

ЛЮБОМИР НИКОЛОВ
ПЪКЛЕНАТА КУЛА

chitanka.info

УВОД

Странен ден. Даже не странен, ами направо объркан. Така си мислиш, докато подреждаш зеленчуците върху сергията. Още от сутринта нищо не е както друг път. Например това, че майка ти те накара да се измиеш даже зад ушите, а после заръча да си облечеш новите дрехи. Като че ще ходите на църква, а не на пазара да продавате репички и марули.

Поклащаш глава. Добре де, да бяха само дрехите, ще рече човек, че просто я е прихванало настроението. Обаче не е така. Я гледай другите сергии. На всяка сергия по едно момче — дошъл е даже Корсо Дебелака, дете от мързел се чуди къде да се дене. И най-главното — всички до един измити и спретнати. Ама каква е тая работа? Да не би кметството да е обявило награда за най-чистоплътен хлапак?

Ненадейно отговорът идва под формата на тих разговор зад гърба ти. Когато чуваш думата „спретнати“, леко извиваш глава и хвърляш поглед назад. До майка ти е спряла леля Розана от Долния квартал. Е, ако в тоя град има осведомен човек, това е тъкмо старата клюкарка. Само не бива да забележат, че ги слушаш.

— ... направо да им се не нагледаш — говори с фалшиво умиление леля Розана. — Какви са хубави, чистички момчета! Няма да му е лесно на господин Едолон.

Наостряш уши. Господин Едолон! Старият вълшебник! Че какво общо има той с новите дрехи и миенето зад ушите?

— Ха, немало да му е лесно! — презрително възкликва майка ти. — Да не мислиш, че има кой знае какъв избор? Кого да вземе? Може би онзи лентяй Корсо? Или пакостник като малкия Алакан? Пази Боже! Мене слушай, Розана, сред цялата тая пасмина няма да намериш дори двама, дете да заслужават благоволенията на господин Едолон.

— Тъй, тъй, миличка, свършено си права — бързо се съгласява леля Розана. — И аз това исках да кажа. Как да си избере чирак господин Едолон, като всичките хлапетии са или магарета, или нехранимайковци?

— Да ме прощаваш, обаче не си права — възразява майка ти. — Има и свестни деца в тоя град. Поогледаш ли се малко, Розана, веднага ще разбереш какво искам да кажа. Ама той, господин Едолон, си знае работата. Мъдър човек е, ще избере онова момче, което заслужава.

— Права си, миличка, права си — потвърждава леля Розана. — Няма какво да му се бъркаме на господин Едолон. Той сам ще избере кого да вземе за чирак. Е, аз да бягам, че работа ме чака.

Докато старата клюкарка се отдалечава, ти продължаваш да подреждаш зеленчуците, но мислите ти се реят надалече от пазарния площад. Едолон! Колко легенди се носят за него... Разказват, че някога бил помогнал на краля във войната с подземните духове. Последната битка станала около връх Вълчи зъб и от тогава старата кула на върха запустяла. Никой не смее да ходи натам, защото из подземията под кулата още бродели страховити твари. А и да иска някой да влезе, не би успял. Според мълвата самият Едолон бил оградил върха с непреодолима магия.

И докато мислиш за всичко това, пред очите ти се появява самият господин Едолон. Облечен е във вехта, поизтъркана черна роба, която се спуска чак до петите му. Без да бърза той пресича пазара, като край всяка сергия спира и оглежда изпитателно момчето зад нея.

Гледаш го и не смееш да дишаш. Допреди малко денят беше най-обикновен, макар и малко странен. А сега се превръща в изпитание и безмълвна борба — та кое ли момче не мечтае да стане чирак на великия вълшебник?

Ето, най-сетне господин Едолон спира пред тебе. Очите му са големи и сини... или може би само така изглеждат, защото пред тях има две големи кръгли парчета шлифован кристал. Според слуховете това също е магия — специално обработеният кристал можел да помага на слабото зрение.

Една безкрайна минута минава в пълна тишина. Усещаш, че целият пазар гледа към теб. Неочаквано господин Едолон рязко вдига ръка и отправя показалец към майка ти.

— Радвай се, жено! От днес твоят син тръгва по труден, но славен път. Чака го бъдеще на велик вълшебник.

Колкото и да е странно, майка ти се разплаква.

— Че как тъй, господин Едолон? Как тъй ще ме лишите от опора на старини? Аз съм само една бедна вдовица. Какво ще правя без

скъпото си момче...

— Жено, не ме дразни! — строго я прекъсва вълшебникът. — И за тебе идват хубави времена. Да знаеш, че кравата ти ще дава повече мляко от всяка друга в областта. А пък за градината ти да не говорим. От петдесет левги ще се стичат хора, само и само да видят твоите зеленчуци. Е, разбрахме ли се, или да търся друго момче?

— Разбрахме се, господин Едолон — бързо отвърща майка ти и започва да бърше очи с крайчето на престилката си. — Аз съм само една неграмотна вдовица, ама вие сте учен човек и сигурно знаете кое ще е най-добро за детето.

Господин Едолон те хваща за рамото. Макар че пръстите му пипат съвсем леко, усещаш в тях някаква непреодолима сила.

— Е, момко, искаш ли да ми станеш чирак?

Гърлото ти се е вцепенило, затова само кимваш. Старият вълшебник се усмихва.

— Добре, да вървим тогава. — Той вдига ръка към майка ти. — Мълчи, жено. Не му трябва багаж, у дома съм приготвил всичко необходимо. Хайде, сбогувай се с момчето... и не плачи. Не плачи, казвам ти! Не мога да понасям сълзи!

Премини на [1](#).

ЕПІЗОДИ

1

— Хей, къде се бавиш? — отеква от долния етаж гласът на стария маг.

Стреснато надигаш глава. Отново си се унесъл в мисли. Хубава работа. Само това остава — да реши господин Едолон, че си заплес. Не бива да го разочароваш още от първия ден!

Хвърляш последен поглед из таванската стаичка. Подредена е скромно, но уютно — голямо легло, маса, два стола, шкаф за дрехи и емайлиран умивалник. Вече си проверил шкафа — новичките дрехи в него са тъкмо като за теб. Личи си, че господин Едолон има намерение да се грижи добре за своя чирак.

Излизаш от стаята и изтичваш надолу по стръмната стълба. Господин Едолон е във вестибюла и нетърпеливо потропва с крак.

— По-живо, момко! Слушай ме сега. Мислех да поговорим подробно, но днес ще имам да свърша нещо важно. Затова стой тук и ме чакай. Ако ти стане скучно, хвани се на работа. Можеш да донесеш вода, да нацепиш дърва, да измиеш пода... И не пипай нищо, ако не си сигурен за какво служи! Разбираш ме, нали?

Без да чака отговор, той припряно излиза и затръшва вратата зад гърба си.

Захващаш се за работата с усърдие, което би изумило майка ти. Държиш непременно да покажеш на господин Едолон, че е направил добър избор. Само че когато идва следобедът, вече цялата работа е свършена и просто нямаш какво да вършиш повече. А това е най-лошото от всичко, което може да ти се случи. Пък и започва да те мъчи любопитство. Тоя господин Едолон май не разбира много от момчета, щом ти забранява да пипаш едно или друго. Та нали тъкмо това е най-голямото изкушение!

Дълго се колебаеш пред прага на личния кабинет на вълшебника. Ако решиш да влезеш, мини на **44**.

Ако смяташ, че ще е по-разумно да изчакаш кротко завръщането на господин Едолон, прехвърли се на **26**.

Имаш ли фигурка на конче от черен камък?

Да — премини на **82**.

Не — попадаш на **141**.

3

С всяка твоя крачка напред дневната светлина става все по-ярка. Бързаш натам — към свежия въздух, към свободата. От двете страни на коридора зяят мрачни врати към отдавна изоставени помещения, но ти не им обръщаш внимание. Какво те интересуват жилищата на някогашните гарнизони? Напред, само напред!

Изходът вече е съвсем близо... ала внезапно спиращ пред непреодолима преграда. Коридорът завършва с бездънна пропаст. Някога над нея е минавал мост — удобен както за минаване, така и за отбрана срещу нахлуващи врагове. Ала сега от моста са останали само двата назъбени края... и двайсет крачки пустота между тях.

Стенейки от разочарование, ти сядаш на прашните каменни плочи. Отвън долита примамливият шум на вятъра в дървесните корони, ала сега този звук прилича на подигравка. Захапваш устни... и рязко надигаш глава.

Не ще и дума, пропастта е прекалено широка. Да се опиташ да я прескочиш би било безумие. Така е. Но какво ще стане, ако в момента на скока разгърнеш вълшебен лист с магия ТЕЖЕСТ?

Планът е изкусителен. Ако имаш необходимата магия и дръзнеш да го осъществиш, премини на **95**.

В противен случай ще трябва да се върнеш обратно и да избереш една от останалите посоки:

Нагоре по спиралната стълба — на **89**.

Надолу по стълбата — на **233**.

По мрачния тунел, който води към източния склон — на **54**.

Вратата се отваря и в килията със злобно хихикане нахлуват десетина умбраци. Но ти вече си извадил магическия лист. Как ще го разгънеш?

Срещу умбраците — продължи на [212](#).

Срещу себе си — мини на [52](#).

Уви, млади приятелю! Магията може би е съвършена, но не и крехкото човешко тяло. В един ужасен миг сърцето ти не издържа и се пръска от напрежение. От очите и устата ти бликва кръв и ти рухваш мъртъв на камъка, без да изпускаш от ръце студените железни пръти.

6

Този път ледената тръпка те сковава от глава до пети. За миг пред очите ти във въздуха се появява същото безплътно огледало. Сетне то изчезва, но видяното е достатъчно, за да извикаш от ужас — цялата ти коса е побеляла!

Тътрейки бавно крака ти напускаш килията с мъртвите умбраци и преминаваш на [231](#).

Не можеш да устоиш на любопитството. Изваждаш листа от джоба си, разгъваш го и прекрачваш напред. Каменната стена е станала безпътна като мъгла. Свободно преминаваш през нея... ала отвъд не намиращ опора и с глух вик политаш в мрака на бездънен кладенец.

Сега единственото ти спасение може да бъде магия ТЕЖЕСТ. Ако прибегнеш към нея, прехвърли се на **283**.

В противен случай попадаш на **10**.

8

Изваждаш магическия лист и за момент се поколебаваш. Как ще го разгънеш?

Срещу себе си — мини на [52](#).

Срещу вратата — прехвърли се на [85](#).

Под яркото осветление забелязваш в другия край на пещерата нова врата, която преди малко не си могъл да видиш. Лъчите на лампите ослепително танцуват по нея и когато се приближаваш, разбираш причината — цялата е инкрустирана със скъпоценни камъни. Елмази, сапфири, рубини и изумруди се преплитат във фантастични шарки. Накъде води тази врата?

Не се колебаеш нито миг. Решително дръпваш вратата и прекрачваш напред.

Мини на [102](#).

