на **393**.

Внезапно насреща ти се развихря яростна буря от светлина, срещу която трябва да си закриеш очите. Уличката се изпълва с миризма на сярa и когато проглеждаш отново, не е останала никаква следа от търговците от Туланд, а техните оръжия лежат на земята в краката ти. Жената, на която досаждаха, се намира на няколко крачки от теб. Държи за опашките два големи плъха, на които е прерязала гърлата със сребърен нож с извито острие.

— Наистина бяха негодници — казва тя с лек звучен смях. — И със сигурност — подземни плъхове...

Прехвърли се на [257](#).

Сграбчваш Лагрестин, докато той се опитва да избяга, избутваш го в края на кея, с глава почти до водата, и му казваш:

— Не си направил сърдечно посрещане на своя стар приятел, Лагрестин. Но сега нещата се променят: да отидем в твоята къща, където ти ще ме подслониш и ще ми предложиш великолепен обяд.

— Невъзможно — пухти Лагрестин, наблюдавайки водата, която се намира на няколко сантиметра от носа му. — Сега живея в една-единствена стая под наем близо до пазара. Толкова е малка, че ние с моята котка трябва да спим на смени: аз от сутринта до здрач, а тя през останалото време. Нямаме място за гости!

— Тогава намери нещо друго — и топваш главата му под водата за няколко секунди, така че да направиш по-убедителни своите думи.

— Глъб — измърморва той, плюейки вода. — Ще ти напиша едно препоръчително писмо, отнеси го на Качулатите кавалери в Храма на Рок. В добри отношения съм с Коменданта, който ще ти позволи да отседнеш там за ден-два.

Издърпваш го нагоре и изчакваш докато надраска едно писмо. След това го бутваш грубо във водите на залива (за всеки случай) и продължаваш към Храма на Рок. Придвижи се на [47](#).

Шумът от капки се усилва, докато пресичаш един влажен участък от коридора. След няколко метра стигаш до някакво подземно овално помещение, наполовина пълно с вода, която стига почти до краката ти. Отсреща може да се види тунелът, който продължава. Освен с плуване (решение, което намиращ за непрактично), единственият начин да се добереш до другия вход е по тесния корниз, който минава над ръба на подземиято, почти до водата. От тавана, покрит с мъх, капките падат в подземиято с ритмично постоянство.

Ако искаш да продължиш към другия вход по ръба на корниза (в случай че играеш в отбор ще трябва да минете един по един), иди на **580**.

Ако желаеш да се върнеш назад и да избереш друг път, обърни на **477**.

Макар че е доста късно, Тарик с удоволствие взима един фенер, за да ви покаже къщата на Емеритус. На вратата срещате някаква робиня, която въпреки слабите си познания на езика Бьо, успява да ви обясни, че нейният господар ще остане при един свой пациент през цялата нощ, но ще се върне утре сутринта. Тя придружава ранените бадуини до спалнята в задната част на къщата, а след това приготвя за теб легло в малък вестибюл близо до входната зала. Потъваш доволен между възглавниците и завивките и когато девойката издърпва завесата пред твоята спалня, ти вече пътуваш в пъстрия свят на сънищата.

Продължи на [159](#).

Лъчи от блестяща зелена светлина, тънки и твърди като минават през повърхността на вратата и се отразяват навън. Най-близкият играч (т.е. който е извършил постното действие) е засегнат от няколко игли, между 2 и 12, хвърли 2 зара, за да узнаеш колко са. Другите играчи също са ударени, но иглите са по-малко — между 1 и 6 (трябва да хвърлят 1 зар). Всяка игла предизвиква изгаряния от 5 точки щети без защитата. Който оцелее, трябва да отиде на [11](#).

Тук познаваш горчивия вкус на поражението. Не можеш да избягаш от стаята и сега, когато Психе е мъртва, няма никаква вероятност някой от нейните слуги да намери смелост да влезе в тази кула. Даваш си сметка, че си хванат в клопка с прокажения слепец и се предаваш на отчаянието. Той, изглежда, разбира това и върху чудовищно деформираното му лице се появява гримаса. Казва:

*Ръката на Съдбата го написа,
и още пише, без да спира.
Състраданието или интелигентността ти
дори половин ред не ще изтрият;
нито сълзите някоя дума ще измият...*

(Мъдрец) Спомняш си за Емеритус от Куадрил, който е посещавал Манастира на озарението заедно с теб. След като е завършил учението си, Емеритус се е подстригал за монах и е отишъл на поклонение в свещения град Ибрахим. Чувал си, че по-късно той се е установил в Крешентиум и е започнал да упражнява професията на лецител. Сигурен си, че ще те приеме с отворени обятия, тъй като навремето сте били много добри приятели.

Ако искаш да посетиш Емеритус (при игра в отбор всички трябва да са съгласни), прехвърли се на [173](#).

Ако желаетш да вземеш предвид другите възможности, мини на [521](#) и направи друг избор.

(Мъдрец) Спомняш си за Емеритус от Куадрил, който беше от послушниците на Манастира на озарението по същото време, когато ти го посещаваше. След като завърши учението си, Емеритус се подстрига за монах и отиде на поклонение в свещения град Ибрахим. Малко след това ти получи от него вестта, че се е установил в Крешентиум и е започнал да упражнява професията на лецител. Сигурен си, че ще те приеме с отворени обятия, тъй като навремето бяхте много добри приятели.

Ако искаш да посетиш Емеритус (при игра в отбор всички трябва да са съгласни), премини на **173**.

Ако желаетш да вземеш предвид другите възможности, обърни на **269** и направи друг избор.

Силните вибрации, разтърсващи стените, привличат твоето внимание към триизмерната врата, която блести със силна сиво-синя светлина. На прага успяваш да различиш фигура с широки рамене, която се приближава в неяснотата на геометричните проекции: това е Хангак, който се връща на кораба!

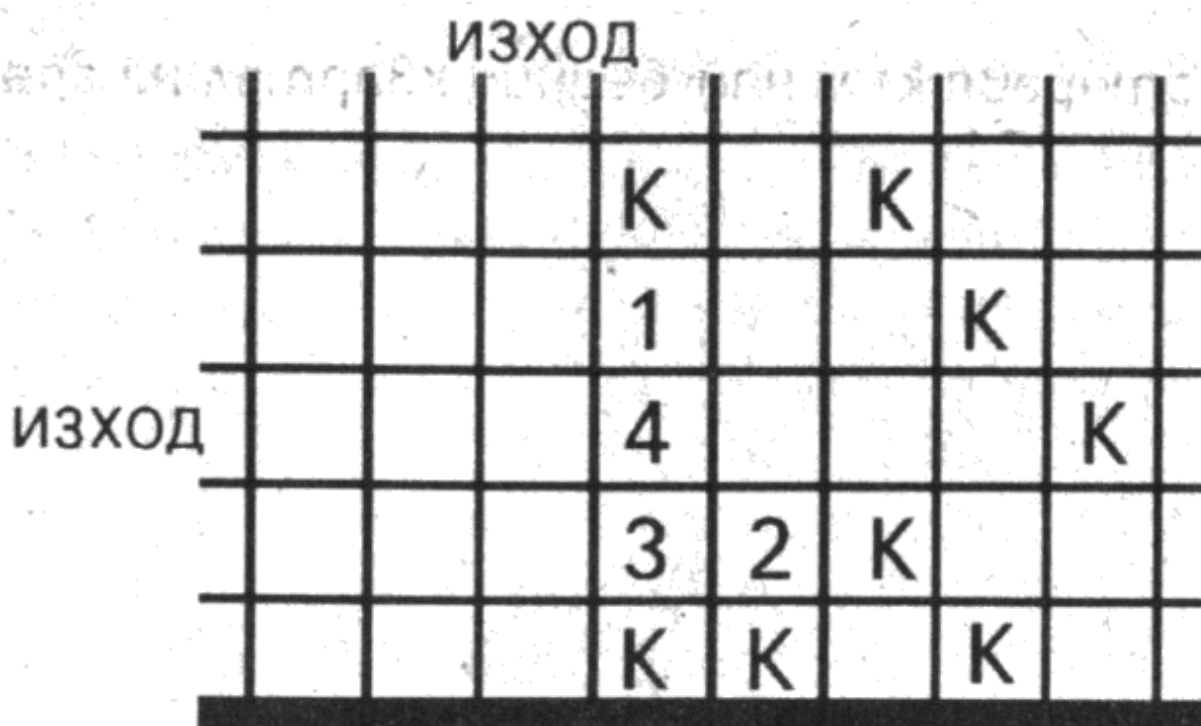
Вибрациите се променят по сила, а после по тон и честота, докато се превръщат в шум от метални стъпки, фигурата спира и те различава в синята мъгла.

— Кой смее да се изправи срещу Жътваря на океанските бразди? — изръмжава той. — Кой е толкова самонадеян, че е тръгнал да ограбва съкровището на Грабителя? Позор! Проклети коварство и алчност! Моята брадва ще те направи на парчета...

Нямаш причина да се биеш с него, безполезно е, тъй като вече си намерил това, което търсеше. Оттегляш се от кабината и се отправяш по коридора.

Мини на [185](#).

(Тарикат) Имаш план, който би могъл да компенсира факта, че вие сте по-малко. С един ритник буташ варелите, зад които се беше скрил, върху Лагрестин и неговите съучастници поваляш ги като кегли и се хвърляш срещу тях, преди да са успели да се опомнят. Никой от тях не може да действа преди 3 рунда.



Контрабандисти

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 1 зар + 1	
Психически способности: 6	Нюх: 6	
Издръжливост:	първи: 12	трети: 12
	втори: 12	четвърти: 12

Ако ги победиш, иди на [444](#). Ако бягаш, обърни на [324](#).

За щастие те излизат от равновесие преди теб; споглеждат се — бегъл поглед на ужасен страх, дават си знак и си плюят на петите, за да изчезнат навън в нощта. Обръщаш се към стопанина, който целия трепери, и с още изваден меч го молиш спокойно да те придружи до стаята ти.

Прехвърли се на [106](#).

Ще се наложи да плуваш в открито море до огромния кораб. Това означава, че трябва да си свалиш доспехите (ако ги имаш) и да ги оставиш тук на острова. Нагазваш в ледената вода и плуваш до Бързоходеца на Дявола, след това се хващаш за едно въже, което виси от борда, и се изкачваш на палубата.

Продължи на [374](#).

Лагрестин се изнизва сред тълпата и се вмъква в една тясна уличка. Втурваш се след него, оставайки в сянка. Изглежда той не е забелязал, че го следиш; оглежда се крадешком назад и се отправя към най-бедния квартал на града.

Премини на [431](#).

Още щом Селентянските стражи си отиват, ти се нахвърляш срещу Алексиус, чиято смелост веднага се стапя пред твоята ярост.

— Мислех само да спася кожата ти, затова извиках стражите — пелтечи той и бързо добавя, — но е ясно, че тези моряци съвсем не са на висотата на хора от твоя ранг! Гледаш го втренчено.

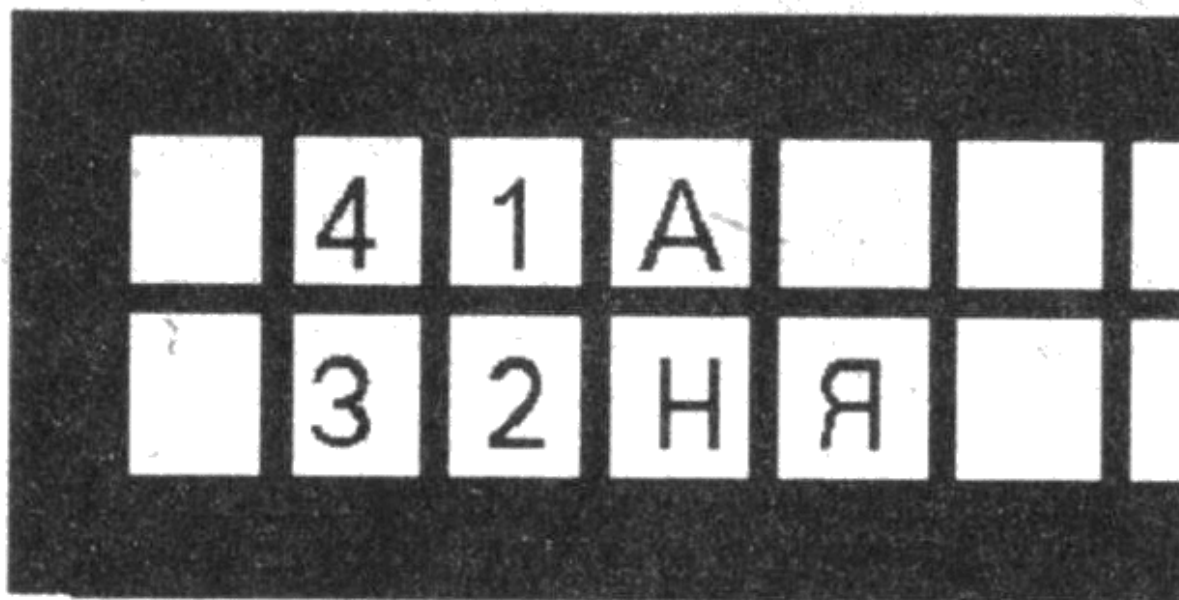
— Млък, досадни човече, тъй като и ти не си стока като тях. За тази вечер ще ме подслониш гратис. Веднага ме заведи да видя стаята си.

Алексиус се съгласява и кима глупаво, целият пребледнял: твоят агресивен вид го кара да стои с наведена глава и безмълвен.

Обърни на **181**.

Пътеката води към къщата на един балсаматор, но вратата е заключена. Проклинаш горчиво: съдбата е избрала определено зловещо място. Демоничните божества се втурват след теб, ръмжейки от жажда за кръв. Обръщаш се бързо и стоманата на твоето оръжие заблестява на бледия светлик на здрача.

Твърде си изморен, за да бягаш, но все още можеш да покажеш на тези дяволи, че тяхната жертва ще се защитава с нокти и зъби...



Азидахака

Бойно майсторство: 11	Щети за удар: 12
Психически способности: 10	Нюх: 7
Издръжливост: 100	Доспехи клас: 6

Назу

Бойно майсторство: 10	Щети за удар: 8 зара•
Психически способности: 11	Нюх: 8

Издържливост: 140

Доспехи клас: 3

• Докосването на Назу е докосване на разложението. Играчът, който бъде ранен, трябва да се съпротивлява на умствена магия. Ако не успееш, ще означава да се разложиш и да умреш.

Язир

Бойно майсторство: 9	Щети за удар: 5 зара + 1
Психически способности: 18	Нюх: 9
Издържливост: 85	Доспехи клас: 3

Забележка: Язир извиква в паметта си магии и ги изрича в следващите рундове. Хвърли един зар, за да видиш с каква магия си служи:

1 = Мълния на Немезида, 2 = Кълбовидна мълния, 3 = Магия на Вампира, 4 = Призрачно докосване, 5 = Намушкване с меч, 6 = Нощен вой.

След като е извикал в паметта си магията, той я изпраща автоматично в следващия рунд.

(Неговите психически способности са достатъчно големи, за да има винаги успех.)

Ако победиш, прескочи на [270](#).

Сядаш и отпиваш дълга глътка от кратуната. Виното е вкусно, тръпчиво и утоляващо.

— Откъде идваш? — пита човекът, като слага ръка на загарялото си чело.

— От Крешентиум.

— И къде отиваш?

Отпиваш още една глътка вино, преди да му подадеш кратуната.

Ще му кажеш ли накъде си тръгнал? В този случай иди на **76**.

Ако предпочиташ да не му откриваш целта на твоята мисия, мини на **3**.

(Мъдрец) Със силата на левитацията би могъл да се хвърлиш във водата точно върху една от касите, да я вземеш и да я изнесеш на повърхността.

Ако желаеш да опиташ, продължи на **50**

В противен случай Магьосникът може да опита нещо, като обърне на **575**.

Ако няма Магьосник, придвижи се на **312**.

Отначало човекът говори без желание, но колкото повече навлиза в разказа си, толкова по-оживен става:

— Веднъж се оказах на кораб, който пътуваше към Шамир. Заедно с обичайния си товар от сандалово дърво имахме на борда и един пътник, много образован мъдрец от земята Ямато. Когато се качи на кораба, той носеше със себе си твърде голям сандък, който беше натоварен в трюма. Взех да се питам какво ли има в сандъка и накрая любопитството ми надделя. Вмъкнах се в трюма една нощ, когато мислех, че няма да ме видят и с помощта на железен клин отворих сандъка. Вътре намерих една статуя, която представляваше кон, изработен от слонова кост и абанос.

Докато се любувах на това чудо, внезапно ме събори някакъв ужасен трясък; после чух как дъските на кораба се чупят като сухи вейки. Разнесе се вой, който ми даде да разбере, че сме срещнали Дендан, чудовищната риба, която живее във водите на Залива. Ако бях там, където трябваше да бъда, тоест на поста, сигурно щях да видя Дендан и да дам сигнал за смяна на посоката. Но поради моето любопитство, корабът и целият екипаж, включително аз, имахме белязана съдба...

Морякът смуква лекичко от лулата и те наблюдава изпод притворените си клепачи.

Какво му казваш? „Продължи тази чудна история! Как си успял да се спасиш от смъртта?“ (294); „Безсмислен разказ, пълен с лъжи от началото до края! Надявам се, че не очакваш да бъдеш възнаграден, за да доразкажеш остатъка от тази абсурдна история“ (387); или: „Не ме интересува историята на твоя нещастен живот. Кажи ми какво знаеш за Кървавия меч?“ (189).

От пръчицата излиза огнен език и се увива около дървеното чудовище, което изпада в паника, издава неистов вик от болка, започва да се мята сред пламъците и скоро се превръща в жив огън. Отстъпваш назад в ужас, потресен от страшните викове на чудовището, което накрая се спъва и пада. Оставаш да го наблюдаваш, докато се превръща в купчина тлеещи въглени. Зачеркни пръчицата от дневника (сега си изчерпал нейната сила напълно) и се прехвърли на [356](#).

Крешентиум е истински лабиринт от булеварди, магазин площи, пазари и улички, извиващи се между сгради от камък, печена глина и декоративни тухли. Жителите на града вече започват своето обичайно ежедневие на търговия упорит труд, при което облаци от лек задушлив прахояк се вдигат по улиците, но в такива количества, че дразни очите и изсушава дробовете ти. Като банда просяци те преследват рояци мухи, привлечени от потта, която обилно тече по лицето и дрехите ти. Изпод сенчестата колонада на един кервансарай търговци и странници, които са искали да се скрият от растящата жегна на деня, дръзко те проследява с поглед докато минаваш. Представяш си ги като второстепенни актьори от пътуващ театър, които остават да наблюдават отстрани, докато на теб се пада да изиграеш главната роля, от която зависи техният мизерен живот. Носът ти е запушен от прахояка и когато слънцето достига своя апогей, решаваш да намери убежище от непоносимата горещина. Табелка на езика Нашерин и на езика Бьо предлага нещо за твоята изгаряща жажда: Кафе за една жълтица. Намира се над някаква сергия, покрита с ленено платнище, което прави сянка за редовните клиенти. Сред тях е и един кавалер от Качулатите, който весело ти маха да дойдеш при него още щом те вижда.

Ако искаш да седнеш при него, премини на [496](#).

Ако предпочиташ да продължиш безцелната си разходка из града, обърни на [41](#).

След много дълго време, почти цяла вечност, огънят намалява. Навън цари тишина. Почернели парчета кристал скърцат под краката ти, когато вървиш покрай парапета. Поглеждаш надолу към терасата, където се бяха събрали Магъосниците, но виждаш само овъглени тела. Духът те забелязва и, широко усмихнат, протяга ръка.

— Какво стана? — питаш го, докато те смъква на терасата. Духът свива огромните си рамене:

— Бях натясно и едва успях да устоявам на атаките на този свещеник. Но изведнъж се изпари енергията, с която си служеха, каквато и да беше тя, после техните магии загубиха силата си и аз ги унищожих с една светкавица.

Започваш да ровиш сред изгорелите трупове, като се опитваш да удържиш гримасата на отвращение от тази ужасна гледка и от миризмата на изгорено месо. Нещо проблясва сред касапницата: вълшебната пръчица на Върховния жрец, която по чудо не е повредена. Ако искаш, можеш да я вземеш от костеливата овъглена ръка и не забравяй да я отбележи, в дневника.

Малцината оцелели Магъосници не оказват съпротива след гибелта на своите предводители и ти предават жезъла. Щом го докосваш, усещаш прилив на подсилваща енергия: Всеки ранен играч възстановява издръжливост, равна на 2 зара. Играчът, който е взел жезъла, трябва да го отбележи в дневника.

Малко е да се каже, че духът изглежда доволен.

— Нашата мисия завърши с безспорен успех — казва той, като те повдига върху дланта си. — Магъосниците претърпяха съкрушителен удар, от който няма да се съвземат скоро!

Продължи на [494](#).

(Играч, който казва желанието)

— Използвай твоята сила за Възстановяване — заповядваш на духа. Това е едно от трите ти желания, затова отбележи кръстче в едно от квадратчетата, които използваш, за да държиш сметка. Духът разтваря ръце, след това плесва с огромните си длани и се разнася гръм, който те разтърсва. За миг оставаш ослепен от експлозията синя светлина, която придружава Жеста на духа, но веднага след това забелязваш върху себе си блестящи нови доспехи. Те са вълшебни и предлагат доспехи и клас с 2 точки повече от обикновените. Затова ако си например Воин, сега имаш доспехи клас 5. Освен това получаваш великолепен нов меч или ако предпочиташ, дървено копие, облицовано със стомана. То също е вълшебно и ти позволява да прибавиш 3 точки към щетите за удар при всяко хвърляне на зарове. Ако обикновено нанасяш щети за удар от 3 зара + 1, с това оръжие нанасяш щети за удар от 3 зара + 4.

Ако си Мъдрец или Тарикат, духът ти дава още нов лък и още 6 стрели. Те не са вълшебни, но са прекрасно изработени. Твоите другари (ако играеш в отбор) също не са забравени. Ако са загубили доспехите или оръжията си, духът ги снабдява с нови. Тези предмети не са вълшебни, а просто заместват старите.

Обърни на **338**.

Зачеркни от дневника сумата от 1 жълтица. Момчето сияе, но пъхва монетата в джоба си небрежно, сякаш тази сума не означава много за него. Подозираш, че семейството му е достатъчно заможно и че е проявил нахалството да се пазари с теб само за да се позабавлява. Обръща се и ти посочва една сграда в по-далечната част на пазарния площад.

— Върви нагоре по стълбите зад онази врата — казва момчето. — Там живее Ябло.

Обърни на **149**.

Обаче едно странно предчувствие ти нашепва, че сега вече госпожа Съдбата не ти се усмихва, а просто открито ти се присмива в лицето. Гледаш как твоите печалби бързо намаляват и скоро се оказваш с 5 жълтици по-малко, отколкото в началото на играта. Когато споменаваш, че е крайно време да се оттеглиш за нощта, моряците избухват в смях. Ако им платиш дължимото (при игра в отбор можете всички да помогнете), прехвърли се на **106**.

Ако не можеш или не искаш да платиш, иди на **91**.

След като се успокоява малко, човекът е в състояние да ти разкаже историята си.

— На север от Кюрланд, разположен между хълмовете на Дракен, се намира Манастирът на пробуждането. Аз бях абат на манастира, а моите монаси бяха все възрастни хора. Всички те свършиха дните си като ястие за тази безмилостна едноока твар. Нашата мисия беше твърде важна за цялото човечество и я подготвихме от много години. Както може би вече знаеш, в началото на новото хилядолетие Върховният Създател ще отхвърли своето дело, тази земя, и ще започне да създава нова. Злото ще бъде изкоренено от света като плевел; дяволът и неговите последователи ще бъдат изгонени завинаги, а нашите потомци ще могат да видят, че през новото хилядолетие ще се възцари Божието царство на земята.

Съгласяваш се с него. Чувал си също, че Хилядната година ще бъде време на бури и кръвопролитни битки. Тогава ще се отворят вратите на Спайт и Истинските магове ще бъдат осъдени да се върнат на света...

— Но това няма да стане, без проливане на кръв — подмяташ на абата като покана да продължи разказа си.

— Точно така — отговаря абатът. — Прекрасно си разбрал! Мнозина си представят, че раят е някакво право по рождение; обаче Бог ще съди и ще отрежда място в райските селения въз основа на силата, с която хората са готови да се борят със злото, за да го заслужат. Бог може да бъде предводителят, но само ние, смъртните, сме длъжни да унищожим злото, което ни покварява още от създаването на света. Ако не успеем да се справим, значи не заслужаваме рая.

— Успокой се — казваш ти и слагаш ръка на рамото му. — Все още си разстроен от случилото се...

— Не! — заявява той страстно. — Има още нещо, което ме притеснява... Една опасност, която не е отминала. Виж, трябва да открием един предмет, който ще послужи за битката в деня на Страшния съд! Това е жезъл от ясен, съхраняван от много поколения

свещеници на нашия манастир. Израснал е от семенце на Игдразил, Дървото на живота.

— Къде се намира сега този жезъл?

— Откраднат е. Поклонниците на древната секта на Магьосниците от Опалар ни го отмъкнаха под носа. Използваха заклинанията си, за да проникнат през нашите магически защиты, а после избягаха с жезъла по един мост от пламъци. Мислехме да ги преследваме през Звездния тунел, създаден от моя колега Переус, който на времето не бил езичник и е практикувал магьосничество. За нещастие трябва да е объркал заклинанието, защото вместо да ни отведе в Опалар, тунелът се отвори точно в тази зала. Още в мига, когато пристигнахме, ние бяхме заловени и затворени от великанката, мръсна едноока вещица! Аз също щях да свърша в гърлото ѝ, ако Господ не те беше изпратил да ме спасиш. Сега трябва да те помоля за още една услуга. Налага се жезълът да бъде намерен отново. Той олицетворява новата ера точно както Игдразил, първото дърво от градината на рая, представляваше миналата ера. Помогни ми да си върна жезъла от нечестивите Магьосници.

Премини на [253](#).

Ако си му предложил от 1 до 3 жълтици, иди на **101**. Ако са му предложили от 4 до 6 жълтици, мини на **42**. Ако си му предложил 17 или повече жълтици, премини на **282**.

— Какво е това странно нещо? — питаш Менира.

— Историята може да ти се стори чудновата — отговаря тя, — но все пак искам да ти я разкажа. Преди много години още преди вашите хора да завладеят нашата земя, един човек е дошъл от изток, от Миндж, за да се ожени за дъщерята на Султана. Пристигнал на гърба на един летящ кон, изваян от абанос, приземил се сред невярващите погледи на присъстващите и предложил на Султана като дар тамян и коприна.

Веднага щом видял този кон, Султанът намислил недостоеен план, за да го присвои. Отказал се от думата си, прекратил годежа и наредил човека от Миндж да бъде окован. Хората на Султана били ужасени от тази несправедливост, но той се измъкнал с оправданието, че човекът от Миндж има отблъскващ вид.

„И освен това как мога да допусна моята дъщеря да се ожени за един ужасяващ неверник!“ извикал гневно.

Щом нещастникът бил отведен, Султанът се метнал на гърба на коня и взел да дърпа юздите. Внезапно конят се вдигнал във въздуха, бърз като стрела, изстреляна от лък. Султанът се оказал сред облаците. В началото го било страх, после се изпълнил с радост при мисълта за новата играчка, но след това страхът се върнал дважд по-силен, когато Султанът установил, че дърпайки юздите не успява да го накара да се приземи...

Менира си сипва още кафе и започва да намества възглавниците, върху които се е излегла. В тези жестове на разказвачката Таашим разпознаваш встъпление към една безкрайна история и бързо я прекъсваш.

— Твоят разказ несъмнено е очарователен — казваш й, — но нямам време да го чуя целия. Не е трудно да се разбере, че конят се е върнал на земята и сега се намира тук, в твоята къщичка. Можеш ли да го накараш да лети?

— Не разбира се! Ако някой го направи, ще сложи край на роба, който взе перлата от делвата на Крал Ишан. По една случайност и тази история е част от разказа за летящия кон и служи за предупреждение. Искаш ли да я чуеш?

— Бих бил искрено щастлив — казваш й, с дълбок поклон, — обаче се намирам в ситуация, която изисква спешни действия... Горко ми, закъснявам, а само глупавите и невъзпитаните поставят удоволствието пред дълга. Благодаря за гостоприемството. Ридак, благодаря за кафето. Бог да ви благослови и двамата.

Тръгваш си от колибата и с въздишка на облекчение отново поемаш по крайбрежната улица.

Премини на **82**.

След малко чуваш как се отваря прозорчето на вратата и един нагъл гърбушко подава оттам физиономията си.

— Здравсти! — казва весело. — Натовариха ме със задачата да те наглеждам. За нещастие аз никога не взимам на сериозно задълженията си. Днес например забравих да ти донеса варената каша и водата, които трябваше да представляват обяда ти. Някой от следващите дни може да те измъчвам със сърцераздирателни викове, с отвратителни призраци или пък да ти слагам камъни в обувките. Никога не се знае какво точно ще ми хрумне, защото аз съм си такъв, направо непостоянен тип!

Започва да се смее и затваря прозорчето.

Положението е непоносимо: на всяка цена трябва да измислиш начин да избягаш. Може би...

Обърни на [220](#).

(Тарикат) Инструментът се счупва в ключалката и от устата ти се изплъзва проклятие; заради него не успяваш да чуеш шума от един камък, който се пропуква над главата ти, а после вече е твърде късно. Твоят непохватен опит да отвориш вратата е станал причина да се задейства капан, който вече стоварва върху теб тежкия блок на архитрава. За да го избегнеш, хвърли 2 зара и се опитай да получиш число, по-малко или равно на точките ти за нюх. Ако успееш едва смогваш да се отдръпнеш. Ако не успееш, ти си смазан и умираш. В този случай твоите другари ще поплачат малко за твоята загуба, но скоро ще се върнат отново към приключението.

Прехвърли се на **308**.

Психе свива устни в гримаса, а после избухва в силен и пронизителен смях на триумф:

— Мислехте си, че моите гадателски способности не са разкрили вашето минало? Имам достатъчно причини да ви мразя, дори вие да не ги знаете. Сега ще умрете...

Някаква тайнствена енергия просветва във въздуха наоколо ѝ, докато магьосницата събира сили за една смъртоносна магия, но така тя обръща гръб на Тариката, за когото смята, че е изпаднал в дълбок транс. Разбира грешката си едва когато Тарикатът се нахвърля върху нея и забива нож в гърба ѝ. Жената надава вик, задушен от бликащата кръв, и пада безжизнена на земята.

Придвижи се на **180**.

Стигаш до една врата с кръгла форма. Спираш объркан за момент, но после натискаш дръжката, която се намира в средата. Вратата се разделя на сектори, след това се отваря като цвете, издълбано във виненочервеното дърво и те пропуска да влезеш в една каюта. Мебелите вътре, изглежда са били правени за човек, висок поне три метра. Има легло покрито с древни гоблени и маса, върху която са разпръснати най-различни пожълтели карти. Точно срещу теб, между два шкафа пълни със странни предмети, има друга врата. Напиши кодовата дума **МИТАГО** и добави друго кръстче в дневника.

Приемаш, че времето, с което разполагаш, не е свършило и хвърляш поглед на картите (209); тършуваш в шкафовете, за да търсиш изумрудите (148) или отваряш другата врата (561)?

Сразена от раните, които си й нанесъл, великанката се сгромолясва и изпуска последна въздишка, като окото ѝ се замъглява и става черно. Забеляваш с отвращение, че вместо кръв, от раните ѝ излиза някаква сиво-черна пяна.

Старецът е извън себе си от вълнение, когато го освобождаваш. С обляно в сълзи лице той те хваща за дрехите и започва да ги целува, без да престава да ти благодари.

— Тя изяде моите двадесет и трима другари, от първия до последния — ридае човечецът. — А когато преглътна и Епикурус, жената циклоп се оригна мощно, защото беше преяла! О, горко ми! Горко ми! Ако беше закъснял само няколко часа, аз също щях да съм се превърнал в рагу, подобно на това в тенджерата. Дали ще мога някога да ти се отблагодаря?

Продължи на [467](#).

Люлееш се в някакво безвременно пространство. Наоколо ти е вечността — нещо без край, цвят или форма. Няма никакъв звук.

От колко ли време си тук? То е без значение в абсолютното пространство, но последните ти спомени на смъртен са от времето, когато изостави украсената със скъпоценности ножница на Кървавия меч. Споменът-представа за ножницата, многократно увеличена, се разлюлява пред очите ти на фона на тъмнината.

Подигравателни смехове отекуват наоколо, като постепенно изпълват пустотата с някакво неясно усещане за време и пространство.

Представата за загубения Меч изчезва. Появяват се петима величествени мъже — огромни и могъщи. Тяхното присъствие е потискащо. Те излъчват светлина. Всеки от тях е облечен в различен цвят и ярките им багри са толкова сияйни, че погледът ти се премрежва и всичко наоколо се изкривява и разлюлява. От едната си страна виждаш човека в алено от другата — в небесносиньо. Третият е облечен в изумруденозелено, четвъртият е златист. Последният от ужасните мъже е загърнат в блестящо бяло.

Пръв проговаря мъжът с червена мантия.

— Имаше едно място, където силните мъже, макар и смъртни, можеха да разговарят с Този, който извайва човешката съдба. Това място беше наречено на смъртния език: Спайт.

— Стените на Спайт се извисяваха твърде високо продължава мъжът в синьо, — тъй като още не беше дошло времето, когато феодалните владения трябваше да разрушат свещените си ключове, нито времето, в което всепоглъщащите пламъци, трябваше да подложат крепостите на сурови изпитания.

— Това продължи дълго — казва мъжът в зелено. — Обаче тези, които можеха да говорят на Средната земя, предадоха своите знания на смъртните уши. И това бяха смъртни думи, въпреки че мъжете бяха в по-голямата си част мъдри думите бяха повтаряни от бряг на бряг като заповеди, които трябваше да се спазват.

Ред е на позлатения:

— Тогава се раздвижи ужасното чудовище, което живее в мрака на недрата. Това е проклето същество, което ражда братоубийствена война, същество, което се кълне в братство въпреки дяволската омраза, която го разяжда отвътре.