Дъхът ти спира, бесният напор на прелитация наоколо въздух се превръща в оглушително свистене. Почти си загубил съзнание, но някакъв оптимистичен глас в душата ти нашепва, че не всичко е изгубено. Дори сред мрака! Дори в това падане от незначайна височина!

Струва ти се, че забелязваш под себе си неясна светлина. Преди да я различиш както трябва, тя стремително приближава. Сетне усещаш разтърсващ удар и от всички страни те обгръща хладен мрак. Вода! Паднал си във вода!

Премини на [74](#).

Не особено дружелюбно, но и без излишна строгост патрулът те повежда към армейския лагер, който е разположен в гората на около три километра източно от Вълчи зъб. По пътя разказваш за приключенията си и макар че не са много склонни да вярват на тия фантастични истории, веднага след пристигането в лагера войниците те доставят в палатката на главнокомандващия.

За пръв път в живота си виждаш истински генерал и малко се смущаваш когато старият военен те оглежда изпитателно от глава до пети.

— Е, синко, какво ще ми разкажеш за кулата? Докладваха ми, че си бил вътре... и си успял да излезеш жив, както виждам.

Ако имаш жезъл с диаманти и плочка с изображение на слънце, мини на **175**.

Ако имаш само жезъл с диаманти, прехвърли се на **118**.

Ако нямаш нито едното нито другото, попадаш на **93**.

Още преди да си разгърнал листа докрай, над площадката лумват огромни огнени езици. Пламнали като живи факли, умбраците се мятат безцелно насам-натам. Неколцина политат в бездната, оставяйки подир себе си дълги димни следи. Лошото е там, че и за тебе няма спасение от огненото море. Ако не искаш да бъдеш опечен жив, единственият изход е да пренебрегнеш риска и да скочиш на долната площадка.

Мини на [264](#).

В първия момент примижаваш от ярката светлина — тук кристалните лампи са в пълна изправност! Попаднал си в къс коридор, чиито стени са украсени с великолепни старинни гоблени. Отсреща има врата от чер абанос — но за разлика от предишната тя е съвършено гладка, без никакви украшения. Спираш пред нея и натискаш дръжката. Отключено е.

Мини на [79](#).

С отчаяна бързина измъкваш листа от джоба си и го разгръщаш. Наоколо избухва огнено море и най-близките умбраци падат изпепелени. От ярката светлина също умират мнозина, които са се били превърнали в сенки. Ала това не спира разлютените духове. Даже напротив — сякаш ги прави още по-свирепи. След секунда черната вълна те залива и хиляди костеливи, ноктести пръсти се впиват в плътта ти.

Когато жестоката разправа приключва, от тебе са останали само късчета окървавено месо...

В този страшен миг благославяш любопитството си. Разполагаш със съвсем малко време — може би минута или две, но вече познаваш Буквара и ще успееш да подбереш магиите — общо 10 на брой. За да го сториш, запиши номера на този епизод и разгърни в края на книгата.

След като избереш с какви магии ще разполагаш, премини на [275](#).

Най-напред се сещаш за МИНАВАНЕ ПРЕЗ СТЕНИ, но веднага отхвърляш тази идея. Тунелът всъщност няма стени, а дебела скална маса. Кой знае какво ще се случи, ако краткотрайната магия те изостави вътре в скалата.

Останалите възможности са само две.

Ако си послужиш с магия СИЛА, премини на **81**.

Ако прибегнеш към ОТВАРЯНЕ НА КЛЮЧАЛКИ, прехвърли се на **148**.

А ако нямаш нито едната, нито другата, или не искаш да ги използваш, ще трябва да се върнеш обратно и да избереш една от останалите посоки:

Нагоре по спиралната стълба — на **89**.

Надолу по стълбата — на **233**.

По отсрещния, светъл тунел, който води към западния склон — тази посока ще те отведе на **3**.

Въпреки тревогата си господин Едолон те потупва по рамото.

— Добре си сторил, момко. Не съм и очаквал цял ден да стоиш със скръстени ръце, без да надникнеш тук-там. Любопитството е една от най-важните черти на бъдещия вълшебник. — Той вдига показалец и многозначително го поклаща пред лицето ти. — Само че не всяко любопитство, а умното и предпазливото. Запомни това. Е, хайде сега да видим какви са тия черни точки. Може пък само да ти се е сторило...

Ала щом влиза в кабинета и поглежда кълбото, господин Едолон надава вик, в който звучат едновременно ужас и гняв. Когато се обръща към теб, лицето му е заприличало на каменна маска.

— Чуи ме добре, младежо, защото нямам време да повтарям. Преди много години в кулата на връх Вълчи зъб живееше черният маг Таркасиус. Чудовищна жажда за власт разяждаше сърцето му и за да я утоли, той бе решил да завладее цялата страна. Намери си и съюзници — безброй подземни духове, наречени умбраци. След жестока и страшна битка успях да се преборя с него и да наложя могъщо заклинание над целия връх. Но сега виждам, че умбраците отново са се добрали до кулата. Може би са го сторили сами, а може и Таркасиус да се е завърнал от изгнание. Тепърва ще разберем. Важното е друго — предстои ни безмилостна борба. За жалост в момента не мога да разчитам на тебе. Ако имам свободно време, в близките дни ще те обуча на някои най-прости заклинания. А дотогава ще трябва да се пазиш сам. Вземи тази книжка и си пригответи няколко магии.

С тия думи господин Едолон ти подава една тънка книжка, на чиято корица е отпечатано с едри букви „Буквар за вълшебници“. Каниш се да я разгърнеш, но господин Едолон те спира.

— Ще я четеш като се качиш горе в стаята си. А сега имаме да свършим още нещо.

Той разперва длани над главата ти и с мощен глас изрича заклинание на някакъв странен език. Разтърсва те тръпка.

— Какво беше това?

— Сторих каквото мога — усмихва се старецът. — Дадох ти четири живота. Само не се надявай прекалено на тях — понякога могат да те спасят, понякога не... Хайде, момко, бягай да четеш Буквара. Аз ще имам доста работа.

Мини на **176**.

Сред непрогледния мрак магическите пламъци изглеждат ослепителни. Очите ти се изпълват със сълзи, но все пак през тях успяваш да различиш за миг къде си попаднал. Намираш се в западния край на неголяма овална зала с черен отвор по средата на пода. От залата има два изхода — коридор право зад теб, който води към някакво друго помещение и коридор в отсрещната стена, който завършва с врата.

Сетне пламъците изгасват. Отново настава пълен мрак. Накъде ще се отправиш сега?

Към коридора зад тебе — продължи на **61**.

Напред покрай лявата стена — мини на **97**.

Напред покрай дясната стена — прехвърли се на **153**.

Едва ли имаш желание да тръгнеш право напред, към черния отвор, но ако все пак решиш да го сториш, ще попаднеш на **47**.

Ако решиш да напуснеш това ниво, можеш да го сториш по два начина: като се изкачиш по стълбите на **101** или като слезеш на **262**.

Когато достигаш отвора, ти надникваш в неголяма естествена ниша и разбираш откъде идва светлината — между сталактитите по тавана грее кристален светилник, съвсем като тия, които си виждал вече в килията си и по спиралното стълбище. Само че светилниците в кулата са мрачни и безжизнени, а този... този грее толкова ярко, че очите ти се насълзяват.

Разтъркваш очи и продължаваш да се вираш нагоре. Тънка сребриста нишка води от светилника към голяма кристална полусфера, разположена върху пода на нишата. Друга подобна нишка тръгва от нея и потъва във водите на езерото. Тихо подсвирваш от удивление. Така... Значи магията е в сребристите нишки и в тази голяма полусфера. Но тогава... защо не работят светилниците в кулата?

Само след секунда откриваш отговора и на този въпрос. Всичко е толкова просто, че неволно се размиваш. Трета нишка би трябвало да води от светилника към тавана — и оттам навярно към другите светилници. Да, отлично я виждаш, само че е прекъсната. Значи това било обяснението!

Питаш се какво ли би станало, ако съединиш двата края на нишката. Дали няма да лумнат светилниците из цялата крепост? Ех че досадно ще бъде за умбраците!

Ако опиташ да свържеш краищата на нишката, прехвърли се на [177](#).

Ако не искаш да го сториш, избери накъде ще тръгнеш:

Към вратата зад спиралната стълба — мини на [165](#).

По стълбата към горното ниво — прехвърли се на [126](#).

Към другия край на пещерата — попадаш на [238](#).

Тук вече тунелът започва да лъкатуши, сякаш е бил изсечен в скалата от пияни миньори. На един от завоите отново ти се налага да прескочиш въже с накачени по него железарии. И веднага след това в далечината проблясва мътна светлина. За да си по-сигурен, закриваш фенера с ръка. Да, наистина откъм края на коридора долитат бледи лъчи!

Имаш ли зелениясало медно кръстче?

Да — премини на [203](#).

Не — продължи на [272](#).

Когато разгъваш листа, умбраците надават смаяни крясъци и застиват на място. Внезапното ти изчезване ги е изпълнило с ужас. Преди да се опомнят от изненадата, ти внимателно се промъкваш между тях и продължаваш по коридора.

Премини на [338](#).

В дъното на коридора има само една врата. Отваряш я и за миг замижаваш от ярките слънчеви лъчи. Когато привикваш към светлината, разбираш, че си попаднал на тясна каменна площадка над пропаст. Далече под тебе е източното подножие на Вълчи зъб. Ако искаш да скочиш надолу с помощта на магия ТЕЖЕСТ, мини на [172](#).

Ако имаш въже и решиш да се спуснеш до подножието на върха, продължи на [295](#).

А ако решиш да се върнеш през вратата, попадаш на [25](#).

Разгъваш листа тъкмо в мига, когато от дланите на Таркасиус излитат дълги огнени езици. Пламъците се сблъскват във въздуха... и изгасват.

Премини на [58](#).

Слизането надолу през мрака ти се струва безкрайно дълго. Имаш чувството, че вървиш с часове, а не стигаш до никъде. Само тъмнина и стъпала, стъпала, стъпала...

Обзема те безцелен гняв. Готов си да пратиш всичко по дяволите. Ако искаш да се върнеш нагоре, мини на **314**.

Ако продължиш надолу, попадаш на **109**.

Зад вратата царува пълен мрак. Имаш ли фенер?

Да — продължи на **325**.

Не — попадаш на **239**.

Господин Едолон се прибира едва късно привечер. Докато поемаш наметалото му и го закачаш на куката край вратата, той те поглежда дяволито.

— Е, момко, изпълни ли заръката ми? Пипал ли си нещо, дете не биваше да го пипаш?

Гордо поклащаш глава. Той те поглежда изпитателно и кимва, ала изглежда и малко разочарован.

— Значи си удържал на дадената дума. Сигурно не ти е било лесно — знам каква краста е любопитството. Между нас казано, няма много да ти се сърдя, ако огледаш това-онова. Само внимавай, в тази къща има и опасни неща. А като стана дума за опасности...