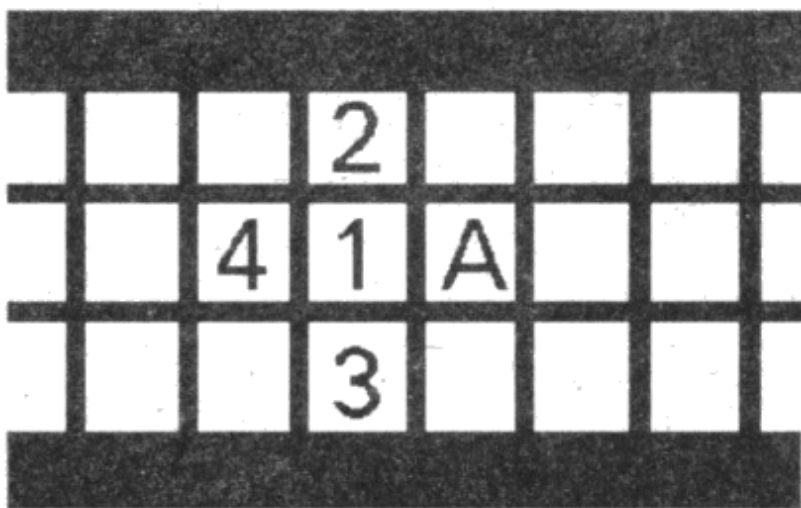
— Затова от три двайсетаци сега само петима чакат деня, който ще дойде — произнася се белият.

Силуетите на мъжете стават все по-неясни и се размиват.

— Злокобно място е тук и трябва да го напуснем, за да се върнем в света на смъртните. Вече нищо в Средната земя не може да ни се противопостави...

Петимата мъже изчезват и ти оставаш сам в празното пространство. Завинаги.

Невидимото същество върви напред с тежка стъпка, издава ръмжене и му текат лиги, така че ти дава някаква представа къде се намира. Изведнъж започва да крещи от жажда за кръв и се нахвърля върху теб.



Афанос Невидимия

Бойно майсторство: 9	Щети за удар: 4 зара
Психически способности: 9	Нюх: 9
Издръжливост: 55	Доспехи клас: 0

Забележка: Афанос е невидим, така че за да атакуваш, трябва да хвърлиш 3 зара вместо 2.

Освен това демонът изпуска лъчи, унищожаваци живота. През цялото време на битката за всеки рунд претърпяваш постоянна загуба от 1 точка издръжливост.

Прехвърли се на [346](#).

В дъното на кладенеца все още цари среднощен хлад, въпреки че до зори остават само няколко минути. Мястото е влажно, но няма вода, освен малка локвичка тиня по средата. В южната стена има три тунела. От този вдясно се чува непрекъснат шум от капки; другите два са тихи. Правиш си факла с клоните, които си намерил на площада, и успяваш да запалиш слаб и прациящ пламък, който поне свети. Внезапната топлина на огъня изплашва една змия и виждаш как тя се измъква през левия тунел.

Хвърляш последен поглед към небето, което вече става ясносиньо, след това вдигаш факлата и се отправяш на юг.

По кой тунел ще тръгнеш? Този отдясно (445); средния (502) или този отляво (206)?

Пристигат подкрепления; Селентянските стражи, облечени в тежки доспехи и ризници от железни пластини, вече са толкова много, че едва успяваш да се движиш. Поглеждаш към вратата, но точно сега капитанът дава заповед да ти бъдат сложени белезници: бягството вече е невъзможно.

— Хвърли оръжието и доспехите — казва ти стражът, който трябва да ти сложи белезниците. — И бъди така добър да не се съпротивляваш повече.

Обърни на [378](#).

— Марш оттук, невъзпитани малки мошеници — изръмжаваш и хващаш за ушите най-близкото момче. — Господ е създал вас, негодниците Таашим, както е сложил бълхите по гърба на камилите.

Децата се разпръсват и отиват да се оплакват на родителите си. Един баща се навежда и грабва голям камък, но ти го поглеждаш така, че го принуждаваш да отстъпи назад, пребледнял от ужас, човекът оставя камъка да падне на земята.

Някаква старица Таашим излиза от една колиба, като държи на ръце две от по-малките деца. Докато бърше сълзите им, тя промърморва:

— Благословеният Акаабах е казал, че който показва омраза към едно дете, ще бъде строго наказан от Небесния отец.

Правиш кръстния знак против уроки и продължаваш напред. Би било загуба на време, ако накажеш старицата за нейната дързост, а може и да ти донесе нещастие.

Премини на **82**.

(Тарикат) Жената се навежда над теб, а красивите и нежни черти сега са изкривени в гримаса на омраза.

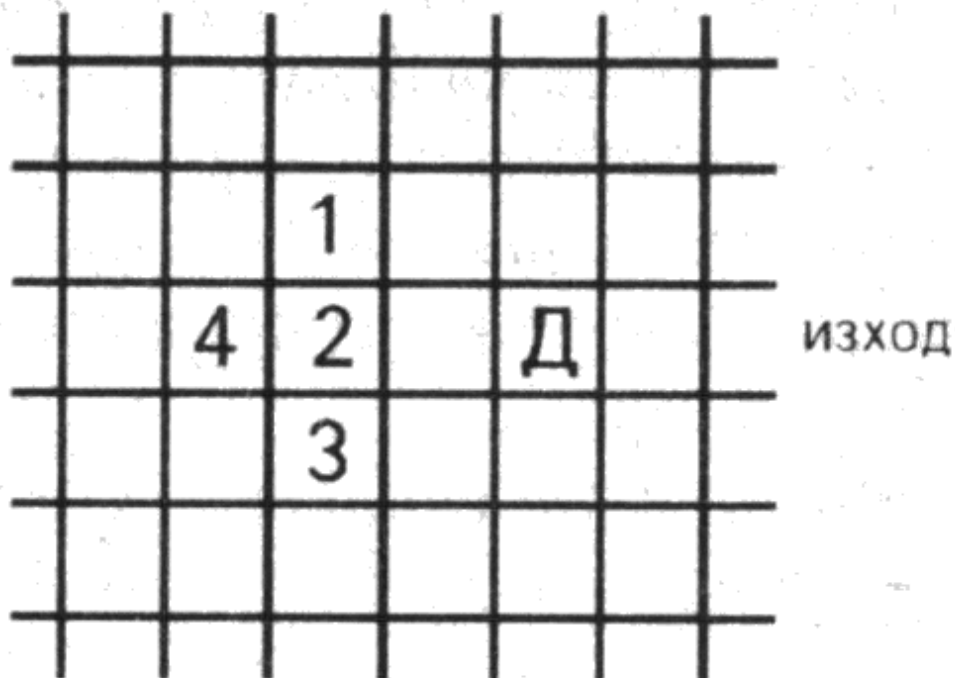
— Какъв си глупак! — изсъсква на ухото ти и изважда една тънка кама. — Смъртта е единственото справедливо възнаграждение за този, който е толкова доверчив...

Но щом ножът докосва гърло ти, веднага преставаш да се преструваш, че си в транс. Премяташ се назад, хващаш меча и скачаш напред, като веднага я пробождаш. Психе остава без дъх от изненадали се строполява на земята.

— Какво те накара да посегнеш на живота ми? — питаш я ти, докато тя лежи на земята и стене. В този миг магьосницата издъхва, без да ти отговори.

Прехвърли се на **180**.

Психе излиза от стаята си и се обляга леко на парапета на прозореца, за да наблюдава схватката ти с демона, повикан от нея. Често магьосницата избухва във внезапни изблици на дрезгав смях, които започват да пораждат в теб сляпа ярост. Щом убиеш този тъп демон, ще бъдеш щастлив да направиш същото и с нея!



Демон

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 5 зара
Психически способности: 9	Нюх: 8
Издръжливост: 60	Доспехи клас: 4

Ако и когато го победиш, иди на [177](#).

Ако се наведеш, за да избягаш унижително, продължи на [152](#).

(Тарикат) Имаш ли дървена кукла, купена от Вурак рибаря? В този случай обърни на **219**.

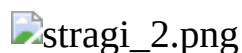
Ако никога не си срещал Вурак, прескочи на **86**.

16. Ако имаш Хатули, мини на [21](#); в противен случай се прехвърли на

Ако в отбора има Воин, той трябва да мине на **412**.

Ако няма Воин, но има Тарикат, той трябва да се придвижи на **398**. Ако няма нито Воин, нито Тарикат, прехвърли се на **532**.

Въоръжени с боздугани със странна форма, стражите се нахвърлят срещу теб. В същото време Върховният жрец и духът си хвърлят взаимно лъчи ослепителна енергия.



Стражи

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 1 зар + 1	
Психически способности: 6	Нюх: 6	
Доспехи клас: 1		
Издръжливост:	първи 10	четвърти 10
	втори 10	пети 10
	трети 10	

Ако убиеш всички стражи, иди на [200](#).

Ако нападнеш някой богомолец, отбележи върху картата положението на всички, които участват в битката и след това обърни на [322](#).

След малко нещо като дрезгаво скимтене насочва твоето внимание към някаква фигура между дърветата. Наблюдаваш я в тъмнината и едва успяваш да различиш, че е човек, който стои прав в подземна пещера. Един лек и сребрист лунен лъч пронизва тъмнината на гъсталака около него, като осветява лицето му. Виждаш, че човекът е много красив, но погледът му е помрачен от израз на голяма мъка.

Ако искаш да стигнеш до него, за да узнаеш повече, мини на [13](#).

Ако пренебрегнеш всичко и продължиш по своя път, продължи на [262](#).

Въздухът е тежък и мирише на мухъл, но тук долу поне е по-топло в сравнение с палубата, обвита от бяла мъгла. Тъмна и мъждукаща светлина се разнася от глобусите, закачени по стените на коридора. Подът, изглежда, е направен от кехлибар, а стените са облицовани със старинни плочи от инкрустиран махагон.

Отбележи второ кръстче. Можеш да продължиш напред към носа на кораба (182) или към кърмата (437).

Веднага щом слънцето залязва, мъглата се сгъстява. Почти задушен от влагата във въздуха, заставаш на брега, за да се опиташ да откриеш кораба на Хангак. Ако астрологическите познания на Сузуриен са точни, би трябвало корабът да е съвсем наблизо. Скалите под краката ти сякаш вибрират и кънтят; звукът е с твърде ниска честота, за да, бъде различен от човешкото ухо, но обявява пристигането на кораба на Краля-пират. Изведнъж от завесата на мъглата излиза Бързоходецът на Дявола, висок като замък, и бавно се плъзва по водата.

Ако имаш летящ кон, прескочи на [407](#).

Ако имаш лодка, обърни на [210](#).

Ако нямаш нито едно от двете, премини на [454](#).

С душа, препълнена от терзания, започваш връщането си назад от подземното царство, докато стигаш до кладенеца и излизаш на открито, облян от първите лъчи на зората.

Ако си отбелязал кодовата дума **КОВАРСТВО** в дневника иди на **162**.

В противен случай прескочи на **31**.

(Магьосник) Духът май е някакъв самонадеян тип, но със сигурност ще промени тона, когато му дадеш да опита твоята истинска сила. Извикваш наум магията мълнията на Немезида и я пускаш без предупреждение. Хвърли зарове, за да определиш щетите от магията.

Ако му отнемеш повече от 40 точки издръжливост, обърни на **179**.

Ако му отнемеш 40 точки или по-малко, премини на **163**.

(Тарикат) *(Тайно се връщаш към верандата. Психе се е оттеглила в покоите си, но е оставила капациите отворени. Наблюдаваш я как прави пируети около очертанията на една пентаграма, като монотонно припява ритуално заклинание. Не е нужно да си специалист в магичните изкуства, за да разбереш, че тя извършва заклинателна магия.)*

След като я наблюдаваш известно време, ти се връщаш в твоите стаи. Прехвърли се на [372](#).

(Магьосник)

(— Ясно е, че цената за такава услуга не може да бъде ниска — мърмори Фолтин веднага щом засягаш въпроса. — Всъщност ще ти струва не по-малко от познанието на магията, която наричаш мълнията на Немезида. Ако сключим сделката, ще извадя магията от ума ти и никога вече няма да можеш да я използваш. Ясно ли е?)

Ако се съгласиш да се откажеш от мълнията на Немезида, продължи на **303**.

В противен случай Фолтин изпуска един омагьосан полъх, сякаш въздиша и, раздразнен, си отива.

Обърни на **372**.

Инстинктивно се прикриваш, когато виждаш една елегантно облечена фигура да излиза на площада. Това е Сузуриен, следван от Хатули. Малкият идол тича напред-назад и се навежда от време на време, за да подуши земята, после отвежда своя господар към ръба на кладенеца.

Сузуриен поглежда внимателно надолу с израз на голямо отвращение, после вдига Хатули и произнася магията за незабавно спасение, за да слезе. Излизаш от сянката и изтичваш до кладенеца. Може би води към подземния свят, където са скрити Мечът на живота и този на смъртта. Проблемът е, че Сузуриен те е изпреварил и че си има водач. Отместваш капака на кладенеца и започваш да се спускаш.

Прехвърли се на [477](#).

Духът предпочита да се върне пеш към острова на Саакнатур.

— С това връщане твоите желания се изчерпват — напомня ти той. — Веднага щом те отведе при абата, смятам да си тръгна и да те оставя там.

Не виждаш причина да обсъждаш казаното. В края на краищата ще трябва само да намериш някакъв друг начин, за да достигнеш до Хакбад. Ясно е, че след седемстотин години затвор духът желае да се освободи от службата при теб при първа възможност.

Ако си взел вълшебната пръчица на Върховния жрец, можеш да я използваш във всяка битка. Когато смяташ да я използваш, отбележи главата, която четеш и иди на **166**; важно е да отбележиш главата, от която идваш, защото 166 няма да те върне. Сега играчът, който е взел пръчицата, трябва да напише в дневника: „Пръчица на магьосника: да се премине на **166** в случай на употреба“.

Изтощен от битката срещу Магьосниците, на духа му трябва цял един ден, за да доведе докрай обратното пътуване. Дланта му не е достатъчно удобна, за да подремнеш повече от пет минути и затова пристигате в крепостта на Саакнатур напълно изтощени.

Обърни на **531**.

(Тарикат) Пишеш едно писмо и казваш на гърбушкото да го отнесе на Коменданта на Качулатите кавалери в Храма на Рок.

— Той е мой приятел и ще те заведе при магьосника — обясняваш му ти. Гърбушкото буквално започва да танцува от щастие; не е забелязал какво си написал:

Този гърбушко е дяволски еретик. Принуди ме да напиша това писмо с мъчения. Мисли, че пиша разписка за кредит, но Бог ми даде мъдрост, за да го измамя.

Подпис: монах от Каптанския орден...

Гърбушкото те придружава до задния изход на Цитаделата, където се сбогувате. Вече е привечер. Наблюдаваш твоя бивш надзирател, докато върви с тайнствен вид по пазарния площад, където търговците прибират стоките си. Неговото ужасно лице е озарено от сияен израз на радост. А една много по-мрачна усмивка свива твоите устни, докато си представяш как ще бъде приет от Тобиас, след като прочете писмото...

Продължи на [164](#).

Сядаш до него, доволен от хладната сянка под платнището и още по-доволен от силното и добре подсладено кафе, което ти сервират няколко минути по-късно.

— Казвам се Кловис — казва младият офицер от Качулатите, като отива да извади една монета от паласката, за да плати на кафеджията. Офицерът е възпитан и с добри обноски, така че веднага се сприятелявате; слава Богу, той е пълна противоположност на оня дърдорещ досадник, неговия началник Тобиас.

Ако решиш да разкажеш на Кловис за твоята мисия, премини на **511**.

Ако само си изпиваш кафето и след това му пожелаваш приятен ден, иди на **41**.

Лодката се разклаща лудо от някакво вихрено течение, после нещо се подава от водата. В началото не разбираш какво е, тъй като нещото е твърде голямо, за да се определи само един поглед. После виждаш, че е огромна перка... голяма колкото планина! Една гигантска риба излиза на повърхността от морските дълбочини. Всяка от нейните люспи е голяма колкото дузина бронзови щитове, а когато отваря устата си като пещера, образува водовъртеж! Твоята малка лодка се завърта.

Чувал ли си историята на моряка от „Кулата на виолетовия цвят“? В този случай се прехвърли на [77](#).

Ако никога не си срещал моряка или не си си направил труда да чуеш неговата история, мини на [147](#)

— Време е да си ходим — извикваш на духа, който протяга ръка, вдига те от терасата и тръгва на изток, по посока на град Хакбад.
Продължи на [550](#).

Буташ най-близкия часовой срещу един кнехт и си плюеш на петите. Зад теб Анвил започва да издава заповеди и веднага три удара от прашка улучват последния играч по реда на битката. Всеки снаряд причинява вреда 1 зар –1, без защитата.

Хвърляш се в една тъмна уличка и пресичаш тичешком, като от време на време подплашваш някоя котка или се спъваш в заспал просяк. Накрая стигаш до широка улица близо до пазара.

Придвижи се на **251**.

(Тарикат) Разказваш на момчето, че си изпратен със специална мисия от Дука на Феромейн, и че се налага непременно веднага да намериш Ябло.

— Трябва ли да се закълна да мълча? — казва момчето, останало без дъх и с широко отворени очи.

— Не е задължително. Назначавам те веднага за агент по извънредното положение в името на Лигата на Феромейн. Обещавах ли да спазваш принципите за Справедливост, Истина и Свободна инициатива?

Момчето объркано се съгласява бързо.

— Ябло те чака в сградата на края на площада.

Слагаш ръка на рамото му:

— Сега веднага изчезвай вкъщи и бъди готов да получиш други заповеди. Когато момчето се е отдалечило, продължаваш по посока сградата, която ти показва. Прехвърли се на **149**.

Поставяш му въпроса така: ще го държиш настрани от тази работа, ако се съгласи да чака тук и ако не те лишава от друго желание, за да продължи пътуването.

— Във всеки случай ще съм твърде голям, за да вляза в руините — уточнява духът. — Всъщност съм съгласен: ще те чакам тук до полунощ. Ако се върнеш дотогава, ще продължим за Хакбад. В противен случай ще сметна, че нямаш повече нужда от мен и ще бъда свободен да си отида. Става ли?