Без да довършва, той разперва длани над главата ти и с мощен глас изрича заклинание на някакъв странен език. Разтърсва те тръпка.

— Какво беше това?

— Една полезна магия — усмихва се старецът. — Дадох ти четири живота. Обаче не се надявай прекалено на тях — понякога могат да те спасят, понякога не... Е за тази вечер стига толкова. Бягай да почиваш. От утре започваме обучението.

Пожелаваш на господин Едолон лека нощ и се качваш в стаичката си. Ала едва си седнал на леглото, когато из цялата къща се разнасят оглушителни, пискливи крясъци. Побиват те ледени тръпки. Що за страховити създания са нахлули от нощния мрак? Сетне чуваш повелителния вик на стария вълшебник:

— Назад, проклети умбраци! Назад, изчадия на тъмата!

Умбраци! Най-страшните от всички подземни духове! Усещаш, че цялото ти тяло се тресе от ужас, но въпреки всичко намираш сили да излезеш и да се спуснеш надолу по стълбата.

Гледката, която заварваш долу, те приковава на място. Целият вестибюл е пълен с дребни черни създания. Движенията им са толкова бързи, че в полумрака не успяваш да ги разгледаш добре. А и формата им не е постоянна — те ту имат тела, ту се превръщат в сенки, които вихрено пълзят по стените и тавана. Сред този черен вихър господин

Едолон отчаяно се бори да стигне до кабинета, но борбата е твърде неравна. Умбраците го блъскат от всички страни и крещят с тънички гласчета:

— Дърт магьосник, дърт магьосник!

— Ще те опечем на шиш!

— Не, ще те дадем на Таркасиус!

— Ще ти оскубем брадата косъм по косъм!

С отчаяна решителност се хвърляш да помогнеш на господин Едолон... но постъпката ти е колкото храбра, толкова и безполезна. Десетки малки ръце се вкопчват в теб от всички страни, после нещо те удря по главата и губиш съзнание.

Мини на **128**.

Избери магията.

ОГЪН — мини на **209**.

СЪН — прехвърли се на **103**.

ДВОЙНИК — попадаш на **257**.

СМЪРТ — отгърни на **315**.

НЕВИДИМОСТ — прочети епизод **21**.

СИЛА — отиваш на **276**.

ГЛУПОСТ — мини на **152**.

Ако нямаш нито една от тези магии, ще трябва да се биеш с голи ръце на **200**.

Тръгваш на изток под грамадата на високия връх, без да се боиш от мрака. Добре познаваш пътя напред и знаеш, че този тунел е подълъг, но в края те чака светлина. Не обръщаш внимание и на отворите от двете страни на коридора. Какво те интересуват някогашните им обитатели?

Четвърт час по-късно забелязваш бледи лъчи в края на тунела. Огромната врата все още е отворена. Втурваш се с всички сили нататък, изскачаш на свобода и побягваш към близката горичка.

Не се изненадваш когато насреща ти излизат неколцина войници с мускети в ръце.

Премини на [119](#).

Бързо изваждаш листа, разгъваш го и преди да си преброил до три, умбраците вече лежат на площадката, потънали в непробуден сън.
Премини на [306](#).

Изпитото лице на Таркасиус се изкривява от злоба.

— Гадно хлапе! Нима си въобразяваш, че можеш да тръгнеш против моята воля? Та аз победих твоя господар! На колене, или ще те смачкам като дървеница!

И той заплашително повдига ръце. Разбираш какво означава това — след миг ще се опита да те унищожи с магия.

Премини на **51**.

Тежката желязна броня безмилостно те тегли към дъното. Сега може да ти помогне само магия НЕПОТОПИМОСТ. Ако имаш такава магия, мини на [158](#).

В противен случай ще попаднеш на [219](#).

Вратата се отваря и в килията със злобно хихикане нахлуват десетина умбраци. Но ти вече си извадил магическия лист. Щом го разгъваш, умбраците се олюляват и след миг падат на пода, унесени в дълбок сън.

Чудесно! Сега е моментът да се измъкнеш. Бързо напускаш килията и залостваш вратата отвън.

Мини на **339**.

Таркасиус лежи мъртъв и това е добре. Но подземната крепост все още си остава в ръцете на умбраците. Разбираш, че рано или късно кралската армия ще трябва да атакува през мрачните коридори, където победата — ако изобщо има победа — ще бъде заплатена със стотици жертви.

Питаш се дали не е по-добре да се върнеш назад и да потърсиш начин за запалване на кристалните светилници. Това би отнело най-голямото предимство на умбраците — способността им да се превръщат в сенки.

Ако си склонен да рискуваш отново, мини на **281**.

Ако държиш час по-скоро да напуснеш тия зловещи подземия, мини на **64**.

Господин Едолон се усмихва.

— Май малко послъгваш... Нищо, момко, не ти се сърдя. Знам каква краста е любопитството. Само внимавай, в тази къща има и опасни неща... Е, за тази вечер стига толкова. Бягай да почиваш. От утре започваме обучението.

Пожелаваш на господин Едолон лека нощ и се качваш в стаичката си. Ала едва си седнал на леглото, когато из цялата къща се разнасят оглушителни, пискливи крясъци. Побиват те ледени тръпки. Що за страховити създания са нахлули от нощния мрак? Сетне чуваш повелителния вик на стария вълшебник:

— Назад, проклети умбраци! Назад, изчадия на тъмата!

Умбраци! Най-страшните от всички подземни духове! Усещаш, че цялото ти тяло се тресе от ужас, но въпреки всичко намираш сили да излезеш и да се спуснеш надолу по стълбата.

Гледката, която заварваш долу, те приковава на място. Целият вестибюл е пълен с дребни черни създания. Движенията им са толкова бързи, че в полумрака не успяваш да ги разгледаш добре. А и формата им не е постоянна — те ту имат тела, ту се превръщат в сенки, които вихрено пълзят по стените и тавана. Сред този черен вихър господин Едолон отчаяно се бори да стигне до кабинета, но борбата е твърде неравна. Умбраците го блъскат от всички страни и крещят с тънички гласчета:

— Дърт магьосник, дърт магьосник!

— Ще те опечем на шиш!

— Не, ще те дадем на Таркасиус!

— Ще ти оскубем брадата косъм по косъм!

С отчаяна решителност се хвърляш да помогнеш на господин Едолон... но постъпката ти е колкото храбра, толкова и безполезна. Десетки малки ръце се вкопчват в теб от всички страни, после нещо тежко те удря по главата и губиш съзнание.

Мини на [192](#).

Презрителна усмивка изкривява устните на магьосника.

— Наивно изродче! На какво се надяваш с тия жалки фокуси от Буквара? Та аз съм се борил с далеч по-могъщи магии!

Мини на [241](#).

От едната ти страна има масивна дъбова врата, обкована с желязо. Макар че не можеш да бъдеш напълно сигурен, предполагаш, че това трябва да е изходът.

От другата ти страна е спиралното стълбище към върха на кулата. Само че то не свършва тук, в приземието. Ясно различаваш, че стъпалата слизат и надолу, към дълбините на скалата.

И тъй, ще трябва да избираш между трите възможни пътя: нагоре, навън или надолу.

Накъде ще продължиш?

Към дъбовата врата — мини на **305**.

По стълбището към върха на кулата — прехвърли се на **2**.

По същото стълбище, само че надолу, към скалните подземия — продължи на **185**.

А ако желаяш да огледаш помещението за тайни вратички, ще попаднеш на **245**.

Издатината е съвсем тясна — само колкото да стъпиш върху нея. А когато след малко тежестта ти се завръща, откриваш, че ще ти бъде много трудно да запазиш равновесие.

Опипваш в мрака стените на кладенеца, ала скоро загубваш надежда. Никъде не откриваш отвор. И все пак имаш чувството, че зад стената може да има спасение.

Ако разполагаш с магия МИНАВАНЕ ПРЕЗ СТЕНИ и искаш да я използваш, мини на [236](#).

Ако решиш отново да прибегнеш към магия ТЕЖЕСТ, ще попаднеш на [278](#).

Дори и да имаш въже, няма къде да го завържеш, тъй че единствената друга възможност е да се хвърлиш в мрачната бездна — на [164](#).

Още преди да довършиш разказа си, генералът скача от табуретката и почва развълнувано да крачи напред-назад. А когато чува какво си извършил, направо подскача от изумление.

— Значи успя съвсем сам да сториш всичко това? Да унищожиш Таркасиус, и да запалиш вълшебното осветление! Значи можем да атакуваме без страх от умбраците!

После лицето му изведнъж става сурово.

— Вярвам на всяка твоя дума, момко. Но аз съм военен човек. Длъжен съм да предвидя всичко, дори и предателство. Знаеш ли, че ако атакуваме и дори една думичка от твоя разказ се окаже невярна, това ще бъде държавна измяна? Знаеш ли, че за това се полага бесилка без съд и присъда?

— Знам, ваше превъзходителство — твърдо отговаряш ти като го гледаш право в очите.

— Е, добре — въздъхва генералът и изведнъж се превръща в обикновен разтревожен старец. — Ще изпратя разузнавачи... и ако те се върнат живи, ще атакуваме. Може би още тази вечер. Моли се да се върнат...

Премини на [340](#).

През коя стена ще се опиташ да минеш?

През тази край вратата — продължи на **326**.

През лявата — попадаш на **303**.

През дясната — прехвърли се на **267**.

През тази срещу вратата — отгърни на **220**.

Катеренето нагоре през мрака ти се струва безкрайно дълго. Имаш чувството, че вървиш с часове, а не стигаш до никъде. Само тъмнина и стъпала, стъпала, стъпала...

Обзема те безцелен гняв. Готов си да пратиш всичко по дяволите. Ако искаш да се върнеш надолу, мини на **109**.

Ако продължиш нагоре, мини на **314**.

Ръцете на магьосника бавно се отпускат надолу.

— Жалко нищожество! Какво си въобразяваш!

Ала гласът му трепери от напрежение. Простичката магия на Буквара го е надвила за момента и той отчаяно се бори да вдигне отново ръце. Трябва да го унищожиш сега, преди да се е опомнил!

С какво ще атакуваш?

С магия ОГЪН — мини на **23**.

С магия СМЪРТ — попадаш на **91**.

С магия СИЛА — прочети епизод **227**.

С магия ГЛУПОСТ — премини на **154**.

Ако имаш огледалце със сребърна рамка и решиш да го извадиш от джоба си, мини на **216**.

Ако нямаш нищо от изброеното, попадаш на **241**.

Изтръпнал от вълнение, ти хващаш кожената корица и разтваряш Голямата книга. Но господин Едолон се е погрижил да защити своите вълшебни тайни. Внезапно измежду страниците изниква мускулеста ръка, която те зашлевява през лицето и захлопва книгата.

Цяла минута стоиш неподвижно край масата. Накрая се опомняш от смайването и отново оглеждаш кабинета. Какво ще правиш сега?

Ще се пребориш с любопитството и ще отидеш да изчакаш кротко господин Едолон — мини на **26**.