Смяташ да се върнеш преди полунощ.

— Добре — казваш му и изскачаш от ръката му върху мраморната тераса, чийто перила са още цели. Светлината, която виждаш, идва иззад една колона; приближаваш се, пресичаш някакъв свод и влизаш в голяма зала. Обърни на [39](#).

Докато влизаш във входа на тунела, забелязваш старинна глинена маса, вградена в стената. Когато я разглеждаш по-отблизо, забелязваш, че върху нея е нарисувана обредна фигура, а около нея са разпръснати парчета мокра и лепкава глина.

Ако в отбора има Мъдрец, иди на **188**.

Ако няма и искаш да продължиш по този тунел, премини на **233**.

Ако избереш друг тунел, можеш да се спуснеш по този отляво (**206**) или по този отдясно (**445**).

— Ако обичаш, изчакай малко — казваш на мазника Алексиус. Отиваш при моряците, които изглеждат твърде раздразнени от това, и прекъсват играта.

— Външни лица не приемаме — измърморва един.

Ако искаш да вземеш участие в играта, продължи на **116**.

Ако ги питаш какво знаят за Кървавия меч, обърни на **150**.

Ако си готов да се качиш в стаята, прескочи на **106**.

Хвърляш възглавницата така, че да тупне точно зад великанката, която се оглежда наоколо; обаче ти вече си се скрил зад една колона.

— Чу ли нещо? — пита тя човека в клетката.

— Нищо — отговаря той. — Може би си чула само тежките стъпки на своите грехове, коварно чудовище такова...

— Ех — казва великанката, като забравя за шума. — Думите ти са най-меко казано абсурдни: как така коварно същество като мен може да познава чувството на вина? — Той се връща от огнището и докосва с пета възглавницата. — Какво е това? Възглавница? Чудно! И цветовете чудесно си отиват с моя тен. Странно, че не съм я забелязала преди, но какво от това. Поне вече имам възглавница, върху която да положа глава, нещо, което желях още от деня на моето създаване.

Приближава се до една купчина развалини, които ѝ служат за легло: не е чудно, че оцени възглавницата. Когато се приготвя да си ляга, старецът я извиква с висок глас:

— Чакай. Щом трябва да умра, когато се събудиш, поне изпълни моето последно желание.

— Не — казва му тя с презрение, като се поклаща доволна.

— Изслушай ме, моля те. Ако не изпълниш желанието, моята горчицина ще ти развали обяда... — настоява старецът.

Тези думи се взимат предвид.

— Много добре. Какво е това желание?

— Сред нещата на моите другари има една лира — казва той и посочва с пръст към куп раници близо до огнището. — Дай ми я и аз ще изсвирия надгробна мелодия, за да оплача тяхното преминаване в отвъдния свят. — Да смущаваш моята предобедна дрямка? И на сън не си помисляй! Старецът разтърсва глава.

— Защо твоята ярост те прави толкова нетърпелива? Мелодията е много приятна, нейните нежни звуци ще те унесат в сън. Със сигурност ще се събудиш с по-голям апетит...

— Ах, думи, думи, думи! Ти и твоите приятели разпространявате думи като... Знаем ли и аз какво! Всеки път, когато отвориш уста, сякаш рояк оси идва да ме жили!

— Ти пилееш десет думи за една от моите — възразява старецът.
— И все пак, ще ми дадеш ли лирата или не?

— Е, добре. Само ме остави да спя, проклетнико! — Тя отваря грубо една раница и като намира лирата, му я подава сърдито.

Докато Великанката си ляга, разполагайки внимателно възглавницата под огромната си глава, старецът започва да свири една тъжна песен. Звучите са нежни, а мелодията примамлива и въобще не е отегчителна. Запленен от спокойната красота на песента, за момент почти забравяш къде си. Когато поглеждаш отново, виждаш, че великанката е заспала дълбоко.

Влизаш бавно в залата и освобождаваш стареца от клетката.

— Благодаря — казва той и за малко не се разплаква от облекчение. — Тя изяде моите двадесет и трима другари, от първия до последния, а по-късно тази вечер беше решила и мен да ме сложи на трапезата си...

Страхуваш се, че вашият шепот може да събуди великанката, но старецът поклаща глава.

— Не, тя ще продължи да спи, докато не бъде разтърсена здраво. Мелодията, която изсвирих, е силна магия, която научих от един певец от Корнумбрия.

— Наистина ли! — възкликваш, но в действителност смяташ, че възглавницата я е приспала така дълбоко.

Ако искаш да атакуваш заспалата великанка, иди на **484**.

Ако предпочиташ да зададеш няколко въпроса на стареца, продължи на **467**.

Другата врата на каютата се разтваря внезапно, а отвън прониква някаква синьо-сива светлина. Една фигура е застанала пред вратата: раменете ѝ са широки като греди на Мерканиянска лодка и е толкова висока, че трябва да стои приведена дори в каюта като тази. Доспехите от железни пластини, наредени една над друга, звънят като камбана, когато Хангак вдига ръце, във всяка ръка държи по една бойна секира зацапана със засъхнала кръв.

— Кой има дързостта да граби от съкровището на Грабителя? — изгърмява той. — Ще платиш с кръв за това злодейско деяние!

Няма да губиш време да го атакуваш: не се изисква много ум, за да разбереш, че си значително по-дребен от него и освен нали вече имаш предмета, който търсеше. Излизаш през другата врата и се втурваш към коридора, който води към каютите. Зад теб се разнася ехото от метални стъпки.

Прехвърли се на **185**.

— Предявяваш претенции към чужда собственост — казва Шаркан. — И така губиш честността, която досега е била най-скъпото нещо за теб. Бог няма нужда да наказва виновните, те сами трябва да помислят.

Покланя се бързо и си отива. Придвижи се на [577](#).

— Дори да ти се струва невероятно, аз съм самият Султан на Хакбад! — изсъсква непознатият. — Историята за това как се оказах тук е чудата, но тъй като нощта е дълга и демонът там долу може би ще остане до изгрев-слънце, сигурно ще искаш да чуеш моя разказ...

Ако се съгласиш да ти разкаже историята си, иди на [66](#).

Ако решиш да слезеш надолу по кулата, независимо от това, което ти каза, продължи на [72](#).

Ако решиш, че не му е времето да се доверяваш на хора като него и че е по-добре да го нападнеш веднага, прехвърли се на [280](#).

Ако си един-единствен Приключенец, премини на [289](#). Ако играеш в отбор, обърни на [17](#).

Би могъл да накараш духа да те отнесе в тайната крепост на Магьосниците в Опалар; но тъй като не можеш да очакваш от него да отложи за по-късно желанието, което вече е започнал да изпълнява, разбираш, че в Опалар ще бъдеш оставен на произвола на съдбата и няма да знаеш как да отидеш до Хакбад.

— Би могъл да пътуваш по земя — подсказва абатът, след като му обясняваш положението.

— През пустинята Кайкухуру? Ще са ми необходими месеци! Сузуриен няма да ме чака вечно и освен това би могъл да потърси някакъв друг начин да получи това, което желае; в този случай острието на Кървавия меч никога няма да бъде намерено.

— Успех тогава — казва тъжно абатът и те следи с поглед, докато духът те издига нагоре. — Не се притеснявай за моята мисия: ще се върна вкъщи през Звездния проход и ще организирам нова група от помощници. Остават ни още пет години преди Края. Може би дотогава ще успея да намеря отново жезъла.

— Нека Бог възнагради твоята смелост с успех! — извикваш му в отговор. Гледаш го, докато се превърне в петно, което се смалжава пред очите ти. После обръщаш поглед на изток, към Хакбад...

Прескочи на [550](#).

Градът и заливът вече изглеждат като играчки, а морето, над което летиш, прилича на докосване на четка с акварели от сиво и синьо. След няколко опита разбираш как да управляваш скоростта и посоката на коня; използваш астрологичната карта на Сузуриен, за да се насочиш на юг по посока на залива на Маразид. Въздухът пронизва дрехите ти и влива в дробове ти. Струва ти си, че си по-близо до небето, отколкото до морето. Скоро стигаш до мястото, където според картата ще се появи корабът на Хангак. В морето има остров, където се приземяваш, за да чакаш пристигането на кораба.

Продължи на [260](#).

Кловис вдига вежди, щом започваш своя разказ и леката му усмивка скоро се сменя с поглед на пълно удивление.

— Свети небеса! — казва той, когато ти свършваш. — Твоята мисия наистина е безусловно епично и храбро дело. Имам съвсем малко опит в областта на магията, като оставим настрана една случка от младостта, която обаче е незначителна за целите на настоящия проблем; ето защо мога да ти дам само половин информация: най-мъдрият човек в Крешентиум е Емеритус, един лечител, който живее на улицата на Ковачите. Мисля, че би трябвало да отидеш при него с твоята история.

Благодариш на Кловис за съвета и тръгваш с намерение да го послушаш. Къщата на Емеритус се оказва тясна сграда с изографисани стени, която се намира зад една чешма с орнаменти. Някаква прислужница те поканва във вестибюла и отива да намери своя господар.

Придвижи се на [311](#).

512

Ако искаш да се биеш срещу металното чудовище, иди на [285](#).

Ако искаш да опиташ да повториш жеста на свещениците, който си видял на фриза, придвижи се на [515](#).

(Мъдрец) Толкова си отчаян, че за малко не започваш да плачеш. Фолтин е разпрострял мъглата и в други измерения, съседни на реалния свят, затова дори с магията паранормално зрение не успяваш да проникнеш в нея. Докато се питаш дали не е време да използваш магията медиум, един вик идващ отвисоко, ти смразява кръвта.

Обърни на [229](#).

(Мъдрец)

— В Крешентиум няма по-добър лекар от моя колега Емеритус —
казваш на търговците бадуини. — Ще ви придружа до дома му.

Продължи на **446**.

Жестът беше: ръце, вдигнати високо нагоре с длани, опрени от външната страна (357); с притиснати длани и разперени пръсти (80), или с преплетени пръсти и палци, обърнати нагоре (46)?

Събираш монетите, изпуснати от играчите, и се втурва на улицата. Алексиус отстъпва няколко крачки, залита с отворена от ужас уста се обръща и избягва. Неговите викове: „Убийство!“ изпълват пустите улици. Едва сега си даваш сметка за това, което направи: тъй като си убил войници от ордена на Селентянските стражи, ще те преследват по целия свят. Дори в земите Таашим няма да бъдеш напълно в безопасност, тъй като — както е известно — стражите Селентяни поддържат контакти с убийците Мариях: ще им предложат огромни суми пари, за да бъдеш мъртъв.

Отправяш се към кея. Единствената ти надежда е да се качиш нелегално на някой кораб към Кхитай или Миндж. Там няма да бъдеш разпознат и твоите престъпления ще се превърнат в тема за приказки без последствия. Сега кхитайците вербуват наемници във войската си и това е вероятно най-добрия край, който можеш да имаш...

Главата ти е пълна с проекти за бягство, но твоята героична мисия за възстановяване на Кървавия меч вече трябва да бъде изоставена. Дори и да успееш да излезеш жив от Крешентиум със сигурност това е крайт на твоето приключение...

— Ах, ето какво търсиш! — изпява ти Шамбеер. — Мисля, че са в неговата каюта. Отиди долу и се отправя към кърмата... но без да си влачиш краката!

Неговата костелива фигура се разтърсва от беззвучен смях, докато ти слизаш по тъмния коридор към кабините...

Прескочи на [59](#).

(Провери дали си отбелязал последната глава, която четеше.) Ако няма Мъдрец, не знаеш дори от коя страна се обръща пергаментът. Върни се на предишната глава. Ако има Мъдрец, той трябва да мине на [141](#).

Когато ѝ показваш колчето, Менира разтваря широко очи от изненада и го слага в един отвор в шията на коня.

— Търпението е горчиво, но носи сладки плодове — казва тя. — Цял живот чаках някой да се върне с колчето, което задейства моя вълшебен кон. Спомняйки си историята на моряка, оставаш порядъчно изненадан.

— И от колко време е тук конят? — питаш я ти.

— Извая го още моят дядо, прапрадядото на младия Ридак. Той също се казваше Ридак и беше дърворезбар. Когато навремето Султанът обяви състезание между майсторите на града, моят дядо се вдъхнови да направи това чудо: един летящ кон, изваян от абанос с инкрустации от слонова кост. Отначало Султанът не повярва на тази невероятна история, която дядо ми му разказа. Всъщност кой ли би повярвал, че дори кон от плът и кръв може да лети, а какво остава за кон от дърво... Всички помислили, че дядо ми иска да се подиграе на Султана и той лично го затворил, но после синът на Султана направил някои опити с коня и предприел зашеметяващо пътуване до земите отвъд Кхитай. Там спасил една принцеса, която била затворена от своя зъл чичо, и я довел в Крешентиум, за да се ожени за нея. Моят дядо бил освободен, получил орден и конят му бил върнат.

— И как така копчето е било загубено?

Старицата спира за малко и отпива от кафето. Дали не си измисля всичко?

— Синът на Ридак го носеше на кожена лента около врата си като спомен. Трябва да е останало притежание на неговото семейство, а покъсно е било загубено, когато всички бягаха в Крешентиум, щом вие пристигнахте от север.

Въздишаш, на една крачка от отчаянието.

— Ако историята, която току-що ми разказа е истинска, тогава разказът на моряка е бил една лъжа. Но ако е така как е успял да намери копчето?

Ридак се усмихва:

— Просветеният ни е учил, че истината е като чешма, от която може да се пие много пъти. Всяка глътка е различна от последната, но не по-малко освежителна...

— За да се достигне до момента, когато жаждата е по-малка — отговаряш ти в тон, макар че все още мислиш за коня. Ако копчето наистина го кара да лети, тъкмо може да ти свърши работа, за да отидеш на срещата с кораба на Хангак. Проблемът е, че Менира и нейният внук няма да искат да се разделят с предмета!

Ако предложиш да купиш коня, прехвърли се на **156**.

Ако се опиташ да го вземеш със сила, иди на **336**.

Ако си тръгнеш без предмета, продължи на **153**.

Не вярваш на очите си, когато виждаш, че духът е още тук с крака в морето и унесено наблюдава луната и раждащите се звезди. Той те забелязва с крайчеца на окото си как изникваш от развалините.

— Ах, но тогава абатът си е отишъл! Надявам се, че поне е оценил усилието, което направихме за него — казва духът.

— Напълно си прав. Но как така ти още не си поел по своя път? Нали не би искал да губиш и секунда от свободата си, след като си изкарал толкова години в бутилка!

Той обръща се да те погледне с натъжено изражение.

— Разбира се, че имам да правя куп неща. Честно казано, докато ти спеше, аз бях вече почти стигнал до Кхитай. След това обаче ми дойде наум, че в определен смисъл ти дължа още половин желание; освен това нали изпитах огромно лично удовлетворение, когато им нанесохме съкрушителен удар на тези отвратителни Магьосници. Така че се върнах, за да те взема отново и да те отведа в Хакбад. Но внимавай добре, защото това вече със сигурност ще бъде последното ти желание.

Гледаш го с подозрение.

— Дали така ми се струва или наистина забелязвам следа от съчувствие в твоя глас? Истинската причина, заради която си тук не е ли един проблясък на добрина?

— Внимавай! — изръмжава духът. — Ще те отведа до Хакбад, но нямам намерение да търпя твоите обиди през цялото време!

С тези думи протяга ръка и те взема внимателно в дланта си.

Придвижи се на **550**.

Вече е късен следобед, когато стигаш отново до стените на града. С уморена стъпка пресичаш северната врата под палтото слънце. Трима кавалери с бели туники, украсени с тъмносиня звезда, те гледат с голям интерес, но не правят никакво движение, за да те приблизят.

Вече е време да помислиш къде ще прекараш следващата нощ, тъй като си чувал, че някои от войските, които контролират града, налагат полицейски час.

Ако в отбора има Мъдрец, който иска да предложи място за нощувка, обърни на [449](#). Ако Воинът има нещо да предложи, продължи на [38](#).

Ако мислиш, че си струва да се довериш на познанствата на Тариката в града, прескочи на [35](#).

Ако си сам Магьосник или никой от другите не се доверява на своите познанства, ще трябва да намериш странноприемница ([251](#)).

Преминаваш под свода. В средата на коридора забелязваш дълбока бразда, която се изкачва пред теб, но изведнъж чуваш някакъв трясък зад гърба си. Обръщаш се и откриваш, че огромен каменен блок се е сгромолясал на земята и сега вече няма начин да се върнеш назад. Чуваеш грохот, който тътне в тъмнината и се приближава. Вдигаш факлата и виждаш един отворен каменен саркофаг. Той се плъзга по браздата на коридора и при спускането увеличава скоростта си. Обръщаш се и натискаш каменния блок, но той не се помръдва и на сантиметър. Миг преди да бъдеш пометен от саркофага, вдигаш поглед и виждаш, че от вътрешността му се показва един скелет със страшен вид. Всеки играч трябва да хвърли 3 зара. Ако излезе число, по-малко или равно на твоя нюх, успяваш да скочиш над саркофага (264). Един неуспех със заровете означава обаче, че играчът е превърнат на каша от каменния блок...

Разпознаваш красивата Психе веднага щом отваряш вратата на кабината, въпреки че видът ѝ е малко променен. Завързана е за стената с железни халки, има мръсен и окаян вид и носи парцали вместо прекрасните дрехи и скъпоценности от едно време.

— Ах! Помощ! — стене тя. — Счупи тези халки, които ме държат затворена. Бързо...

Отбележи друго кръстче.

Ако затваряш вратата и продължаваш към кърмата, мини на [473](#).

Ако влизаш, за да я освободиш, прескочи на [302](#).

Ако я питаш как така е жива, иди на [175](#).

Влизаш в уличката: от двете ѝ страни се извисяват шест метрови стени; няма време, за да ги изкачиш дори ако допуснеш, че има опори...

В отчаяната бързина за малко не се препъваш в маймуната. Глупавото животно се е спряло да те гледа, както се гледа селски идиот.

— По-добре да се мръднеш, приятелю — изръмжаваш ти и го заобикаляш.

— Или ще свършиш като предястие — чуваш я да ти отговаря.

Спираш се веднага и се обръщаш. Маймуната ти показва една врата в стената навътре в уличката. Спомняш си за ключа, Фатима ти беше споменала нещо относно една маймуна... Търсиш отчаяно ключалката с вцепенени от страх пръсти.

Демоните почти те настигат: можеш да усетиш смрадта на техния гранив дъх и още по-лошо — задушавачата миризма на злото, което виси върху тях. Когато завърташ ключа в ключалката и отваряш вратата, техните ръце с огромни нокти се протягат към теб.

Минаваш от другата страна и с рязък гласък затваряш вратата. От уличката чуваш три нечовешки гласа, които вият от неудовлетворена жажда за кръв. Сгромолясваш се върху вратата, изтощен и слаб, но успокоен. Невредим си!

Продължи на [123](#).

За всеки случай взимаш медната бутилка, в която е бил затворен духът. Ако желаеш да запазиш предмета, отбележи го в дневника (ти или друг играч). Ако играеш в отбор, имай предвид, че играчът, който е заповядал на духа да му се подчинява, трябва да избира желанието. Другите играчи могат да дават предложения, но духът ще отговаря само на заповедите на своя господар.

— Каквото ми поискаш, ще го изпълня — казва той. — Но бъди внимателен в избора, защото след като ти изпълня три желания, ще бъда свободен да си отида.

— Вече нарушаваш договореното — възразяваш ти. — Да кажем, че първото ми желание е да можеш да ми изпълниш други хиляди желания; нали това ще направи безполезни всички по-нататъшни уговорки...

Духът кръстосва почтително пръсти. Намираше го по-малко неприятен, когато не правеше друго, освен да заплашва и да се хвали.

— Ах, само ако можеше! — казва ти с престорена усмивчица.

— Но един авторитет, по-голям от мен, е доказал, че мисъл като твоята води незабавно до парадокс. Не помня разсъждението с подробности, но ти гарантирам, че е достоверно и вярно.

Много неприятна работа, но я приемаш. След всичко това решаваеш, че духът може да изпълни и само едно желание. Искаш от него да ти донесе острието на Меча на живота.

— Не влиза в моите възможности — отговаря ти разстроен. — Някои неща могат да се получат само с героични дела, а в моята съдба не е предначертано да бъда един от героите на света! Във всеки случай, въпреки че мога да те покрия с огромни суми пари или други подобни неща, въпреки че мога направо да те въоръжа с вълшебни оръжия, за мен практически е невъзможно да определя мястото на един определен предмет сред всички милиони неща, разпръснати по лицето на земята. И аз като теб съм свързан с Течението на времето; така че, преди да съм свършил да търся из половината от цивилизованите земи, ти вече ще си се превърнал в кости и прах в очакване на моето завръщане... И то ако

не бъда възпрепятстван от митични или вълшебни бариери! Не, това, което искаш не е прието нито от легендата, нито от логиката.

— И какво точно можеш да правиш? — питаш духа. — Ако всяко мое желание се оказва отвъд твоите възможности, тогава да се желае нещо е едно голямо разочарование!

— Слушай — съветва те духът, — мога да ти помогна да сложиш в ред мислите си. В състояние съм да ти дам различни неща: Богатство, което предполага големи суми пари; Сила, което е дар за отлично здраве; Възстановяване, което е обновяване и подобряване на оръжията и доспехите; Могъщество, което увеличава твоите естествени сили до свръхчовешки нива; и Пренасяне, което е обикновено действие — мога да те пренеса на дълги разстояния върху моите ръце.

Последното предложение е явно отговора на твоя проблем: духът може да те отведе до Хакбад, вероятно за един час. Но тъй като имаш само три желания, трябва да внимаваш как ще използваш другите две. Прехвърли се на [56](#).

(Магьосник) *(Противно на това, което казва, великанката не е жертва на магия, формата, която имаш пред себе си, е действително нейната.)*

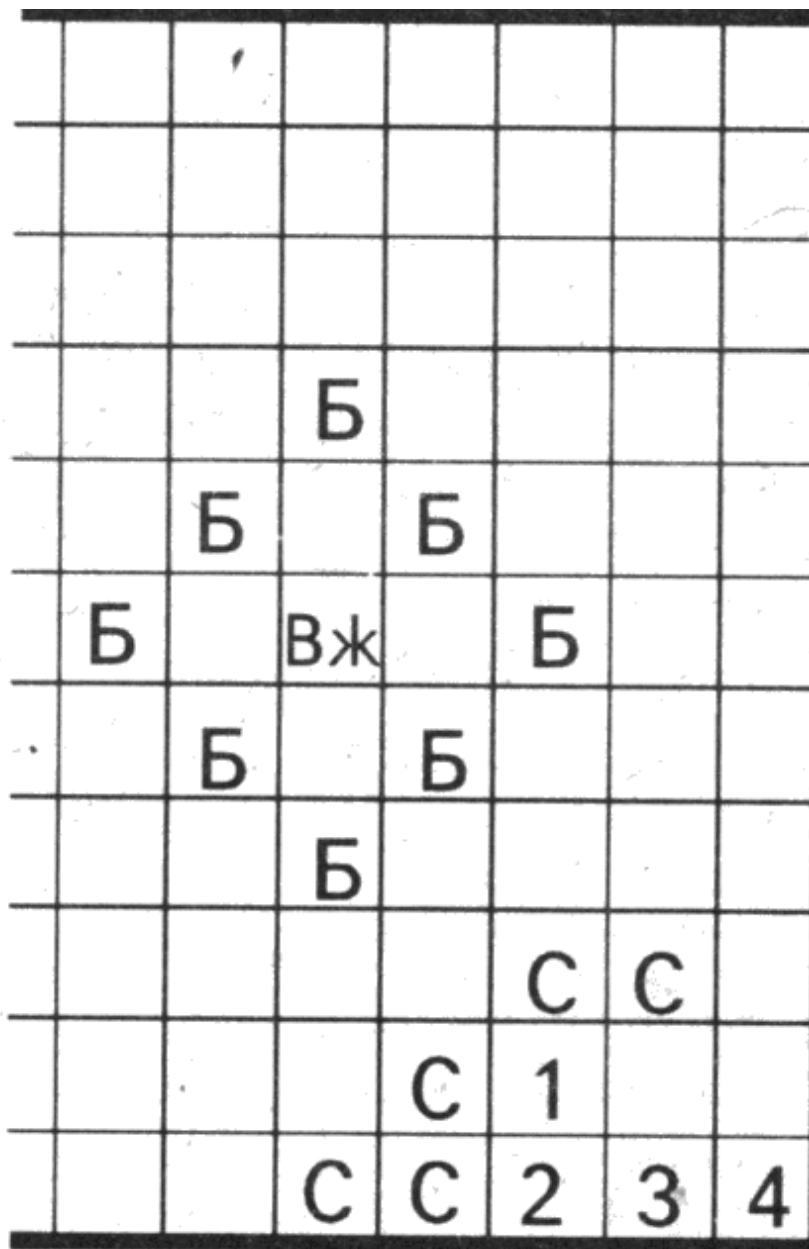
Ако решиш да си отидеш, обърни на **498**.

Ако я атакуваш, премини на **183**.

Щом протягаш ръка и докосваш жезъла, едно разтърсване, причинено от някаква живителна сила, преминава през сухожилията ти: всички ранени играчи възстановяват издръжливост, равна на 2 зара. Приключенецът, който взима жезъла, трябва да го отбележи в дневника.

Вървиш до свода, който извежда към терасата: битката още се вихри със същата сила както преди, но сега духът явно е в по-лошо положение. Върховният жрец на Магьосниците, изглежда, има неизчерпаем запас от магични сили. Може би е било грешка да го предизвикаш тук, в неговото леговище, където неговите магии имат най-голяма сила.

После забелязваш, че мрежа от енергии протича от богомолци към Върховния жрец и че тяхната монотонна мантра му вдъхва непрекъснат поток от сила. Следователно ключът към победата е да разкъсаш тази мрежа...



Богомолци

Психически способности: 7	Доспехи клас: 0	
Издръжливост	първи: 8	пети: 8
	втори: 8	шести: 8
	трети: 8	седми: 8
	четвърти: 8	осми: 8

Забележка: богомолците не могат да отговарят на твоите удари, тъй като те са заети да пеят и да поддържат активна мантрата.
След като бъдат убити поне трима богомолци, мини на **49**.

Вървиш по прехода с гранитни камъни и скоро стигаш един кръстопът.

Ако желаш да продължиш направо, иди на **359**.

Ако желаш, да тръгнеш надясно, обърни на **8**.

Оставаш прав до тялото на Сузуриен. Неговият живот, една бъркотия от измами и грешки, най-накрая е покосен. Мнозина биха били щастливи да са убили злия Принц, въпреки това твоите мисли са пропити от горчиво отчаяние. Твоята основна цел, по-важна от обикновеното отмъщение, беше да откриеш острието на Кървавия меч; и в това ти не успя.

Събужда те шумът от жалбите на Тарик. Вече е призори и той стои прав пред телата на бадуините.

— За какъв грях съм наказан? — оплаква се. — Страшно бедствие връхлетя моята къща. — Той вижда, че си станал и се обръща към теб. — Виж... Бандити нахлуха през нощта и ги пребиха до смърт! Но тези бадуини бяха умели войници и аз направо не разбирам как така са заспали толкова дълбоко, че да не успеят да се събудят и да се защитят... — Той кърши ръце от притеснение.

— Загадъчна мистерия — отговаряш му ти. — Но защо да се питаме за волята на Бог? А сега... Къде е закуската?

Придвижи се на **18**.

Намираш абата, който хърка тежко до огъня. Преди да го разтърсиш леко, за да го събудиш, се приближаваш и поставяш пред него жезъла: това е първото, което вижда, когато отваря очи.

Усмиваш му се:

— Това ли беше дървото, което искаше, господин абате?

Той стиска очи и ги разтърква, невярващ, после отваря за миг уста, но е неспособен да произнесе и дума. Скача на крака с искрен вик на радост.

— Още спя? Врагът ми изпрати сън на празна надежда, за да ме измъчва? Не, жезълът е истински! Успявам да почувствам клоните му между пръстите, да вдишвам аромата на листата, на пъпките и на меката кора... За да съм напълно сигурен, трябва само да се ощипя... Ах! Няма по-вкусно вино от болката на това ощипване, което ми казва, че съм буден! — Той се обръща и те прегръща. — Всички мои благодарности не могат да платят дори една милионна част от дълга, който човечеството има към теб!

Протягаш се и си лягаш на земята, защото с удоволствие би заменил дълга с един хубав сън:

— Дори и да е така — отговаряш сънлив, — всичко това не ще ми послужи за нищо, ако не намеря Меча на живота. Но това е проблем, който ще взема под внимание след осем часа, кажи-речи... — и затваряш очи.

— Виж! Виж! — казва абатът след няколко минути. — Появи се някакво видение в източното небе!

Но ти вече си заспал.

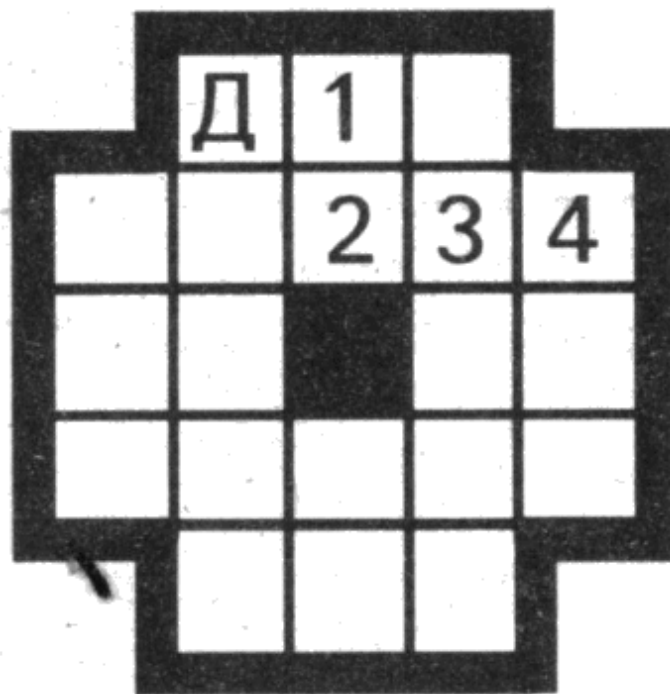
Прехвърли се на [435](#).

Приближаваш се до заспалата великанка с оръжие в ръка. Обърни на **399**, за да се биеш с нея, но имай предвид, че в първия рунд можеш да я удариш свободно. После тя ще се събуди и ще започне да се бие.

След като си благодарил за помощта на бадуините, връщаш се в своята спалня. Малко ти остава да спиш, но подремваш за няколко часа. Всеки ранен играч печели издръжливост, равна на половината от точките, отговарящи на неговия ранг, ако е бил обезоръжен, и 2 точки повече, ако е спал с доспехите. Закуската при Тарик гъсто кисело мляко, хляб с мента и горчице кафе — дава още една точка издръжливост на всеки играч. След закуска събираш нещата си. След неприятностите от предишната нощ смяташ, че ще бъде по-мъдро и също по-справедливо спрямо Тарик да отидеш в друга странноприемница. Крешентиум е истински лабиринт от улици, магазини, площи, пазари и тесни улички, които се извиват между сгради от камък, печена глина и декоративни тухли. Докато жителите на града започват своя обичаен ден на търговия и тежък труд, задушлив лек прахоляк се вдига от улиците, щипе очите и изсушава дробовете ти. Като банда просяци те следват мухите, привлечени от потта, която мокри лицето и дрехите ти. Под сенчестата колонада на един кервансарай търговците и пътниците, който са искали да се скрият от нарастващата жега на деня, се взират дръзко в теб, докато минаваш. Представяш си ги като второстепенни актьори от пътуващ театър, които остават да наблюдават сцената от страни, докато на теб се пада да изпълняваш главната роля в драмата, от която зависи техния мизерен живот. От друга страна, в този град, който гъмжи от хора, трябва да има някой, който да може да ти помогне в твоята мисия, някой, който е чувал да се говори за Меча на живота. Продължаваш да вървиш по улиците, докато топлината и глъчката не те замайват, но каквито и трудности да срещаш, ти продължаваш своята мисия.

Обърни на [41](#).

Хитрият разкъсващ демон се смее и подскача пъргаво наоколо, за да те атакува.



Демон човекоядец

Бойно майсторство: 8	Щети за удар: 4 зара
Психически способности: 9	Нюх: 8
Издръжливост: 45	Доспехи клас: 0

Ако си един самотен Мъдрец и желаеш да използваш магията незабавно спасение, за да избягаш, иди на [245](#). Ако в отбора има Магьосник, който също желае да използва незабавно спасение, мини на [25](#), след като си активирал магията. Освен тези, няма други средства, за да си отидеш. Ако победиш демона, продължи на [27](#).

Сядаш на стълбите и чакаш Ябло. В един момент позивът на мюезина спира да оглася града и на негово място започват звънят камбаните, които канят богомолците от Правата вяра да отидат на вечерня. И последните лъчи на умиралия ден се оттеглят от стълбите, оставяйки те сам в тъмното. След малко сребрилата лунна светлина прави видими детайлите от инкрустираното стъкло на прозореца. Тогава чуваш някакво скърцане по стълбите на долния етаж, следвано от лек изблик на смях: някой се качва. Ставаш и се приближаваш:

— Ябло...

Но това е един млад Корадиянски благородник, които се качва по стълбите, прегърнал страстно през рамо някаква куртизанка Таашим.

— Ябло живее на долния етаж — казва девойката и после минава пред теб, влачейки след себе си благородника, който започва да се кикоти. Дъхът му вони на бренди.

— Чакай — казваш и поставяш ръка върху рамото на жената. Нейният любовник ти хвърля поглед на неясна враждебност и слага ръка на меча, но тя го избутва през вратата. Той се сгромолясва върху купчина възглавници и започва да пее. След като му отправя поглед на неизмеримо презрение, куртизанката се обръща към теб.

— От това, което знам за Ябло — бавно заговаря тя, — ще направиш по-добре, ако не си завираш носа в неговите работи. Би могъл да си загубиш главата.

Тя докосва бузата ти с лакиран нокът и след това се засмива.

— Къде може да се прекара нощта в този безчестен град? — питаш я ти.

Тя ти показва с очи, че в нейната къща сега не е моментът.