Ще разлистиш Буквара — продължи на **59**.

Ще разгледаш кристалното кълбо — прехвърли се на **80**.

С отчаяна бързина измъкваш листа от джоба си и го разгръщаш. Сетне стискаш зъби в очакване на неизбежната гибел. Ала вместо това пред тебе се разиграва поразителна сцена. Цялото неизброимо гъмжило изведнъж рухва на пода на залата, потънало в дълбок сън.

Не знаеш колко време ще трае магията. Във всеки случай най-разумно е да изчезваш час по-скоро. Изтичваш обратно към централния коридор и се оглеждаш. За отсрещното разклонение не желаеш да мислиш — то само ще те забави. И тъй, накъде ще продължиш?

Наляво, на изток — мини на [137](#).

Надясно, на запад — прехвърли се на [84](#).

В кабинета е тихо и сумрачно. Макар че завесите са разтворени, светлината едва прониква през стъклата, сякаш някаква магия и пречи да придобие власт над това странно помещение. Накъдето и да погледнеш, навсякъде има дебели старинни книги — по рафтовете край стените, по столовете, по пода и върху голямата маса от черен дъб. Една от книгите е разтворена и като се навеждаш над нея, с труд разчиташ древните писмена:

ЗА УМБРАЦИТЕ

Умбраците са едни от най-гнусните подземни духове. Ще ги разпознаеш лесно, защото са дребни, черни и грозни същества. Ала колкото лесно се разпознават, толкова трудно пък се улавят, защото умеят да се превръщат в сенки. Тази им способност ги прави особено опасни противници. Не че са много силни. Напротив, умбракът е хилава твар и с един по-силен удар можеш да му строшиш врата. Друго е лошото — че тия скверни създания се движат на глутници, като вълците. Попадне ли някой нощем в лапите им те ще го нападат от всички страни, а от съпротивата му ще бягат с лекота, като се превръщат в сенки. И клетникът ще загине от безброй удари в гръб, след като е прахосал силите си в неравна и безсмислена борба.

Прочее, трябва да знаеш, че тъкмо в тяхната сила се крие и слабостта им. Превърнати в сенки, умбраците са най-уязвими. Един лъч ярка светлина слага край на гнусния им живот, ако не смогнат своевременно да си възвърнат плътския облик...

Интересна книга. Непременно трябва да я прочетеш някой ден. Но в момента те е обхванал изследователски дух. И понеже обичаш да вършиш всичко с ясен план, решаващ да определиш трите най-интересни неща в кабинета.

На първо място избираш една огромна книга с кожена подвързия. Върху изтърканата кожена корица е изписано с потъмнели златни

букви МАГИКА. Досещаш се какво е това — Голямата вълшебна книга на Едолон. Колко ли чудеса се крият в нея?

Не по-малко те привлича и една друга книга, която забелязваш върху масата. Макар че е съвсем малка и тъничка, тя има изумителното заглавие „Буквар за вълшебници“. Тъкмо като за тебе, решаваш ти и се заглеждаш към третото чудо на кабинета — голямо кристално кълбо, в което различаваш изображение на връх Вълчи зъб с изоставената кула върху него.

Е, какво ще правиш сега?

Ще разгърнеш Голямата книга — прехвърли се на **42**.

Ще разлистиш Буквара — мини на **59**.

Ще разгледаш кристалното кълбо — продължи на **80**.

Ако се пребориш с любопитството и напуснеш кабинета, мини на **26**.

Изтекли са само минута или две, но имаш чувството, че е минало безкрайно дълго време, докато най-сетне в отсрещния край на залата напипваш коридор, който води на изток. Ако тръгнеш по него, прехвърли се на **270**.

Ако го подминеш и продължиш да обикаляш покрай стената, ще попаднеш на **288**.

Ако искаш да се върнеш право назад през центъра на залата, мини на **308**.

Разбира се! Всичко това ти е познато от видението в магическото огледало. Изтичваш напред и през входа на нишата зърваш голямата кристална полусфера, огряна от лъчите на единствения работещ светилник. Виждаш и скъсаната сребриста нишка. Питаш се какво ли би станало, ако съединиш двата ѝ края. Дали няма да лумнат светилниците из цялата крепост? Ех че досадно ще бъде за умбраците!

Ако опиташ да свържеш краищата на нишката, прехвърли се на **177**.

Ако не искаш да го сториш, избери накъде ще тръгнеш:

Към вратата зад спиралната стълба — мини на **165**.

По стълбата към горното ниво — прехвърли се на **126**.

Към другия край на пещерата — попадаш на **238**.

Бавно тръгваш през мрака и почти веднага усещаш, че крачките ти кънтят някак странно. Ехото идва отпред, съвсем отблизо. Ако продължиш по-нататък, мини на **129**.

Ако искаш да промениш посоката, избирай:

Право назад, на запад — продължи на **61**.

Към лявата стена и после напред покрай нея — прехвърли се на **97**.

Към лявата стена и после назад покрай нея — ще попаднеш на **120**.

Към дясната стена и после напред покрай нея — отгърни на **153**.

Към дясната стена и после назад покрай нея — продължи на **218**.

Ако желаеш да напуснеш това ниво, можеш да го сториш по два начина: като се изкачиш по стълбите на **101** или като слезеш на **262**.

Нищо не може да те спаси от хищните лапи. Затрупан, почти смазан под огромна камара от тела, ти скоро губиш съзнание... и един живот.

Премини на [310](#).

С магията на Буквара всичко става съвсем лесно. Разгъваш
вълшебния лист и спокойно прекрчваш през стената край вратата. В
следващия миг вече си вън от кулата.

Мини на [240](#).

Генералът нетърпеливо изслушва разказа ти и накрая отчаяно махва с ръка.

— Неуспех, пак неуспех! Толкова се надявах на тебе, момко... И ти наистина извърши чудо — за втори път излизаш невредим от онова змийско гнездо. Но моята армия утре ще се нуждае от нещо повече — от ярка светлина в тунелите... Знам, че вече нямам никакво право да те пращам на риск... и все пак... В името на армията, в името на краля, в името на цялото кралство — ще опиташ ли още веднъж?

Ако откажеш, мини на [160](#).

Ако се съгласиш, продължи на [226](#).

Знаеш, че те очаква гибел. Ала вместо страх в сърцето ти се възцарява спокойствие. Мисълта ти е кристално ясна. Е, добре, Таркасиус е велик маг, а ти дори не си чирак на вълшебника. И какво от това? Ще се бориш! Ще атакуваш незабавно, преди той да е нанесъл своя удар.

Изборът е решаващ. Сега нямаш право на грешка. Как ще нападнеш магьосника?

С магия ОГЪН — мини на **23**.

С магия СЪН — продължи на **35**.

С магия ТЕЖЕСТ — отиваш на **41**.

С магия ДВОЙНИК — прехвърли се на **65**.

С магия СМЪРТ — попадаш на **91**.

С магия НЕВИДИМОСТ — отгърни на **105**.

С магия СИЛА — прочети епизод **121**.

С магия ГЛУПОСТ — премини на **154**.

С НЕПРИЛИЧНА МАГИЯ — ще нападнеш на **186**.

Ако имаш огледалце със сребърна рамка и решиш да го извадиш от джоба си, мини на **216**.

Ако нямаш нищо от изброеното, попадаш на **241**.

Успяваш да изкрещиш само веднъж, преди бликналите от листа пламъци да те обгърнат в огнено езеро. Усещаш непоносима болка, сетне съзнанието ти изчезва като отрязано с нож. Това е смъртта. Забрави ли предупреждението от Буквара? Магиите са опасно нещо...

Покрусен от мъка за господин Едолон, ти се връщаш към централния коридор и го оглеждаш в двете посоки. Накъде ще продължиш сега?

Надясно, на изток — мини на **137**.

Наляво, на запад — прехвърли се на **84**.

Ако желаете да огледаш и отсрещното разклонение (при условие, че още не си го сторил), ще попаднеш на **304**.

Имаш ли люспа ръждиво желязо?

Да — мини на [28](#).

Не — прехвърли се на [171](#).

Запомнил си пътя добре и поне в началото на опасната мисия не срещаш никакви преждия. Един час по-късно минаваш през кабинета на Таркасиус и излизаш в огромната подземна пещера. От страничната ниша все тъй се лее светлина. Ако не си я огледал добре досега и тръгнеш към нея, мини на [99](#).

Ако желаеш да се изкачиш по спиралната стълба към горното ниво, продължи на [126](#).

Ако искаш да разгледаш вратата в скалата край стълбата, попадаш на [165](#).

Изваждаш магическия лист и още щом го разгъваш, усещаш в цялото си тяло огромен прилив на сила. Изкъртваш масивната врата с такава лекота, сякаш е направена от картон. Ала този прилив на сили е краткотраен. Само след няколко секунди си същият като преди — най-обикновено момче. Нищо, нали постигна целта си.

Прекрачваш строшената врата и излизаш от килията.

Мини на [231](#).

С надежда разтваряш Буквара... ала веднага от устните ти се отронва стон на дълбоко разочарование. Между дебелите корици има само смачкани, разкъсани, окаляни листове. Напразно опитваш да постигнеш нещо с тях — очевидно магията им се е изгубила.

Но въпреки всичко ти упорито ровиш и в крайна сметка откриваш три запазени листа. За да узнаеш какви са магическите им свойства, посочи три числа от таблицата и ги свери с текста на Буквара.

Е, все пак намери нещо полезно. Какво ще предприемеш сега?

Ще се опиташ да разбиеш кристалното кълбо с помощта на магия СИЛА — мини на **320**.

Ще отвориш Голямата книга — прехвърли се на **302**.

Ще напуснеш това помещение и ще се върнеш към централния коридор — продължи на **53**.

Трябва отново да атакуваш! Но с какво?

С магия ОГЪН — мини на **23**.

С магия СЪН — продължи на **35**.

С магия ТЕЖЕСТ — отиваш на **41**.

С магия ДВОЙНИК — прехвърли се на **65**.

С магия СМЪРТ — попадаш на **91**.

С магия НЕВИДИМОСТ — отгърни на **105**.

С магия СИЛА — прочети епизод **121**.

С магия ГЛУПОСТ — премини на **154**.

С НЕПРИЛИЧНА МАГИЯ — ще попаднеш на **186**.

Ако имаш огледалце със сребърна рамка и решиш да го извадиш от джоба си, мини на **216**.

Ако нямаш нищо от изброеното, попадаш на **241**.

Разгръщаш тъничката книжка и още от първата страница те посреща предупреждение.

Младежо, който четеш тия редове — защото ако ги четеш, значи си млад и желаеш да усвоиш великите магически тайни — знай, че трябва да бъдеш нащрек. Всяка магия може да бъде опасна, а някои от изложените в тази книга са направо смъртоносни. Ако въпреки всичко ги даваме в неподготвените ти ръце, то е тъкмо защото трябва да бъдеш подготвен — да свикнеш да боравиш с величавото и страшно могъщество на вълшебника. Желаем ти успех... и мъдрост, за да не тръгнеш по опасни и криви пътища.