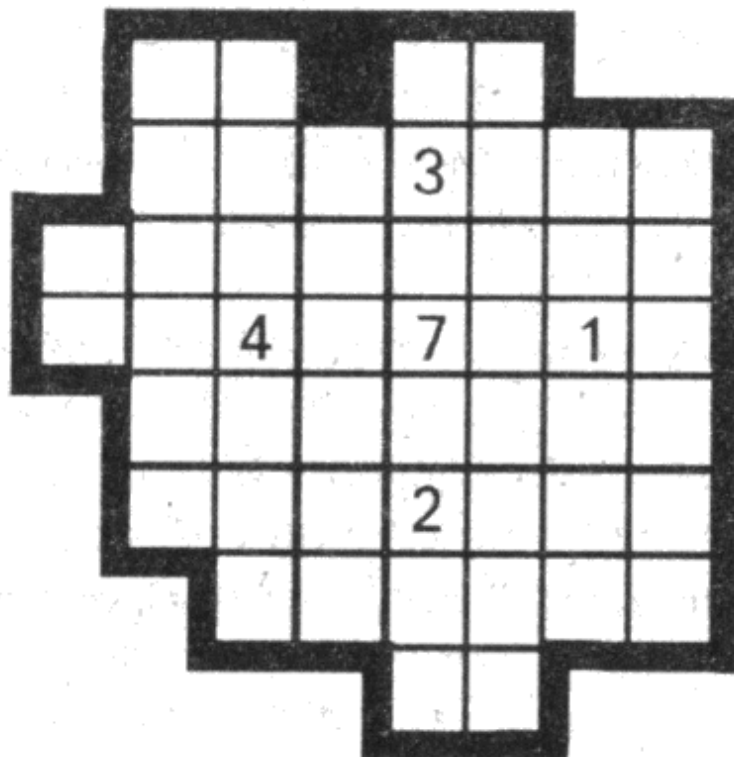
— Хмм, не тук... Не и днес. Опитай в една странноприемница, наречена „Кулата на виолетовия цвят“. Не е точно царство на удобствата, но пък и не е скъпа. Обаче не бива да се доверяваш на собственика Алексиус.

Жената ти посочва улицата за странноприемницата и после бързо влиза в стаята, без да се обръща назад. Както изглежда, не всички

Таашим смятат, че в града не се правят добри сделки, мислиш си ти, докато слизаш по стълбите и излизаш на улицата. Прескочи на **406**.

536

Един друг идол излиза от дървената черупка, за да те атакува. По-едър е от теб, но изглежда по-бърз и по-ужасен от предишния.



Седем-в-един

Бойно майсторство: 11	Щети за удар: 3 зара + 1
Психически способности: 9	Нюх: 5
Издръжливост: 20	Доспехи клас: 0

Забележка: Седем-в-един няма разум в истинския смисъл на думата, ето защо не може да бъде контролиран от заклинанието *робско омайване*.

Ако желаеш да използваш предмет, отбележи номера 536 в дневника и после премини на [402](#).

Ако се биеш и победиш, обърни на **361**.

Отправяш сух поздрав на Алексиус, взимаш нещата си и започваш да търсиш къщата на Емеритус. Тя е една тясна сграда с много бели стени, разположена малко встрани от многолюдната улица зад чешма от черен мрамор. След това пиеш глътка вода от чешмата, влизаш в къщата. Продължи на **419**.

(Мъдрец) *(От начина, по който ти разказа историята, разбираш, че човекът не може да бъде обикновен моряк, как то обаче твърди. Най-вероятно е един от многото професионални разказвачи, често срещани в обществото Таашим. И ако не бъркаш той ще се опита да те измами по някакъв начин...)*

Мини на [421](#).

— Малко е късно да ти дойде ума в главата — казва Селентянският капитан, поставяйки ти белезниците, после поглежда хората си и забива палец в гърдите си. Хората се засмиват злобно и изваждат късите си мечове. — Осъден си на място да умреш в една най-обикновена дневна на странноприемницата. Един недостоен край за твоята мисия... Както впрочем и за твоя живот!

(Играч, който казва желанието) Обръщаш се, за да издадеш, заповед на духа.

— С твоята възможност за Могъщество придай ми свръхестествени сили и способности.

Отбележи кръстче в едно от квадратчетата, които използваш, за да държиш сметка за желанията.

Духът кръстосва очи и запява древна магия: тутакси от пръстите му изхвърчат зелени кълба светлина и те обгръщат. Когато проникват в тялото ти, чувстваш как неудържима вълна от сила преминава през всеки твой нерв. Сиянието изчезва и ти се превръщаш завинаги в нещо повече от човек. Твоята кожа сега е силна като желязна жилетка (доспехите ти по клас се увеличават с 1 точка), а голият юмрук може да нанесе удар със силата на железен боздуган (не трябва да намаляваш бойното майсторство и щетите за удар, когато се биеш без оръжия). Също силата, ловкостта и интуицията ти се увеличават (печелиш по 1 точка за бойно майсторство, нюх и психически способности; твоята издръжливост обаче се увеличава постоянно с 10 точки).

Джинът възхищава отвисоко на своето дело.

— Прекрасно! Сега притежаваш сила, която — с цялото ми уважение, преди не можеше дори да си позволиш да сънуваш...

— Писна ми от твоята дързост! — изръмжаваш зад гърба му. Преобразуването ти е придружено от чувства с неизпитвана по-рано сила и ще ти трябва малко време, преди да свикнеш.

Прехвърли се на **140**.

(Магьосник) Духът поставя ръце върху хълбоците си. Под твой контрол е, но само временно. Не можеш да се надяваш го управляваш правейки непрекъснато магията: Накрая ще й устои и тогава ще си вземе неприятен реванш! Внезапно вдъхновен, на устните ти се появява лукава усмивка.

— Ей, дух — казваш ти. — Как мога да те задължа да се подчиниш на един смъртен?

— С магията на покоряването — отвърща той, борейки се срещу твоята воля.

— И по какъв друг начин? — питаш го. Трябва да отговори преди магията да е свършила...

— Като използваш Неизказаното име, за да ме обуздаеш, а после произнесеш ритуалното заклинание, което се намира в Пергамента на Саламин. — След миг духът ти казва името и заклинанието.

Доволен, забавяш магията и му позволяваш да контролира отново разума си. Той ти отправя бесен поглед, скърцайки със зъби, но преди да може да си отмъсти, изричаш заклинанието, на което току-що сам те научи. Духът спира и свежда глава пред теб.

— Предаден съм от своя собствен език! — оплаква се той. — Ето ме сега отново да служа на един смъртен. Ах, съдбата сигурно ме мрази: продължава да прави живота ми труден с поражение след поражение...

— Мълчи! — казваш му ти и той веднага се подчинява.

Обърни на [525](#).

След малко стигаш до друг кръстопът в тунела. Да тръгнеш наляво, би означавало да се върнеш, където беше преди и тъй като това не е твоето намерение, решаваш да тръгнеш надясно (359).

(Мъдрец) Възможно е да успееш да се спасиш и да продължиш мисията, но не можеш да направиш абсолютно нищо за своите другари. Започваш да се сбогуваш, но забелязваш, че вече са загубили сетивата си поради разрежения въздух. Може би трябваше да стане така. С голяма мъка взимаш ножницата и дръжката на Кървавия меч (отбележи ги в твоя дневник, ако преди това ти не си ги носил). После отвързваш въжетата, които те крепят към ноктите на Рок и се приготвяш да произнесеш магията незабавно спасение, освобождавайки разума си.

Продължаваш на [255](#) или на [298](#), зависи от теб...

— Ей! Невъзпитан хулиган! — изреваваш ти. — Покажи ми веднага къщата на Ябло, иначе ще те накарам да опиташ един кожен колан върху гърба си.

Момчето започва да рече с пълен глас и след миг виждаш по земята да се удължават нечии сенки. Обръщаш се и се намиращ лице в лице с патрул от шестима Селентянски стражи.

— Какво има? — пита старшият на групата, говорейки на Ангате, неговия роден език.

Започваш да му отговаряш, но той те отмества настрана. Сега разбираш, че се е обърнал към момчето, което казва:

— Бях заплашен с бой, тъй като не съм казал къде живее някакъв си на име Ябло.

Селентянският страж разрошва леко косите на момчето и се обръща към теб.

— Направи голяма грешка — казва на езика Бьо с много твърд акцент (може би мисли, че ти не познаваш Ангате?). — Това дете е син на Лорд Аверне, Губернатора.

След като казва това, заповядва на хората си да те арестуват; знаеш достатъчно добре законите на Отремер, за да разбереш, че ако окажеш съпротива, вероятно ще е равносилно да си навлечеш смъртна присъда. Сваляш всички оръжия. Обискират те толкова внимателно, че ако имаш един стоманен меч от Крешентиум, те го намират. Но не могат да намерят меча на Лодже Бързоходеца на Небесата, в случай че го имаш. Зачеркни всяко друго оръжие от дневника и извади 2 точки от бойното си майсторство, докато не успееш отново да се въоръжиш.

Стражите те подкарат бързо към Цитаделата във високата част на града и те хвърлят в една от килиите на мръсния и вонящ лабиринт, който минава за затвор. Вратата се затваря плътно и резето пада. Ти си в затвора. Премини на [470](#).

След като е раздухала огъня, великанката отива да си легне върху една купчина развалини. Въпреки че нейното легло има наистина неудобен вид, скоро тя захърква звучно. Излизаш от сянката и минаваш покрай нея на пръсти, за да се приближиш до човека в клетката. Той е почти готов да разплаче от щастие, че те вижда, но ти му правиш знак да мълчи. Обаче не си предвидил ръждясалите панти на клетката: докато отваряш вратата, се разнася едно доста остро скърцане...

Трепваш, докато старецът те гледа в ужас и парализиран от страх. Забелязваш, че великанката е престанала да хърка и когато се обръщаш, я намираш будна и права, втренчила единственото си око със зъл поглед в теб. Прехвърли се на [399](#).

(Тарикат) Хвърляш плах поглед към сенките в дъното на кулата и успяваш да бъдеш убедителен.

— Един демон? — казваш без дъх. — Това е страшна новина. По принцип мога да контролирам магичните сили, дори доста успешно, но напоследък се борих срещу един могъщ дух и сега съм толкова слаб... Едва имам сила да стоя на краката си.

Правиш демонстрация като се облягаш с ръка на парапета.

— Слаб, казваш... И така не си в състояние да правиш магии? — пита странникът и чуваш как си облизва устните.

— Не, поне докато не изгрее слънцето, което да разгони звездите. Изглежда, до зори остават още няколко часа. Но кажи ми... Тези демони силни същества ли са?

— Ах, наистина много силни! — заявява странникът. В гласа му има нещо подобно на гордост и възмущение. После те занимава със серия от разкази, които показват до каква степен демоните човекоядци са смъртни врагове дори за най-смелия воин.

Изслушваш разказа за „Демонът човекоядец и Духът“, разказа за „Седемте демона на Маразид, сънят на Демона и тъкачът на платна“ и разказа за „Крепостта на Демоните“. Когато странникът привършва и последната история, ти клатиш глава натъжен.

— Бъди сигурен, че ще прекарам нощта тук горе, с надеждата, че демонът няма да има желание да се качи. От това, което казваш, изглежда, че точно моята магия няма да бъде в състояние да се премери с подобни същества. Но да разбирам ли, че демоните не се боят от нищо?

— Само от името на Аллах — казва странникът, потръпвайки леко, въпреки че нощта е топла, скачаш на крака и извикваш:

— Тогава махай се, подло и жестоко чудовище, в името на Аллах, който държи целия свят отдясно и небесата отляво. Трепери в името на Господаря на Вселената и бягай, демоне човекоядец!

Демонът разтваря ръце и с вик, от който ти замръзва кръвта, скача от кулата. Слизаш бързо, но не намираш и следа от неговото тяло.

Придвижи се на **164**.

Когато Хангак пада на пода, в кабината се разнася такъв шум, сякаш се прекършва стар дъб. Изведнъж настъпва неестествена тишина, прекъсвана само от твоето дрезгаво пухтене. Опитваш се да вдигнеш една от бойните секири, без съмнение предмет с огромна магична сила, но ти е невъзможно. Повдигаш няколко от големите пластини на доспехите на Хангак и виждаш, че вече е бил тежко ранен, преди да се биеш (или да се биете) с него. Сякаш някакво същество с много силни нокти го е ранило по гърдите, забивайки в плътта му железните пластини на доспехите. На светлината на това откритие победата ти не е вече голям повод за гордост. Хангак се сражаваше с рана, която би убила десет обикновени човека. В този момент чуваш, че Хангак се оплаква. Обърни на [154](#).

Красивото лице се деформира в израз на омраза.
— И така, не ми се доверяваш? — изръмжава тя. — Сега имам
убедителни причини, за да те премахна от този свят...
Премини на [177](#).

Рок се спуска бързо и се приземява на острова. Кацнал на върха на най-високата част, оглежда района в търсене на храна. Какъв ли вид риба ще е необходим на една птица с размерите на Рок, за да успее да се наяде? Самата мисъл те кара да потрепериш.

Изглежда, че Рок е много глупава, за да си даде сметка, че се е приземила тук само поради вълшебната дума, която ти произнесе. Въпреки това, когато отвързваш въжетата и бързо си тръгваш, една друга мисъл минава през главата ти: може би Рок и сама би се приземила тук, а думата, произнесена от теб всъщност не е била вълшебна... Никога няма да узнаеш.

Прехвърли се на [260](#).

Пристигаш в Хакбад в първите часове на утринта. Отвисоко виждаш големите дворци и храмовете с остри куполи, разделени от обработваеми земи, некрополи или петна от храсти. От това, което знаеш, Хакбад има повече от един милион жители, четири пъти населението на Феромейн, но е разположен на десетократно по-голяма площ.

— Виж, градът се намира на място, където се сливат различни реки — посочва ти духът. — В началото тук имаше само няколко малки селца, но после се увеличиха и се сляха и Хакбад започна да придобива форма.

— Изглежда, че си доста добре информиран...

Духът започва да слиза към една местност с дървета, разположена между два канала.

— Преди доста време бях приел формата на куче, а после на търговец, за да мога да вървя по тези улици.

След като те поставя на земята, духът се смалява и скоро е не по-висок от палмата, която се намира зад него.

— Тази вечер, веднага щом приключа с нашата сделка, ще отида да се позабавлявам.

Ако си изчерпал всички желания, премини на [432](#).

Ако ти остават още едно или две, иди на [556](#).

Дендан престава да се движи и бавно потъва под вълните. Падаш на дъното на лодката, треперейки неконтролируемо сега, когато опасността е отминала. Умората и нервното напрежение дават път на съня, докато твоята лодка се движи от лекия морски бриз. Когато се събуждаш на следващия ден, вода мие глезените ти. След като изхвърляш водата от лодката, забелязваш, че трябва да коригираш съвсем малко курса. Сякаш вятърът и океанските течения са се договорили със съдбата, за да ти помогнат да пристигнеш на мястото на срещата.

След два дни по море забелязваш малкия остров, който отбелязва мястото, където ще се появи корабът на Хангак. Всеки ранен играч възстановява 4 точки издръжливост заради почивката по време на пътуването, плюс 1 точка допълнително, ако има нещо за ядене.

Слизаш на брега и чакаш Бързоходеца на Дявола да се появи.

Продължи на **488**.

Дендан те наблюдава, без да мигне, докато произнасяш думите, но изведнъж осъзнаваш, че са грешни и същевременно те обхваща безмълвен ужас. Нямах време да опиташ отново...

Обърни на [147](#).

Целият кораб трепери. Стените около теб проблясват, разпръсват се моментално и приемат изкривени форми. Когато всичко спира, разбираш, че нещо се е променило: Бързоходеца на Дявола е излязъл от Средната земя, за да навлезе в друг свят.

Втурваш се на палубата и виждаш, че морето се е превърнало в шир с ярко виолетов цвят. Деформирани птици без перушина летят и кряскат около въжетата и... Не можеш да повярваш: в небето има две слънца!

— Сега си част от екипажа на кораба — смее се злобно съществото на руля. — Сега означава завинаги... Проследяваш празния му поглед до палубата, където един воин, облечен с масивни доспехи, стои прав, твърд като скала. Хангак, Кралят-пират, размишлява върху своето безкрайно пътуване и дори не мисли вече за нещастния новак. Вече си обречен да споделиш неговата съдба и твоята мисия пропада...

Стигаш до нова стая. Тук има друг проход, който идва от север; вероятно е същият, от който си влязъл, минавайки от другата страна. Срещу теб има голяма врата от твърд ясен, заключена с масивен катинар и с различни резета от ръждясало желязо. Някакъв силует сякаш излиза от сянката. Завърташ се бързо, поднасяйки напред факлата, но тук няма нищо. Когато отново се обръщаш, се оказваш лице в лице с един чудовищен пазач, който сега стои пред вратата. От устата му текат лиги като на куче или чакал, но има мускулесто тяло на воин. В ръцете си държи светецско копие и докато го насочва срещу теб, воинът втренчва жълтите си очи в твоите и издава заплашително ръмжене.

Ако искаш да атакуваш съществото, премини на **286**.

Ако предпочиташ да използваш предмет, обърни на **81**.

С крайчеца на окото си съзираш светкавица. Обръщаш се рязко и виждаш мъгла от серен дим, който излиза от уличката. После се появяват две прасенца, които започват да тичат и грухтят, но жената Таашим ги достига с няколко крачки, хваща ги и ги взима под мишница. Лек полъх на вятъра повдига булото ѝ и ти забелязваш бегло нейната саркастична усмивка. Продължаваш към жилището на Сузуриен.

Прехвърли се на [73](#).

Не забравяй, че играчът, който управлява духа, трябва да избере следващото желание.

Ако желаеш богатство, мини на **118**.

Ако желаеш възстановяване на здравето, иди на **267**.

Ако искаш нови оръжия и доспехи, продължи на **464**.

Ако желаеш да ти бъде увеличена силата, прескочи на **238**.

Морякът прибира парите, които му даде и се съгласява доволен.

— Корабът беше блъскан напред-назад от вълни, предизвикани от чудовищната риба — продължава той — и аз бях изхвърлен в ъгъла на трюма. Когато станах, видях Яматеския мъдрец да бърза надолу по стълбата. Той не ме забеляза, но когато видя, че сандъкът е отворен, издаде дълбок стон. Но щом забеляза, че конят от слонова кост и абанос не е докоснат, веднага се развесели, странно нещо за човек, който мисли, че е на границата на смъртта. Благодарейки на боговете от неговата родина, мъдрецът се качи на гърба на коня и докосна едно копче върху седлото. Незабавно (нека Бог ме ослепи, ако лъжа) конят се вдигна във въздуха с мъдреца неверник на гърба!

Изведнъж морякът завърта очи и промърморва нещо неразбираемо. Може би божественото проклятие се стовари моментално върху него заради неговите лъжи? Той прочита мислите ти и избухва в смях.

— Извини ме — казва с малко подигравателен тон, — нито един разказ, дори и тъжният, не е пълен без една комична пауза. И за да се върна на събитията на кораба... Когато видях, че неверникът иска да избяга от корабокрушението върху този летящ кон, изтичах след него, преди да се е издигнал и го свалих от седлото. Междувременно Дендан беше започнал да мачка гредите със своите мощни челюсти; можех да чуя виковете на моите другари, които бяха разкъсвани или хвърляни в морето. Не губих време, скокнах върху гърба на коня и натиснах копчето върху седлото. Конят се изкачваше все по-нависоко с мен отгоре — навън от трюма и след това нагоре в небето. Долу в далечината виждах как една червена рибка гризе хартиено корабче. После неверникът се появи на палубата: от моята височина беше само една мравка, но чух неговия ясен глас да се разнася като гръм. Първо заповяда на Дендан да се оттегли с думите „Хай Ю-Янг“. „Хай Ю-Янг“, каза, и животното потъна под вълните. После ме погледна и аз него: успях само да видя, че беше тежко ранен, очевидно беше чакал прекалено дълго, преди да използва магията срещу Дендан. Корабът потъваше и солената вода вече докосваше туниката му. „Отлитай,

дяволе чуждоземен!“ извика след мен. Явно ударът дотолкова бе объркал разума му, че го накара да забрави, че именно той беше чужденецът. „Лети“, каза. „Но въпреки това няма да избягаш от моето проклятие: нека твоята жена да те обиди по-лошо от изневярата и твоите деца да те оскърбят по-лошо от неблагодарността...“

Морякът направи пауза.

— После морето го погълна и никога не узнах дали неговото проклятие беше свършило или не. Но, докато летях... Започваш да се отегчаваш.

Ако кажеш на моряка, че трябва да поспиш малко, мини на [84](#).

Ако го оставиш да продължи, прехвърли се на [386](#).

(Играч, който казва желанието)

— Приложи твоята сила за Възстановяване — заповядваш на духа. Това е едно от трите желания, затова отбележи кръстче в квадратчетата, които използваш за отчитане.

Духът разтваря ръце, след това плясва огромните си длани, създавайки шум като от гръм, който те разтърсва до зъбите. За миг замаян от силната синя светлина, която придружава жеста на духа, оставаш след това приятно изненадан, когато забелязваш, че имаш върху себе си блестящи нови доспехи. Вълшебни са и предлагат защита с две точки повече от обикновените. Затова, ако например си Воин, сега имаш доспехи клас 5.

Имаш също един чудесен меч или, ако предпочиташ, едно копие от дърво, облицовано със стомана. То също е вълшебно и ти позволява да добавиш 3 точки щети за удар при всяко хвърляне на зарове. Следователно, ако обикновено би нанесъл щети за удар 3 зара + 1, когато удряш с това оръжие нанасяш щети 3 зара + 4.

Ако си Мъдрец или Тарикат, духът ти доставя също един нов лък и още 6 стрели. Те не са вълшебни, но са с чудесна изработка.

Твоите другари (ако играеш в отбор) не са забравени. Ако са били без доспехи или оръжия, духът им ги доставя. Тези предмети не са вълшебни, а просто заместват съответните загубени.

Придвижи се на **140**.

Имаш голямо желание да се биеш, когато скачаш върху негодниците; те загубват цялата си смелост веднага щом разбират, че имат пред себе си ловък и добре въоръжен неприятел. Изпускат тоягите и се втурват навън в нощта. Плюеш през вратата и ги проклинаш за тяхното коварство, но нямаш желание да ги преследваш по тъмните улички на Крешентиум.

Един от бадуините стене, докато другите се надигат лека-полека с измъчени лица и се захващат за раните си.

— Тези разбойници щяха да ни убият и да отмъкнат всичките ни пари — казва старшият на групата. Виждаш го как трепери, докато говори, и се питаш дали е поради ударите, които току-що получи или е от алкохола, който ти го убеди да изпие с измама.

— Пулсът ми е нарушен — казва друг. — Зле съм. Трябва незабавно да отидем на лекар.

— Има нещо друго, което трябва да направим преди това — укорява го главният бадуин и се обръща към теб. — Дължим ти живота си. Приеми този малък знак на благодарност. Подава ти една кесия с 25 жълтици. (Ако в отбора има Воин, кесията се дава на него, в противен случай на първия играч по бойния ред).

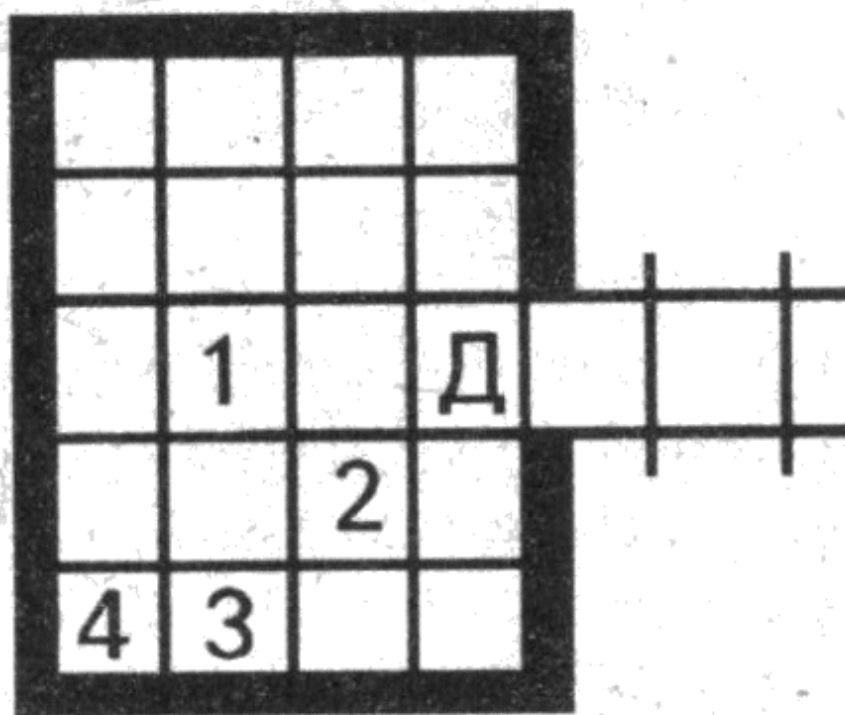
Ако в отбора има Мъдрец, трябва да мине на [514](#).

В противен случай иди на [277](#).

Грубо си събуден от шум от дърво, което се превръща на парчета. Една висока и изкривена фигура е нахлула в твоята стая, строшавайки стената. Тъй като е застанала на фона из облаците, осветени от луната, не успяваш да я различиш добре. Все пак забелязваш, че има две глави с разклонени рога и че около нея витае дъх на кръв и сяра. По-назад, в двора, виждаш нежната фигура на Психе. Сега носи туника от много фина тъкан със сребърен и светлосин цвят, използвана за заклинателните ритуали.

— Внимавай, сине на ада! — извиква тя на демона, който те напада. — Не искам къщата ми да пострада много.

Няма начин да избягаш, трябва да хванеш оръжието и да се биеш.



Демон

Бойно майсторство: 5

Щети за удар: 5 зара

Психически способности: 9	Нюх: 8
Издръжливост: 60	Доспехи клас: 4

Ако го победиш, пресичаш двора и срещаш Психе лично ([177](#)).

Напиши кодовата дума **НЕКСУС** близо до тези, които може би вече си отбелязал.

Отваряш вратата и се озоваваш пред лабиринт с объркани форми и със замайващи перспективи. Напрягаш се да осмислиш сцената, но това, което се вижда зад вратата, е място с неизразими форми. Не успяваш да различиш познати фигури, нито виждаш логика в линиите на движение, по-голямата част от които не държат сметка за нормалните правила на геометрията. Това трябва да е една триизмерна врата, която позволява на Хангак да се движи в различни реални и нереални пространства. Отбележи друго кръстче.

Ако не си го направил вече, можеш да потършуваш между предметите върху рафтовете (148) или можеш да погледнеш картите (209).

Ако обаче искаш да напуснеш мястото продължи на 185.

Правиш усилие, за да навлезеш през завесата на настоящето. *(Виждаш някакво ужасно жертвоприношение, в което жертвата си ти, обхванат от нажежени огнени остриета. Части от кристала падат върху пода наоколо, но техният шум не може да бъде чул, поради прашенето на едно огнено кълбо. Прашенето на огненото кълбо... И твоите викове...)* Въздъхваш и с това позволяваш на видението да изчезне. Предупреден си и сега би трябвало да можеш да избегнеш най-лошото.

Ако решиш да слезеш по стълбата, обърни на [239](#).

Ако опиташ да счупиш яйцето, мини на [567](#).

Слизаш по една тясна улица, която се разделя на две. Спираш, за да погледнеш назад: не виждаш и следа от демоните, които те преследваха, но имаше ясното усещане, че са много близо, почти върху теб...

Едно движение в уличката отдясно те кара да подскочиш, но после забелязваш, че става дума само за една майmunка, която спеше в сянката. Тя измърморва нещо и се отдалечава на подскоци. Мъдра постъпка. Ще бъде добре да си отидеш и ти.

Ако тръгнеш надясно, иди на **321**.

Ако се обърнеш наляво, продължи на **330**.

Отбележи друго кръстче. Връщаш се до стълбата, която води до главната палуба, и с ясното съзнание за бързината, с която трябва да действаш, се забързваш към кърмата.

Придвижи се на [437](#).

Можеш да опиташ да използваш магията медиум (317) или паранормално зрение (513).

Благодариш на Тобиас и отиваш да се приготвиш за път. Когато се връщаш на плаца, утринното слънце вече блести върху далечните минарета в жилищните квартали. Един-единствен глас, който се издига в ритмично монотонно пеене, отеква в целия град. Не е много различно от обикновеното пеене, но притежава някаква меланхолия, която намиращ за много красива. Поетично си представяш, че става дума за оплакване на слънцето, което изгрява и намира Крешентиум все още окупиран от северните нашественици...

Тобиас те настига до вратата и прекъсва твоите фантазии.

— Това е молитвеният зов на Таашимците — изръмжава, като гледа втренчено по посока на най-високото минаре на джамията Таашим. — Ако имах достатъчно власт, бих обърнал тези езичници към Правата вяра с върха на меча, но местната Корадиянска общност е приела една по-умерена политика. Правят го само заради интереса, вече липсва религиозната страст от едно време. След малко ще въртят сделки с Таашимците, вместо да ги нападнат. Дяволът ще танцува от задоволство!

Той избухва в смях, който няма нищо общо с развлечението.

— Имам нещо, което ще може да ти помогне в твоята мисия. Магьосниците са агенти на една злодейска сила, затова ще бъде добре, ако вземеш със себе си най-могъщия талисман за щастие.

Той отваря някаква кутия и предлага по едно разпятие на всеки играч. Отбележи предмета в дневника и имай предвид, че не можеш да го откажеш (да приемеш кръста, означава да се натовариш с още един предмет; ако имаш вече десет предмета трябва да се освободиш от нещо друго). Ако някой играч по време на приключението загуби разпятието, трябва незабавно да се отправи на **142**. Запомни да отбележиш главата, която четеш, преди да отидеш на 142, тъй като тя няма да те върне. (Отбележи в дневника: Разпятие — да се премине на **142**, в случай на изгубване или унищожаване.)

Благодариш на Тобиас за подаръка и тръгваш да търсиш Емеритус. Продължи на **291**.

Удряш с всички сили: кристалното яйце се счупва на хиляди, бляскави парченца, изтласкани от едно огнено кълбо, което пламва отвътре. Всичко сякаш става много бавно и виждаш малките парченца кристал, които прехвъркват в топлия вятър. После си погълнат от пламъците и попадаш в сърцето на ада.

Всеки играч губи издръжливост, равна на 7 зара; доспехите не предлагат защита.

Оцелелите трябва да се прехвърлят на **463**.

Прескачаш с един скок телата на ранените стражи и притискаш евнуха в стената. Потта блести върху плешивото му розово чело.

— От коя страна се излиза оттук? — изръмжаваш. Той те гледа с ужасени очи, успявайки едва да изфъфли посоката, която трябва да поемеш. Ако искаш, можеш да задържиш мечовете на стражите. Забавяш се още миг, за да завържеш и запушиш устата на евнуха, след това се стрелваш навън от килията и тръгваш към един заден изход. Отваряш го и излизаш на улицата. Нощ е. Отдалечаваш се крадешком от внушителните стени на Цитаделата и прошепваш мълчалива молитва на благодарност за получената свобода.

Придвижи се на [164](#).

569

Трябва да решиш колко искаш да предложиш, за да го подкупиш.
Зачеркни от дневника си сума между 1 и 20 жълтици и мини на **468**.

687

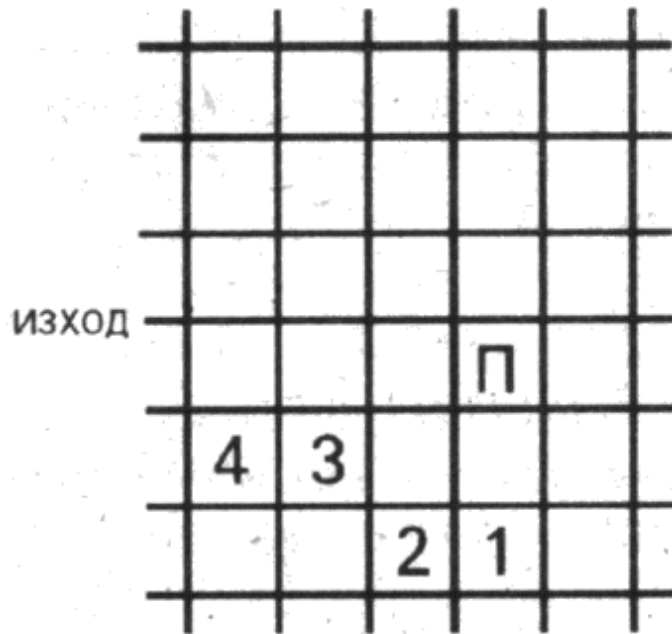
Излизаш като фурия от стаята, втурваш се надолу по стълбите и се озоваваш на открито в здрача, която предхожда зората. Дворът прилича на картина, облян в хармоничен воал от синьо и яркосиво. Оглеждаш се наоколо в търсене на начин да избягаш, но чудовищата те преследват и имаш малко време да мислиш.

Дори докато продължаваш да тичаш, напълно съзнаваш, че е все едно дали ще живееш или ще умреш: без Хатули няма да успееш никога да намериш скривалището на Кървавия меч. Когато подземните чудовища те достигат и те хващат, забивайки нокти в твоите нежни меса на смъртен, последното нещо, което изпитваш в този живот е горчивият вкус на поражението.

Заявяваш, че си готов веднага да му направиш тази обикновена услуга. Но докато отиваш да събираш плодовете, не забелязваш, че човекът се концентрира и свива веждите си. После, докато се приближаваш, за да му сложиш в ръцете портокалите, той произнася някаква окултна дума и един огнен лъч удря първия играч по бойния ред, който понася щета от 7 зара + 7 (без защита). Ако оцелееш, на светлината на магията мълния на Немезида виждаш един надпис, издълбан в основата на камъка:

Не съжалявай този получовек.
Неговото сърце е изпълнено с лъжа.

Малко е късно за подобно предупреждение! Не без раздражение се питаш защо надписът не е поставен на по-видно място, например върху една табела близо до пътя. Но вече си въвличен в битка без смисъл.



Получовек

Бойно майсторство: 7	Щети за удар: 2 зара + 2
Психически способности: 9	Нюх: 7
Издръжливост: 25	Доспехи: 0

Забележка: получовекът не може да се движи, затова при всеки рунд се подготвя да хвърли магия на смъртта.

Ако бягаш към улицата и тръгваш отново по пътя, иди на [262](#).

Ако останеш да се биеш и победиш, премини на [313](#).

(Тарикат)

— Духовете са най-мощните същества, които Бог е създал — казваш ти. — Ако наистина си решил да действаш по този начин, няма нищо, което аз, като обикновен смъртен, бих могъл да направя, за да те спра.

— Вярно е — казва духът и кимва. — Напълно е вярно.

— Щом нещата стоят така, поне ми обещавай, че ще ми отговориш на един въпрос. Щом трябва наистина да умра, не ме предавай на съдбата в състояние на обърканост.

— Сега аз съм объркан — казва духът. — И какъв въпрос би искал да ми зададеш?

— Обещаваш ли да отговориш искрено?

— Разбира се, че да! — Духът свива вежди, всяка от които е голяма колкото цял бор.

— Кълнеш се в Бог и в Печата, който те свързва? Духът потръпва и завърта очи.

— Д-да. Кълна се в Бог и в Свещения печат. Задай ми твоя въпрос.

— Добре тогава. Каж ми: как успя да се побереш в тази миниатюрна бутилка, в която би могло да се пъкне само едно парче от нокътя на твоя крак?