Като начинаещ във великото изкуство ти се нуждаеш от нещо съвсем просто. Тъкмо това ти предлагаме. Всяка страница от този буквар е една магия. Достатъчно е да откъснеш листа и да го сгънеш на четири. Когато го разгънеш, магията ще се осъществи. Само внимавай — още веднъж те заклеваме за това в името на всичко свято!

За да се запознаеш с магиите от Буквара запиши номера на този епизод и разгърни в края на книгата. След като ги прегледаш, върни се тук и избери какво ще правиш по-нататък.

Ще разгърнеш Голямата книга — прехвърли се на **90**.

Ще разгледаш кристалното кълбо — мини на **80**.

Ще изчакаш кротко завръщането на господин Едолон — прехвърли се на **159**.

Отваряш вратата и виждаш, че зад нея започва нов коридор — вече по-светъл, защото някъде отпред долита неясна светлина. Ако решиш да тръгнеш по коридора, ще попаднеш на **211**.

Ако не желаеш да го сториш, избери какво ще предприемеш:

Ще провериш лявата врата — мини на **230**.

Ще провериш дясната врата — прехвърли се на **157**.

Ще се върнеш по коридора — продължи на **122**.

Само след десетина крачки ехото на стъпките ти започва да се отразява от стените на някакъв тесен коридор. Разперваш ръце и докосваш от двете си страни гладък камък. Но не можеш да вървиш през цялото време така. Избери към коя стена ще се придържаш.

Към лявата — мини на **134**.

Към дясната — продължи на **69**.

Ако желаеш да се върнеш и да направиш нов избор, можеш да го сториш на **170**.

Генералът те изслушва внимателно, но лицето му става все по-мрачно. Накрая той размахва юмрук.

— Лъжеш, момче! Ти си един проклет лъжец и нищо повече! А аз, старият глупак, вместо да се подготвям за утрешната битка, стоя тук и те слушам със зяпнала уста. Махай се веднага! Бягай си у дома, преди да съм заповядал да те обесят!

И наистина, не ти остава нищо друго, освен да се прибереш у дома.

Мини на **198**.

Вратата се отваря и в килията със злобно хихикане нахлуват десетина умбраци. Но ти вече си извадил магическия лист. Само след миг се уверяваш, че магията действа безпогрешно и с ужасяваща сила. Щом разгръщаш листа, всички умбраци рухват мъртви на каменния под.

Ако косата ти е черна, мини на **190**.

Ако имаш един бял кичур, продължи на **6**.

Ако цялата ти коса е побеляла, прехвърли се на **330**.

Изкачването нагоре по коридора е дълго, но ти не бързаш за никъде. След половин час най-сетне излизаш през тайна врата между купчина скали. Оглеждаш се наоколо. Попаднал си в гората на около километър от западното подножие на Вълчи зъб. Сядаш да си починеш за няколко минути, после тръгваш между дърветата. Но преди да си изминал двайсет крачки насреща ти изскачат четирима войници с мускети в ръце.

Мини на [119](#).

Двойникът се появява до теб... и веднага изчезва.
Продължи на [35](#).

С дивашки вопли умбраците се разделят на две групи. Едните се втурват насреща ти, другите връхлитат върху двойника. Сега е твоят шанс! Разблъскваш дребните противници, изскачаш навън и бързо дръпваш резето на вратата.

Мини на [339](#).

Не ти остава нищо друго, освен да напуснеш нишата и да избереш накъде ще продължиш.

Към вратата зад спиралната стълба — мини на [165](#).

По стълбата към горното ниво — прехвърли се на [126](#).

Към другия край на пещерата — попадаш на [238](#).

С отчаян писък политаш надолу и загиваш с раздробени кости в подножието на върха. Това е краят на твоето приключение.

Макар че пристъпваш бавно, скоро коридорът свършва и ти се озоваваш в ново помещение — сравнително малко, ако се съди по заоблеността на стените. Продължаваш напред и усещаш, че стената завива наляво. Тъкмо в този момент пръстите ти докосват затворена врата. Ако желаеш да я отвориш, мини на [157](#).

Ако искаш преди това да опипаш цялата западна страна на помещението, прехвърли се на [299](#).

Вече се задушаваш от напрежение и очите ти почти изхвъркват от орбитите, когато железните пръти внезапно изскърцват и се огъват с лекота като восъчни свещи. Изнемощял рухваш на пода и дълго не можеш да си поемеш въздух.

Най-сетне събираш сили да се изправиш и да прекрачиш навън. Главата ти все още е клюмнала и забелязваш пред краката си зелениясало медно кръстче, заклещено между камъните. Добра поличба! Прибираш кръстчето в джоба си и се изкатерваш навън от ямата.

Премини на [263](#).

Нямаш никакво време, а и не познаваш съдържанието на Буквара. Трескаво хвърляш поглед към първата страница. Сам не разбираш как, но за част от секундата схващаш какво е написано. Всеки лист от Буквара е отделна магия. Трябва да го откъснеш и да го сгънеш на четири, а когато го разтвориш отново, магията ще се осъществи.

Откъсваш един лист и го поглеждаш. Върху него е изписано: „13 — НЕПРИЛИЧНА МАГИЯ“. Ама че късмет!

Откъм вестибюла господин Едолон надава болезнен вик и гласът му замлъква. За сметка на това крясъците на черните духове стават още по-силни и ти долавяш в тях неописуемо злорадство. Нима са победили? Трябва да бързаш, умбраците всеки миг ще нахлуят в кабинета!

Светкавично изтръгваш от Буквара още девет листа. За да разбереш с какви магии разполагаш, посочи 9 числа от таблицата. (И не питай за магия 14 — в бързината просто не успяваш да я улучиш.) След това запиши номера на този епизод и отгърни в края на книгата, където ще прочетеш Буквара за вълшебници. Когато привършиш с това, върни се тук и продължи да четеш.

Е, готов ли си? В такъв случай премини на [275](#).

Вече падаш под първите удари, когато сред всеобщата гюрултия се раздава пронизителен вик.

— Чакайте бе, чакайте бе, чакайте бе!

За момент ударите спират и наоколо се надига недоволно мърморене:

— Тоя пък, тоя пък, тоя пък!

— Какво иска сега?

— Сигурно да му теглим един по врата.

— Нека аз, нека аз, нека аз!

— Чакайте бе! — повтаря първият глас. — Тоя го познавам, видях го вече! Той само така се е преоблякъл...

— Дрън-дрън, тикво зелена! На човек ми мяза!

— Ти си човек!

— Кой, аз ли?

— Ти я!

— Ей-сега ще ми заприличаш на човек! На два човека!

— А пък ти на десет човека!

— А пък ти на хиляда!

По всяка вероятност с това число се изчерпват математическите способности на двамата спореци, защото в дискусиата биват включени далеч по-солидни аргументи под формата на юмручни удари. А на подобна гледка не е способен да устои нито един умбрак.

Ти си напълно забравен. Пъргаво пролазваш между краката на черните твари, които само те подритват разсеяно, за да не им пречиш. Най-сетне се добираш до централния коридор. Отсрещното разклонение привлича погледа ти, но ти поклащаш глава. Сега то само би ти отнело време. А трябва час по-скоро да се отдалечиш от зловещата зала. И тъй, накъде ще продължиш?

Наляво, на изток — мини на [137](#).

Надясно, на запад — прехвърли се на [84](#).

Разгъваш листа и незабавно край теб се появява двойник, сякаш излязъл от някакво магическо огледало. Само че този път вълшебството не помага, защото вместо да се объркат, умбраците свирепо налитат и срещу двамата. С известно задоволство забелязваш как ония, които са тръгнали срещу двойника, изхвъркват от площадката. Ала обединената сила на останалите четири-пет умбраци е достатъчна, за да те изтласка назад — в пропастта.

Мини на [132](#).

Имаш ли рицарски доспехи?

Да — мини на **31**.

Не — продължи на **183**.

Макар че няма ключалка, ти разгъваш магическия лист и го приближаваш до вратата. Чуваш как от другата страна резето се раздвижва с глухо скърцане. След миг вратата се открява. Свободен си!

Продължи на [231](#).

С отчаяна бързина измъкваш листа от джоба си и го разгръщаш. Сетне стискаш зъби в очакване на неизбежната гибел. Ала вместо това пред тебе се разиграва поразителна сцена. Цялото неизброимо гъмжило изведнъж рухва на пода на залата, сякаш притиснато под невидим и непосилен товар.

Не знаеш колко време ще трае магията. Във всеки случай най-разумно е да изчезваш час по-скоро. Може би черните твари след малко ще те забравят — от досегашните срещи с тях си стигнал до извода, че са плиткоумни като маймуни.

Изтичваш обратно към централния коридор и се оглеждаш. За отсрещното разклонение не желаш да мислиш — то само ще те забави. И тъй, накъде ще продължиш?

Наляво, на изток — мини на [137](#).

Надясно, на запад — прехвърли се на [84](#).

Вратата упорито не иска да се поддава. Едва когато опъваш с чудовищна сила, тя изведнъж се отваря. Отхвъркваш назад, блъскаш се в стената и от жестокия удар губиш един живот.

Когато се опомняш, очаква те разочарование. Отвъд вратата няма нищо — само гладка каменна стена. Ама че подигравка! Сърдито захлопваш фалшивата врата и се замисляш какво да правиш по-нататък.

Да провериш средната врата — мини на **60**.

Да провериш лявата врата — прехвърли се на **230**.

Да се върнеш по коридора — продължи на **122**.

Коридорът продължава през скалните дълбини право на изток. От време на време в стените му се отварят врати към странични помещения, но всички те се оказват празни. Не откриваш никаква следа от някогашните им обитатели... ако изобщо е имало такива.

Внезапно в стените на тунела се появяват едновременно две отклонения — надясно и наляво. Накъде ще продължиш?

Надясно — премини на **195**.

Напред — прехвърли се на **137**.

Наляво — отгърни на **304**.

За момент имаш чувството, че някаква магия те е пренесла в кабинета на господин Едолон. Същите библиотечни лавици покрай стените, същата голяма маса, отрупана с дебели книги и древни свитъци. Ала човекът зад масата е съвсем различен — висок, мършав, с костеливо и злобно лице, по което не се чете друго чувство, освен омраза към целия свят.

— Аха-а-а-а! — зловещо провлачва той, докато се изправя. — Ето го и хлапето. Мразя хлапетата.

— Кой сте вие? — питаш ти с пресъхнало гърло.

Непознатият отмята глава и избухва в дрезгав, противен смях.

— Таркасиус, момченце! Това съм аз — Таркасиус, най-великият маг в това кралство! Е, добре, представих ти се. И тъй като съм великодушен, ще пощадя жалкия ти живот, ако паднеш на колене и помолиш за милост.

Ще се подчиниш ли? Ако паднеш на колене и помолиш за милост, мини на [145](#).

Ако откажеш, прехвърли се на [30](#).

Кълбото е истинско чудо. Върхът и кулата вътре изглеждат съвсем като истински. Различаваш до най-малки подробности старата каменна зидария, изпочупените керемиди по островърхия покрив, пропастта под източната страна на кулата и дърветата по западния склон на върха. Няколко минути оглеждаш любопитно, тази магическа сфера, ала разбираш, че нямаш много време. Господин Едолон може да се прибере всеки момент. Как ще постъпиш сега?

Ще оставиш кълбото на място — мини на [172](#). ??? (или 117)

Ще го погледаш още малко — продължи на [150](#).

Ще счупиш кълбото — прехвърли се на [223](#).

Няколко минути по-късно ти си разочарован и обезверен. Дори огромната сила, с която те надарява магическият лист, не е била достатъчна, за да помръднеш поне на косъм дебелината на желязната врата. Ако сега решиш да прибегнеш към последната възможност — магия **ОТВАРЯНЕ НА КЛЮЧАЛКИ** — премини на **148**.

В противен случай ще трябва да се върнеш обратно и да избереш една от останалите посоки:

Нагоре по спиралната стълба — на **89**.

Надолу по стълбата — на **233**.

По отсрещния, светъл тунел, който води към западния склон — тази посока ще те отведе на **3**.

Озоваваш се на нова тясна площадка край спиралното стълбище. Тук има само една врата, здраво залостена с резе отвън. Какво ще направиш сега?

Ще се изкачиш нагоре по стълбището — мини на [287](#).

Ще слезеш надолу — продължи на [101](#).

Ще отвориш вратата — прехвърли се на [228](#).

Провери шанса си като посочиш едно число от таблицата.

От 1 до 6 — мини на **219**.

От 7 до 12 — прехвърли се на **114**.

Коридорът продължава през скалните дълбини все тъй право на запад. От време на време в стените му се отварят врати към странични помещения, но всички те се оказват празни. Не откриваш никаква следа от някогашните им обитатели... ако изобщо е имало такива.

Най-сетне коридорът отново се разширява и ти съзираш пред себе си централната винтова стълба на подземната крепост. Ала тунелът не свършва пред нея. Отвъд стръмните стъпала забелязваш нов мрачен отвор. Накъде ще се отправиш?

Отново на запад по тунела — мини на **20**.

Нагоре по стъпалата — прехвърли се на **268**.

Надолу по стъпалата — попадаш на **126**.

Когато разгъваш листа, от него лумват ослепителни огнени езици. Дебелото дъбово дърво на вратата пламва като суха слама. Но преди да изгори то изпълва цялата килия с лютив черен пушек. Полузадушен, ти се превиваш от мъчителна кашлица и губиш един живот.

Най-сетне вратата се превръща в куп въглени. Крайно време е да се измъкваш от тая задуха.

Мини на [231](#).

Това е последното препятствие по пътя към свободата. Разгъваш магическия лист и решително се хвърляш от площадката.

Падането е бавно, като насън. При други обстоятелства навярно би ти доставило удоволствие. Но сега имаш само едно желание — час по-скоро да се отдалечиш от тая зловеща крепост, изпълнена със зловни духове.

Най-сетне тежестта ти започва постепенно да се завръща и след минута стъпваш върху камънаците в подножието на върха. Оглеждаш се. В скалната стена край тебе е вградена огромна врата от масивно желязо. Много добре знаеш накъде води тя, затова без колебания ѝ обръщаш гръб и побягваш към близката горичка. Но едва си се добрал до дърветата, когато насреща ти изскачат четирима войници с мускети в ръцете.

Продължи на [119](#).

Връщаш се през кабинета на мъртвия Таркасиус, отместваш рафтовете в дъното и пред теб се разкрива тайният коридор.

Имаш ли плочка с изображение на слънце?

Да — мини на **64**.

Не — мини на **33**.

Този път ледената тръпка те сковава от глава до пети. За миг пред очите ти във въздуха се появява същото безплътно огледало. Сетне то изчезва, но видяното е достатъчно, за да извикаш от ужас — цялата ти коса е побеляла!

Мини на [306](#).

Имаш ли фенер?

Да — мини на **250**.

Не — прехвърли се на **301**.

Изтръпнал от вълнение, ти хващаш кожената корица и разтваряш Голямата книга. Но господин Едолон се е погрижил да защити своите вълшебни тайни. Внезапно измежду страниците изниква мускулеста ръка, която те зашлевява през лицето и захлопва книгата.

Цяла минута стоиш неподвижно край масата. Накрая се опомняш от смайването и отново оглеждаш кабинета. Какво ще правиш сега?

Ще се пребориш с любопитството и ще отидеш да изчакаш кротко господин Едолон — мини на **159**.

Ще разлистиш Буквара — продължи на **59**.

Ще разгледаш кристалното кълбо — прехвърли се на **80**.

Премини на 35.

Имаш ли бурканче гранясала мас?

Да — мини на **146**.

Не — прехвърли се на **213**.

Когато привършваш разказа си, генералът замислено захапва малка опушена лула. Изведнъж очите му блясват като светкавици.

— Значи искаш да кажеш, че сам си успял да надвиеш безброй умбраци и да се измъкнеш жив от тая зловеща крепост? Момче, ти си лъжец! Знаеш ли, че е в моя власт да те обеса на първото дърво?

— Не лъжа, ваше превъзходителство — твърдо отговаряш ти като го гледаш право в очите.

Свирепият блясък в очите на генерала изгасва.

— Знаем ли... — промърморва той. — Може и да не лъжеш. Ако е така, значи си храбро момче. И сведенията, които ми даде, са извънредно ценни. Но никакви сведения няма да ни помогнат в онова, което се готви. Утре трябва да щурмуваме крепостта... и в схватките из мрачните коридори ще загубя стотици бойци. Ех, ако светеха кристалните лампи, за които ми разказа... — Гласът му изведнъж става умолителен. — Слушай, момко, не би ли се върнал там? Ако успееш да запалиш тия вълшебни лампи, ще сториш огромна услуга на цялото кралство.

При мисълта за зловещите тунели по гърба ти полазват ледени тръпки.

Ако откажеш, мини на **160**.

Ако се съгласиш, продължи на **260**.

Стълбата свършва и ти се озоваваш в тясно помещение със скосен таван като вътрешността на фуния. Очевидно си попаднал на върха на кулата. През разбитото стъкло на голямата капандура проникват слънчеви лъчи и огряват купищата прашни вехтории, разхвърляни наоколо. Какво ще правиш сега?

Ще разгледаш вехториите — мини на [115](#).

Ще погледнеш през капандурата — прехвърли се на [174](#).

Ще слезеш по стълбата на долния етаж — попадаш на [287](#).

Рискът е огромен, ала не можеш да устоиш на свободата, която те мами — тъй близка и тъй недостъпна. Отдалечаваш се от пропастта, изваждаш магическия лист... и изведнъж разбираш, че начинанието ти крие още един риск. За да се засилиш ще трябва да тичаш — и при това да размахваш ръце. Значи в момента на скока ще се наложи да разгънеш листа само с една ръка.

Ако въпреки това пристъпиш към плана си, премини на [143](#).

В противен случай ще трябва да се върнеш обратно и да избереш една от останалите посоки:

Нагоре по спиралната стълба — на [89](#).

Надолу по стълбата — на [233](#).

По мрачния тунел, който води към източния склон — на [54](#).

Едва когато разгръщаш листа, ти осъзнаваш грешката си. Наистина, край тебе се появява двойник, сякаш излязъл от някакво вълшебно огледало. Ала за умбраците е все едно дали противниците са двама или двайсет. След миг черната им вълна ще те залее. Не ти остава нищо друго, освен да бягаш.

Премини на [279](#).

След няколко крачки наляво достигаш стената и тръгваш пипнешком покрай нея. Усещаш, че тя постепенно завива — изглежда си попаднал в кръгло или по-скоро овално помещение. И ето че в предния край на това помещение откриваш коридор, който води право напред.

Ако тръгнеш по него, мини на **270**.

Ако го подминеш и продължиш край стената, прехвърли се на **280**.

Ако искаш да се върнеш право назад през центъра на залата, ще попаднеш на **308**.

Тази зловеща магия действа безотказно. Още преди да си разгънал листа докрай, всички умбраци рухват мъртви на каменната площадка.

Ако косата ти е черна, прехвърли се на **290**.

Ако имаш един бял кичур, мини на **88**.

Ако цялата ти коса е бяла, продължи на **330**.

Виждал ли си вече подземното езеро в стаичката с кривите
огледала?

Да — прехвърли се на **46**.

Не — попадаш на **19**.

Този път всичко зависи не от силата, а от твоя шанс. Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 6 — попадеш на **5**.

От 7 до 12 — продължи на **70**.

Озоваваш се в приземното помещение на кулата — свършено празно, ако не се брой дебелият слой прах по плочките на пода.

Имаш ли зелено стъклено топче?

Да — мини на **108**.

Не — продължи на **36**.

Попадаш в къс коридор, чиито стени са украсени с великолепни старинни гоблени. Отсреща има врата от чер абанос — но за разлика от предишната тя е съвършено гладка, без никакви украшения. Спираш пред нея и натискаш дръжката. Отключено е.

Мини на [79](#).

Още преди да си разгънал докрай магическия лист, умбраците рухват на пода, потънали в дълбок сън. Заобикаляш ги предпазливо и продължаваш по коридора.

Мини на [338](#).

Отваряш вратата и в лицето ти блисват ярки слънчеви лъчи. Когато очите ти привикват към светлината, виждаш, че си попаднал на тясна каменна площадка без парапет. Над тебе се издига висока скална стена, от която стърчи зловеща бесилка. Някъде далече горе белеят стените на кулата.

Когато поглеждаш надолу, кръвта ти изстива. Под площадката е зейнала шеметна пропаст чак до подножието на канарата. По гладката скала има само една-единствена издатина — друга подобна площадка, разположена двайсетина крачки по-долу.

Ако имаш магия ТЕЖЕСТ и искаш да я използваш за скок към подножието на върха, премини на [286](#).

Ако имаш въже и решиш да се спуснеш с него, ще попаднеш на [328](#).

Ако предпочиташ да се върнеш през вратата, отгърни на [258](#).

Когато разгръщаш листа, магьосникът се ухилва зловещо.
— И ти си въобразяваш, че няма да те видя? Умри тогава,
нищожество!
Попадаш на [241](#).

Господин Едолон се усмихва.

— Май малко послъгваш... Нищо, момко, не ти се сърдя. Знам каква краста е любопитството. Само внимавай, в тази къща има и опасни неща. А като стана дума за опасности...

Без да довършва, той разперва длани над главата ти и с мощен глас изрича заклинание на някакъв странен език. Разтърсва те тръпка.

— Какво беше това?

— Една полезна магия — усмихва се старецът. — Дадох ти четири живота. Обаче не се надявай прекалено на тях — понякога могат да те спасят, понякога не... Е за тази вечер стига толкова. Бягай да почиваш. От утре започваме обучението.