— Лесно е за дух като мен — отговаря той. После вижда, че го гледаш с недоверие и добавя — Съмняваш ли се в това?

Оставяш да мине малко време.

— Ако трябва наистина да съм искрен...

Духът тропва с крака, разлюлявайки целия остров.

— Много добре... Тогава гледай с очите си. Така ще престанеш да се съмняваш в моята дума.

При тези думи духът свежда клепачи и титаничната му фигура започва цялата да трепери. Отначало неговият силует изгубва форма като мастило, пръснато от дъжда, после много бързо се превръща отново в мъгла от черен дим. Мъглата лети, образувайки вихър, който

постепенно се спуска, след това се смалява малко по малко и се приближава, извивайки се, към бутилката.

— Ето, готово — казва един приглушен глас отвътре...

— Да, готово! — извикваш, слагайки веднага отново тапата в бутилката. — И сега, премогъщи грубиянино, невежо и неблагодарно същество, ще се върнеш в морето, където ще чезнеш за още седемстотин години! Замахваш с ръка, за да хвърлиш бутилката навътре в морето.

— Не, не! — хленчи духът. — Заклевам те да помислиш отново. Да ме накараш да изпитам едно такова страдание е твърде голямо наказание. Не може да се сравнява със съдбата, която аз бях предвидил за теб.

— Може би това е вярно в твоето изкривено съзнание. Аз държа на моя живот, а на твоя — не. Сбогом, дух! — хвърляш бутилката във въздуха...

— Н-е-е-е, чакай... — извиква духът.

Скачаш напред и хващаш бутилката, преди да се е докоснала до вълните, после проговаряш с безразличен тон:

— Е, какво?

— Приемам да ти служа — обещава духът. — Кълна се да го правя пред Бог и пред всички негови Ангели. В името на мощта на Печата на Саламин, кълна се да ти служа, докато ти ме освободиш.

Развеселено усмихнат, отваряш бутилката.

Обърни на [525](#).

Радваш се на една добра нощ и на спокоен сън. Ставаш малко след изгрев-слънце. Всеки ранен играч възстановява издръжливост, равняваща се на половината от точките, отговарящи на неговия ранг (закръгли към по-голямото) за почивката, плюс 1 допълнителна точка за закуската, изцяло плодова. Ако си оставил тук доспехите, преди да се качиш на кораба на Хангак, сега можеш да си ги сложиш отново. Сега твоите мисли са изцяло насочени към начина, по който да напуснеш острова.

Ако тук те е довела Рок и познаваш думата, която я управлява, продължи на **125**.

Ако си пристигнал с лодка, обърни на **306**.

Ако си достигнал до борда с летящ кон или с вълшебен килим, или ако си претърпял корабокрушение, иди на **201**.

(Магьосник) Заповядваш на вече покореното същество да отвори вратата. В очите му просветва поглед на яростно негодувание, но се обръща и ти се подчинява. Щом докосва вратата с върха на меча, катинарът и резетата падат в миг и вратата се отваря широко. После минаваш през отворената врата.

Прехвърли се на [483](#).

(Магьосник) Извикваш Фолтин при тебе. С типичния си маниер да прави чудатости, духът се появява върху една омагьосана лодка близо до кея.

(— Какво желаеш? — пита, излъчвайки полъх на ароматен тамян, който те удря в ноздрите.)

— Отиди да ми вземеш един от сандъците, които са под водата — отговаряш му ти. Пренебрегваш странния поглед, който ти отправят Анвил и неговите хора, които не могат да видят или чуят Фолтин, поне докато той не го пожелае...

(Фолтин поглежда надолу в морските дълбочини с подозрение, изписано върху лицето.)

— Не е толкова лека задача, колкото лекотата на твоя тон би могла да те накара да си мислиш! Ще бъде...)

— ... една огромна сума ще се плати, без съмнение. Повече от цената, проклето духче!

(— Ако имаш вълшебен меч, ще го взема. В противен случай някоя отвара или лечебен балсам. Ако нямаш нищо от всичко това, ще приема вълшебното кълбо, а ако и това нямаш, ще взема два предмета по твой избор...)

Зачеркни от дневника си един или два предмета. (Имай предвид, че не трябва да бъдат задължително твои: щом си определил възнаграждението, Фолтин може спокойно да си послужи с магия, за да вземе предмет от един от твоите приятели. Очевидно трябва да предупредиш съдружника си, че е загубил предмета, дори да не е много щастлив...)

Доволен от сделката, Фолтин хвърля в черната вода светеца мрежа и след миг един от сандъците е издърпан горе. Анвил и неговите хора остават да гледат, докато сандъкът се издига до кея и очевидно без никаква външна намеса капакът му се отваря. Пълен е с парчета коприна от Кхитай, които за този негодник Лагрестин са стрували сума, с която може да се откупи цял цар.

Прескочи на [7](#).

Отбележи едно кръстче върху лист хартия и напиши отгоре числото 422. Когато се отправиш към следващите глави, ще ти бъдат дадени инструкции да отбележиш други кръстчета. Тези кръстчета служат, за да отчиташ времето, което прекарваш в претърсване на кораба. След като бъдат отбелязани поне осем кръстчета, незабавно се прехвърли на [422](#). След като си отбелязал първото кръстче, премини на [487](#).

Забеляваш бегло един рибар с особено ленив вид. Износените му мрежи и лодката, замазана на много места показват, че рибарят има нужда от работа, но въпреки това той стои спокойно в леност, увлечен в извайването на малка кукла от парче дърво. Проследява те с очи, докато вървиш бавно по брега и в неговата посока.

— Аз съм Вурак, син на Абдала, плетачът на мрежи — казва той, — ако мога да ти бъда полезен, без да ме вдигаш на крака тогава ще бъда много щастлив да го направя.

— Колко искаш за лодката? — питаш го ти.

Хитра искра проблясва в очите му.

— Лодката е стара. Искам само пет жълтици или нещо със съответна стойност, но... Ако ти се случи да срещнеш жена ми не й казвай, че си я купил. Смятам да я излъжа, че лодката е потънала и че за малко да остане вдовица.

— Добре.

Ако имаш 5 жълтици, трябва да му ги дадеш, иначе рибарят ще се задоволи с някакъв предмет. Реши какво искаш да му дадеш в замяна на лодката и направи необходимите промени в дневника.

Ако в отбора има Тарикат, той трябва да иде на **385**, при условие че има поне 1 жълтица.

В противен случай мини на **341**.

Ако имаш пари, за да платиш, можеш да купиш предметите, които са описани по-долу. Ако си наистина без пари (в смисъл че всеки играч не разполага с повече от три жълтици) Емеритус ти подарява дванадесет жълтици, които да разделиш поравно между всички играчи.

Доспехи за Воин	30 жълтици
Доспехи за Тарикат	10 жълтици
Доспехи за Мъдрец	15 жълтици
Доспехи за Магьосник	25 жълтици
Дървено копие	1 жълтица
Меч	8 жълтици
Лък	5 жълтици
Шест стрели	2 жълтици
Запаси от храна за една седмица	2 жълтици

След като си дал на слугите на Емеритус парите за желаните покупки, отбележи предмета (или предметите) и иди на **186**.

Приближаваш се до трима войника. От кръга и от стрелите, които украсяват техните туники, разбираш, че принадлежат към Ордена на Селентянските стражи. Гледат те мрачно, изслушват твоите въпроси и после ти посочват една кула с кръгли форми няколко улици по-нататък.

— Опитай при „Кулата на виолетовия цвят“ — казва ти единият от тях. Прехвърли се на [406](#).

(Първи играч по бойния ред) Правиш една крачка върху тесния корниз и вървиш отгоре много предпазливо. Когато стигаш до средата на пътя, изведнъж чуваш шум от удряне на камъни и цялата кръгла стая започва да се върти около хоризонталната си ос. Скоро се оказваш потопен в локвата от тъмна вода. В същото време капките вода от тавана се превръщат в силна струя, която постепенно образува водовъртеж в средата на стаята. И водовъртежът започва да те завлича! Даваш си сметка, че ще се удавиш веднага щом бъдеш повлечен под струята вода.

С последно отчаяно усилие се опитваш да се хванеш за края на тунела. За да определиш дали действието ти успява, опитай се да получиш число, по-малко или равно на твоя нюх с хвърляне на 3 зара.

Ако успееш, продължи на [274](#).

Ако не успееш, си завлечен в дъното на локвата вода и се удавяш. Ако играете в отбор останалите играчи трябва да се върнат на [477](#) и да изберат друг тунел.

Селентянският страж слуша с интерес разказа за играта. Междувременно ти изваждаш една златна монета и му я слагаш в ръката; но забелязваш, че той едва я поглежда.

— Сигурен съм, че не сте разиграли само една монета — казва той усмихнат.

Зачеркни от дневника монетата, която току-що му даде.

Ако имаш намерение (и възможност) да му дадеш други 4 жълтици, зачеркни и тях и обърни на **168**.

В противен случай иди на **478**.

(Тази глава се отнася за всички играчи, освен първия по бойния ред.) Събуждаш се изведнъж, обезпокоен от някакво странно чувство на паника. Последното нещо, което си спомняш, е бръмчащия глас на чужденеца, който те приспиваше със своя дълъг, объркан и невероятен разказ. Виждаш добре същия чужденец на пълната светлина на луната: той е наведен над твоя другар и дъвче... Повръщаш, без да успееш да се контролираш при вида на съдбата, постигнала твоя приятел. Странникът е демон човекоядец и първият играч по бойния ред става негова първа жертва. Сега този Приключенец е мъртъв: ще можеш да възстановиш нещата, които той притежаваше, само след като премахнеш неговия убиец.

С поглед, пламтящ от ярост, се приближаваш до духа, а мислите ти са заети с план за отмъщение заради неговата ужасна постъпка.

Придвижи се на [534](#).

Контрабандистите се разпръсват като наплашени овце веднага щом започваш да викаш с пълен глас войската. Само Лагрестин не се поддава на паниката. Той се опитва да повлече един от сандъците, но забелязва веднага, че е много тежък за него. Тогава, ръмжейки, започва да ги избутва всичките от кея; черната повърхност на морето се набраздява, докато и последното доказателство за нощната авантюра на Лагрестин изчезва във водите на пристанището. Войската пристига едва когато Лагрестин се отдалечава от кея с безгрижен вид. Войниците са обикновени местни хора, облечени в издраскани, и смачкани брони, и са въоръжени с тояги и палки. Лагрестин се спира и ги гледа, повдигнал вежди с въпросителен израз, сякаш прави само нощна разходка покрай морето.

Комендантът на патрула е нисък и набит човек, който се представя с името Анвил. Обръща се към теб и пита:

Ти ли започна цялата тази неразбория? За какво става дума? Видял си да се извършва престъпление ли?

Можеш да отговориш, като обвиниш Лагрестин (288), или можеш да измислиш някаква друга история, без да го забъркваш (358).

Излизаш иззад колоните и вървиш в залата с вдигнати ръце в знак на поздрав. Човекът в клетката отваря уста, за да извика нещо, но великанката удря прътовете и изръмжава:

— Тишина! Имаме си достатъчно от твоята нищожна магия — обръщайки се към теб, тя грейва в хубава усмивка и казва:

— Здравей! Добре дошъл в Двореца на Саакнатур. Аз съм Ямлика, принцеса от Опалар, а този негодник тук не е никой друг, освен самия Саакнатур!

Разглеждаш с недоверие стареца, който ти отвърща с умоляващ поглед, но изглежда много напласен от великанката, за да отвори уста.

— Всички мислеха, че Саакнатур е мъртъв — казваш й ти.

— Не! — настоява великанката. — Ето го тук. Достатъчно е да видиш ужасните неща, които направи с мен. Едно време бях най-красивата девойка в Сиут, нежна като лале и грациозна като лебед. Сега обаче съм по-ужасна от чудовището, срещнато от Улисе при неговото легендарно пътуване.

Ако има Мъдрец, той трябва да се прехвърли на [326](#).

В противен случай обърни на [281](#).

Ноздрите ти се разширяват от ярост, докато приближаваш лицето си на няколко сантиметра от това на Алексиус.

— Тъй като допусна подобна грешка — казваш му с едно дълго и заплашително изръмжаване, — сега те съветвам да се откажеш напълно от цената.

— Р-разбира се — отговаря Алексиус, отваряйки широко очи. — Ще останете гратис. Няма да вписвам в сметката нищо. Моята грешка вече ви създаде достатъчно неприятности!

Отиди на [181](#).

Наумил си си, че копието на човека с кучешка глава би могло да ти бъде полезно. Оглеждаш се наоколо, но то е изчезнало заедно с тялото на съществото. За момент поглеждаш стената и забелязваш един олющен стенопис, който по някаква причина преди ти беше убягнал. Той е в стил Кукухуриано и показва божество с кучешка глава, което размахва копие. Противник от доброто старо време или обикновено съвпадение? Няма да узнаеш никога.

Ако в отбора има Тарикат, който още не е опитал да направи нещо с ключалката, той трябва да мине на **61**.

Ако няма Тарикат или вече е опитал да разбие ключалката и не е успял, иди на **409**.

Задъхвайки се, пресичаш двора и излизаш на улицата. Трите псевдобожества те преследват като неразличими сенки в тъмнината, същества, излезли от един кошмар, за да преминат в реалния свят. Оглеждаш се надясно и наляво: улиците са пусти. Потреперваш, когато те връхлита студен порив на вятъра. Един час или малко повече след зазоряване градът ще гори под слънцето, но може би дотогава ти ще бъдеш вече мъртъв от час или малко повече...

Ако завиеш надясно, обърни на [94](#).

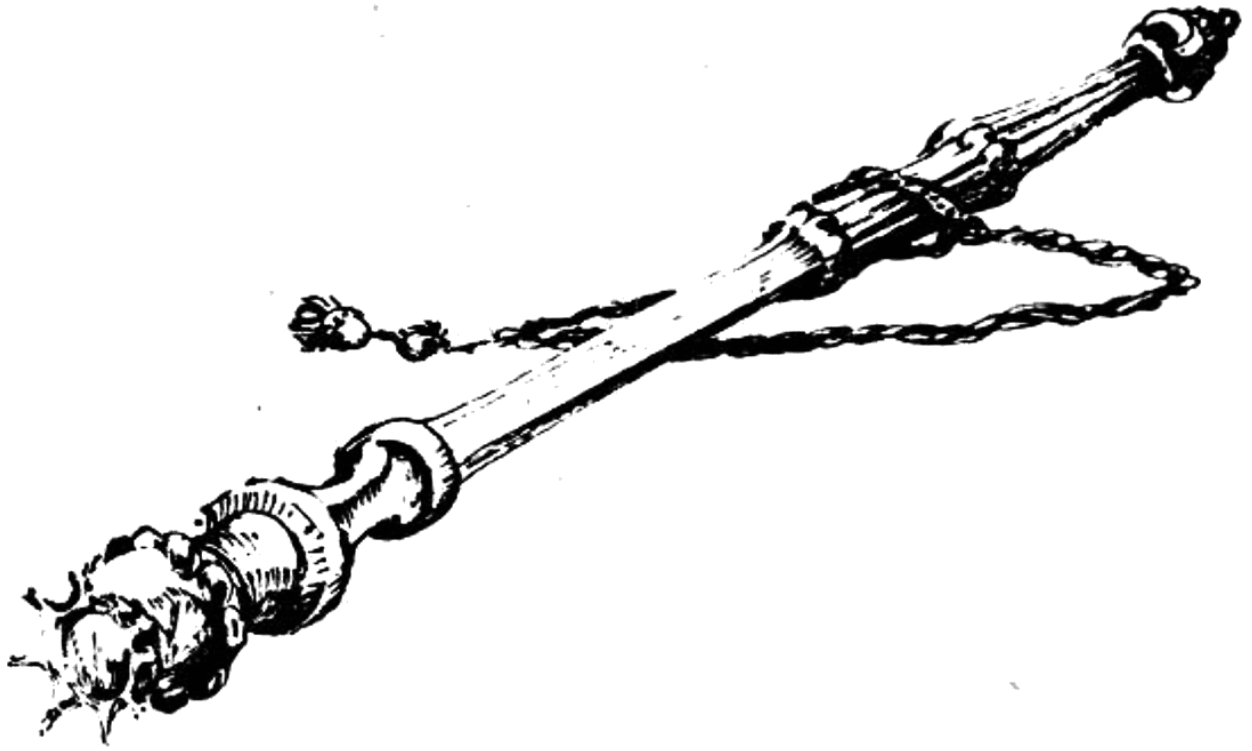
Ако завиеш наляво, мини на [563](#).

Фатима поставя ръка на рамото му.

— Не, Хасан — казва тя. — Това е твоят начин на мислене. Ти приемаш нещата, както дойдат, но не всички са като теб, иначе не биха съществували героите. Не е за теб да се мъчиш и да се биеш, един герой обаче трябва да бъде потопен в света и пълен с живот.

Тя се обръща към теб и ти посочва вратата, която води към нейната градина.

— Хасан те съветва да приемеш поражението и в същото време да не го позволиш; има и друг начин да погледнеш на нещата. Пътят, който аз ще ти посоча, е пълен с опасности, но мисля, че ти ще тръгнеш по него точно заради това. Мислиш, че си загубил завинаги Меча на живота сега, когато твоят основен враг го отнесе със себе си в царството на Смъртта, но не е точно така! Всички твърдят, че царството на Смъртта е един свят, откъдето не можеш да се завърнеш, но аз ти казвам, че всичко е възможно. Ако имаш смелостта да опиташ, ще ти покажа пътя към света на Мъртвите, за да вземеш Меча. Ще ти покажа как да не се страхуваш от Смъртта...



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.