Пожелаваш на господин Едолон лека нощ и се качваш в стаичката си. Ала едва си седнал на леглото, когато из цялата къща се разнасят оглушителни, пискливи крясъци. Побиват те ледени тръпки. Що за страховити създания са нахлули от нощния мрак? Сетне чуваш повелителния вик на стария вълшебник:

— Назад, проклети умбраци! Назад, изчадия на тъмата!

Умбраци! Най-страшните от всички подземни духове! Усещаш, че цялото ти тяло се тресе от ужас, но въпреки всичко намираш сили да излезеш и да се спуснеш надолу по стълбата.

Гледката, която заварваш долу, те приковава на място. Целият вестибюл е пълен с дребни черни създания. Движенията им са толкова бързи, че в полумрака не успяваш да ги разгледаш добре. А и формата им не е постоянна — те ту имат тела, ту се превръщат в сенки, които вихрено пълзят по стените и тавана. Сред този черен вихър господин Едолон отчаяно се бори да стигне до кабинета, но борбата е твърде неравна. Умбраците го блъскат от всички страни и крещат с тънички гласчета:

— Дърт магъосник, дърт магъосник!

— Ще те опечем на шиш!

— Не, ще те дадем на Таркасиус!

— Ще ти оскубем брадата косъм по косъм!

Първият ти импулс е да се хвърлиш на помощ, ала веднага разбираш, че постъпката ти ще бъде колкото храбра, толкова и безполезна. Сетне в главата ти проблясва нова мисъл. Букварът! Може би с Буквара за вълшебници ще успееш да направиш нещо срещу умбраците. Хвърляш се към кабинета и грабваш от масата тънката книжка. Разтварял ли си я днес следобед?

Да — прехвърли се на **15**.

Не — мини на **71**.

С диви крясъци умбраците се разделят на две групи. Напразно опитваш да разблъскаш ония, които връхлитат срещу теб. От всички страни в тялото ти се вкопчват костеливи ръце с остри нокти. А когато към групата се присъединяват и останалите умбраци, които са разбрали измамата, положението става просто отчаяно. Бръцолевейки оживено помежду си, грозните твари те извеждат от килията и те повеждат надолу по стръмни стъпала.

Мини на [293](#).

От едната ти страна зее отворът на вратата, която унищожи с помощта на магия.

От другата ти страна е спиралното стълбище към върха на кулата. Разбира се, то не свършва тук, в приземието. Ясно различаваш, че стъпалата слизат и надолу, към дълбините на скалата.

И тъй, ще трябва да избираш между трите възможни пътя: нагоре, навън или надолу.

Накъде ще продължиш?

През вратата към западния склон на върха — мини на **240**.

По стълбището към върха на кулата — прехвърли се на **2**.

По същото стълбище, само че надолу, към скалните подземия — продължи на **185**.

Ново безкрайно слизане. Пак стъпала, стъпала, стъпала... Вече си готов да се закълнеш, че това никога няма да свърши, когато пред теб се разлива неясна светлина и ти излизаш в огромна естествена пещера, сред която тъмнеят спокойните води на хладно подземно езеро. Виждаш всичко това, защото под сводовете се разлива бледо сияние. Оглеждаш се и веднага съзираш източника му — светлината долита от неголям отвор в скалната стена на стотина крачки от тебе.

Съвсем близо до себе си различаваш извивките на спиралната стълба.

Накъде ще тръгнеш?

Към източника на светлина — продължи на [99](#).

По спиралната стълба към горното ниво — прехвърли се на [126](#).

Умбраците надават пискливи викове и разперват ръце да те спрат, ала не са достатъчно бързи. С два скока се озоваваш навън, захлопваш вратата и дръпваш резето.

Мини на [339](#).

Генералът пристъпва напред и те прегръща.

— Ти си храбър младеж — задавено изрича той. — Някой ден от тебе ще излезе истински войник. Върви, момко. И нека Бог да те закриля.

Тръгваш към изхода от палатката, но генералът те спира.

— Чакай, вземи този златен пръстен. Той ще е знак за всички мои войници да ти оказват съдействие.

Сбогуваш се със стареца и напускаш лагера. Ако решиш да проникнеш в крепостта през тайния тунел на Таркасиус, продължи на [55](#).

Ако се отправиш към подножието на Вълчи зъб, избери откъм кой склон ще се опиташ да проникнеш:

Откъм източния — попадаш на [222](#).

Откъм западния — мини на [184](#).

Прекрачваш навътре... и ужасът те вкаменява. Цялата зала е изпълнена с хиляди умбраци. Грозните твари са облепили всичко — стените, тавана, пода, колоните... Отвратителното бръцоловене кънти под свода и се превръща в някаква налудничава, непоносима шумотевица.

Искаш да бягаш, ала краката ти сякаш са залепнали за пода. А когато най-сетне се опомняш, вече е късно. Умбраците са те забелязали и черната им вълна връхлита насреща ти с оглушителен рев.

Бягството вече е невъзможно. Може би само вълшебните листове все още ти предлагат някакъв крехък шанс. Избери каква магия ще използваш.

ОГЪН — мини на [14](#).

СЪН — прехвърли се на [43](#).

ТЕЖЕСТ — попадаш на [76](#).

ДВОЙНИК — отгърни на [96](#).

СМЪРТ — прочети епизод [140](#).

НЕВИДИМОСТ — премини на [181](#).

СИЛА — отвежда те на [217](#).

ГЛУПОСТ — мини на [246](#).

НЕПРИЛИЧНА МАГИЯ — попадаш на [292](#).

Ако все пак се опиташ да бягаш, ще попаднеш на [279](#).

Вратата се отваря и в килията със злобно хихикане нахлуват десетина умбраци. Но ти вече си извадил магическия лист. Щом го разгъваш, усещаш как по цялото ти тяло се надига вълна на огромна сила. С два удара поваляш най-близките умбраци. Ала останалите мигновено се превръщат в сенки и започват стремителен бяг насамнатам из килията. Нещо повече — тия проклети същества те обсипват с градушка от удари изотзад. Какво ще правиш сега?

Ще изтичаш към вратата — прехвърли се на [242](#).

Ще продължиш да се биеш — мини на [282](#).

Ще се опиташ да ги победиш със светлина — попадеш на [316](#).

Енергично размахваш ръце и след малко успяваш да се добереш до плитчина. Излизаш на скалния бряг и се оглеждаш. Забелязваш наблизно основата на спиралната стълба. Значи тук най-сетне свършват безкрайните ѝ обиколки. По-надолу няма път. Но пък за сметка на това в мрака зад стълбата се тъмнее някаква врата.

Озърташ се в обратната посока и виждаш откъде идва бледото сияние, което озарява тази огромна пещера. Светлината струи от неголям отвор в скалната стена на стотина крачки от тебе.

Накъде ще тръгнеш сега?

Към вратата зад стълбището — мини на **165**.

Към източника на светлина — продължи на **99**.

Ще се изкачиш по винтовата стълба към горното ниво — прехвърли се на **126**.

Личи си, че от години никой не е стъпвал тук. Всичко е покрито с дебел слой прах. Откриваш купища книги, написани на някакъв непознат език, сандъци, пълни с проядени от молците дрехи, ръждясали градинарски сечива, строшени кухненски прибори... Казано накратко — таван като таван, пълен с безполезни неща. След дълго ровене изравяш от вехториите следните предмети, които биха могли да ти свършат работа:

Проядени от ръждата РИЦАРСКИ ДОСПЕХИ — доста са големи и с тях сигурно ще приличаш на плашило, но ако искаш, можеш да ги навлечеш.

ФЕНЕР със запазена свещ и вградено огниво за запалване.

Кълбо тънко ВЪЖЕ.

НИШКА от странна сребриста материя.

Бурканче гранясала МАС.

Ръждясало ДЖОБНО НОЖЧЕ.

ОГЛЕДАЛЦЕ с потъмняла сребърна рамка. Би изглеждало съвсем обикновено, ако не беше един странен факт — сред всичко в този таван единствено то не е покрито с прах.

Можеш да вземеш само четири от тези предмети. Направи своя избор и го запиши в дневника на приключението.

Ако сега искаш да погледнеш през капандурата, мини на [174](#).

Ако слезеш по стълбището към долния етаж, прехвърли се на [287](#).

В гърдите ти се борят едновременно страх и гордост. Нали си обикновен чирак-вълшебник... не, и това е прекалено силно казано. Всъщност си едно обикновено момче, което може и да стане някой ден чирак на вълшебника. И все пак вършиш магически дела, бориш се срещу подземните духове, а сега ще осветиш отново тая проклета крепост.

Пръстите ти ловко свързват скъсаната нишка... и тутакси светлината става толкова ярка, че те заслепява. Закриваш очите си с длани и изчакваш цяла минута, преди да ги отвориш отново.

Светлината е навсякъде. Когато излизаш навън, виждаш, че светилници е имало и горе по свода на пещерата. Сега всичко блести, отвсякъде се сипят сияйни лъчи. Сред тази празнична заря не е трудно да различиш върху скалата пред краката си малка керамична плочка, над която си прекрачил преди малко.

Навеждаш се и я вдигаш. Върху плочката е отпечатано изображение на слънце. Усмиваш се и я прибираш в джоба си. Ще я запазиш за спомен. Нима може да има по-подходящ символ за онова, което извърши преди малко?

Премини на [173](#).

Оставяш на място кристалното кълбо и решаваш, че все още имаш малко време за разглеждане на кабинета. Какво ще правиш сега?

Ще разлистиш Буквара — прехвърли се на **59**.

Ще разгърнеш Голямата книга — попадаш на **90**.

Ще излезеш и ще изчакаш кротко завръщането на господин Едолон — мини на **159**.

Когато привършваш разказа си, генералът замислено захапва малка опушена лула. Изведнъж очите му блясват като светкавици.

— Значи искаш да кажеш, че сам си успял да унищожиш магьосник като Таркасиус? И след това си се измъкнал жив от тая зловеща крепост? Момче, ти си лъжец! Знаеш ли, че е в моя власт да те обеса на първото дърво?

— Не лъжа, ваше превъзходителство — твърдо отговаряш ти като го гледаш право в очите.

Свирепият блясък в очите на генерала изгасва.

— Знаем ли... — промърморва той. — Може и да не лъжеш. Ако е така, значи си сторил велико дело. Но работата е свършена само наполовина. Утре трябва да щурмуваме крепостта... и в схватките из мрачните коридори ще загубя стотици бойци. Ех, ако светеха кристалните лампи, за които ми разказа... — Гласът му изведнъж става умолителен. — Слушай, момко, не би ли се върнал там? Ако успееш да запалиш тия вълшебни лампи, ще сториш огромна услуга на цялото кралство.

При мисълта за зловеците тунели по гърба ти полазват ледени тръпки.

Ако откажеш, мини на [160](#).

Ако се съгласиш, продължи на [111](#).

Имаш ли златен пръстен?

Да — премини на **193**.

Не — попадаш на **11**.

Като опипваш внимателно стената, ти тръгваш назад и след малко откриваш ъгъл. Някакъв коридор се отклонява на запад от залата. Ако тръгнеш по него, избери към коя стена ще се придържаш.

Към лявата — мини на [134](#).

Към дясната — прехвърли се на [69](#).

Ако подминеш коридора и продължиш да обикаляш край стената на залата, попадаш на [45](#).

Когато разгръщаш листа, из цялото ти тяло се надига вълна на огромна сила. Хвърляш се напред към проклетия магьосник, ала не си бил достатъчно бърз.

Мини на [241](#).

Имаш ли фенер?

Да — мини на [252](#).

Не — прехвърли се на [335](#).

Облечен ли си в рицарски доспехи?

Да — мини на **261**.

Не — попадаш на **331**.

Отваряш вратата и попадаш в неголяма кръгла стаичка. Това помещение би приличало на килията ти, ако не беше нещо странно — от горе до долу целите стени са облицовани с криви огледала. Накъдето и да извърнеш глава, срещаш само обезобразеното си отражение. Огледала, огледала, огледала... и нищо друго.

Ако излезеш от стаичката, върни се на [287](#) и направи нов избор.

Ако искаш да разгледаш огледалните стени по-внимателно, продължи на [234](#).

Тази магия е безпогрешна. Още щом разгъваш листа, ключалката щраква и вратата се отваря. Влизаш в приземното помещение — съвършено празно, ако не се брой спиралната стълба, която води нагоре и надолу. Накъде ще се отправиш сега?

Нагоре — мини на **2**.

Надолу — мини на **185**.

Това ниво се оказва един безкраен коридор, прекосяващ целия връх от източния до западния склон. И тъкмо западната посока привлича погледа ти, защото оттам долита светлина, макар и бледа. За твоите привикнали към мрака очи това сияние на деня е истинска благословия.

Напрягаш зрение и в далечния западен отвор различаваш като зелен килим короните на дървета. Те не закриват гледката, а се отдалечават плавно. Значи това е изход към подножието на върха!

В обратната посока, на изток светлината постепенно чезне. Коридорът продължава натам, все по-мрачен и по-зловещ.

И разбира се, винтовата стълба както винаги ти предлага две посоки — нагоре, към средното ниво и надолу, вече към земните недра.

Накъде ще се отправиш?

На запад, към светлината — мини на **3**.

На изток, към мрачния тунел — прехвърли се на **54**.

Нагоре по стълбата — попадаш на **89**.

Надолу по стълбата — отгърни на **233**.

Когато изчезваш от погледите им, умбраците надават смаяни крясъци. После започват да опипват площадката педя по педя, но ти не си вчерашен и пъргаво се изкатерваш върху бесилката докато привърши претърсването. Накрая умбраците се убеждават, че няма да те открият и изчезват през вратата, бръцолевейки оживено помежду си. Тъкмо навреме! Само след няколко секунди действието на магията привършва. Ако умбраците не бяха избързали, сега щеше да попаднеш отново в лапите им.

Изчакваш още малко и слизаш от бесилката.

Премини на [306](#).

Свестяваш се в мрачна килия с плесенявали каменни стени. Лежиш върху гол дървен нар, с който напълно се изчерпва оскъдното обзавеждане на килията. Прозорци няма и единствената светлина идва от едва мъждукащо кандило. Всъщност точно над теб има странен кристален светилник във формата на полусфера с гладко шлифовани стени, но сега от него не долита нито лъч. Като присвиваш очи, забелязваш, че от кристала излиза тъничка сребриста нишка. Другият ѝ край потъва в каменния таван. Нямах представа за какво може да служи — навярно е някаква магия.

Наоколо царува пълна тишина, сякаш си нейде дълбоко под земята. Къде си попаднал? Може би в някоя подземна тъмница на умбраците? Или... или в крепостта на връх Вълчи зъб?

Ставаш от нара и оглеждаш килията. Дебелата дъбова врата се оказва заключена. По гърба ти полазват студени тръпки. Как ще се измъкнеш оттук?

Ако искаш да използваш магия, прехвърли се на [155](#).

Ако засега предпочиташ да се въздържиш, мини на [168](#).

Странното ехо приближава с всяка крачка. И изведнъж опората под краката ти изчезва. Надаваш глух вик, размахваш ръце и политаш надолу в някакъв бездънен кладенец.

За да се спасиш, разполагаш с броени секунди. Ако имаш магия ТЕЖЕСТ, трябва да я използваш незабавно. За целта мини на [266](#).

Ако нямаш такава магия, попадаш на [10](#).

За щастие скоро милосърдната смърт слага край на страданията ти. Ала обезумелите умбраци продължават да вилнеят и когато най-сетне разправата приключва, от тебе са останали само късчета окървавено месо.

Коридорът не е особено дълъг. След малко излизаш в кръгла стаичка, от която извеждат три врати. Спираш, повдигаш фенера и ги оглеждаш внимателно. В камъка над лявата врата е изсечено зловещо изображение — череп с кръстосани кости под него. Над дясната пък има ухилена физиономия с разперени ръце край ушите. Само над средната врата не е изобразено нищо.

Ако желаеш да минеш през някоя от тия врати, избирай:

Лявата — прехвърли се на [230](#).

Средната — продължи на [60](#).

Дясната — попадаш на [157](#).

Ако предпочиташ да се върнеш по коридора, прочети епизод [122](#).

Когато политаш през ръба на площадката, умбраците надават крясъци и стремително изчезват през вратата. Времето сякаш спира. Имаш чувството, че падаш надолу безкрайно бавно, а в гърдите ти сърцето се е свило като камък. Ще оцелееш ли след това страхотно падане?

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 6 — мини на **189**.

От 7 до 12 — мини на **264**.

Смело тръгваш по коридора. Наоколо става все по-светло и отпред полъхва свеж въздух. Изглежда, че този тунел води към изход от подземията! Ускоряваш крачка... и изведнъж насреща ти с кикот и бръщолевене изскача цяла тълпа умбраци. Трескаво се свиваш край стената на коридора, ала вместо да те нападнат, грозните твари избухват в радостни възгласи:

— Я-а-а-а-а-а!

— Нашият, нашият, нашият!

— Тоя пък, тоя пък, тоя пък, тоя пък!

— Пак на разузнаване, а? Пак на разузнаване!

Сетне умбраците отминават, а ти изтичваш напред, измъкваш се от руините на караулката и хукваш надолу по склона. Четвърт час покъсно приближаваш гората в подножието на върха, където те посрещат неколцина въоръжени войници.

Мини на [119](#).

Макар че пристъпваш бавно, скоро коридорът свършва и ти се озоваваш в ново помещение — сравнително малко, ако се съди по заоблеността на стените. Продължаваш напред и усещаш, че стената завива надясно. Тъкмо в този момент пръстите ти докосват затворена врата. Ако желаеш да я отвориш, мини на [230](#).

Ако искаш преди това да опипаш цялата западна страна на помещението, прехвърли се на [299](#).

Второто подземно ниво всъщност е дълъг коридор, изсечен в скалата по посока изток-запад. Това е всичко, ако не се брой спиралната стълба до тебе. Накъде ще продължиш?

На запад по коридора — мини на **20**.

На изток по коридора — прехвърли се на **78**.

Нагоре по стъпалата — прехвърли се на **268**.

Надолу по стъпалата — попадаш на **126**.

Макар че се чувстваш изтощен, ти завързваш въжето за дръжката на вратата и започваш дългото спускане в бездната. Нямаш представа колко време е минало. Знаеш само това, че дланите ти са разкървавени и всяко твое мускулче изнемогва от болка, когато с последни усилия се добираш до подножието на върха.

Хвърляш поглед настрани. В скалната стена край тебе е вградена огромна врата от масивно желязо. Много добре знаеш накъде води тя, затова без колебания ѝ обръщаш гръб и побягваш към близката горичка. Но едва си се добрал до дърветата, когато насреща ти изскачат четирима войници с мускети в ръцете.

Мини на [119](#).

Стотина крачки по-нататък коридорът завършва с неголяма, кръгла и съвършено празна зала. Всъщност от отсрещната страна започва нов коридор. Но в центъра на залата има нещо, което привлича вниманието ти — малко кръгло помещение без врата и прозорци. Стените му са иззидани от дялан камък.

Напразно обикаляш от всички страни. Стената е плътна и няма никакъв начин да разбереш какво се крие вътре. Дали не е някакво съкровище... или някакво върховно вълшебство? Има само една възможност да разбулиш тайната — като прибегнеш към магия МИНАВАНЕ ПРЕЗ СТЕНИ. Ако решиш да го сториш, прехвърли се на епизод [7](#).

Ако изоставиш кръглото помещение и продължиш по отсрещния коридор, мини на [22](#).

Жертвата наистина е голяма, но в момента просто не виждаш друг изход от положението. Решително поднасяш листа към пламъчето на кандилото и хартията лумва с ослепителен блясък. А за умбраците ярката светлина е убийствена, когато са в облика на сенки!

Черните изчадия надават пронизителни крясъци и едновременно рухват мъртви. Остава жив само един умбрак, който е бил запазил нормалния си образ, но ти го унищожаваш още с първия удар.

Усещаш, че магическата сила напуска тялото ти. Е, вече няма какво да правиш тук. Обръщаш гръб на мъртвите умбраци и излизаш от килията.

Премини на [231](#).

Внезапно ти хрумва гениална идея. Измъкваш бурканчето, захвърляш го върху каменните стъпала и продължаваш да бягаш нагоре. Само след няколко секунди зад гърба ти се раздава невъобразима врява. Спираш за миг и се ослушваш. Доколкото можеш да прецениш, станало е точно онова, което очакваше — първият умбрак се е подхлъзнал и останалите са връхлетели върху него. А след това е започнал всеобщ бой.

По всичко личи, че умбраците напълно са забравили за преследването. Чудесно. Усмиваш се и продължаваш нагоре.

Мини на **101**.

Уверено разгръщаш злокобния лист... и след миг с ужас откриваш, че тази магия има ограничен обseg на действие. Наистина, първите редици веднага рухvat мъртви. Ала това не спира разлютените духове. Даже напротив — сякаш ги прави още по-свирепи. След секунда черната вълна те залива и хиляди костеливи, ноктести пръсти се впиват в плътта ти.

Когато жестоката разправа приключва, от тебе са останали само късчета окървавено месо...

Намираш се на площадката с килията, където беше затворен.
Накъде ще продължиш?

Нагоре по спиралното стълбище — мини на [287](#).

Надолу — прехвърли се на [101](#).

Уви, магиите от Буквара са краткотрайни. След няколко секунди падането ти отново се ускорява. Ако имаш още една магия ТЕЖЕСТ, мини на **283**.

В противен случай продължи на **10**.

Втурваш се като вихър напред, към пропастта. Ето, останките от рухналия мост са под нозете ти. Сега!

Отблъскваш се с всички сила и политаш над бездната. В същото време пръстите на дясната ти ръка правят опит да разгърнат магическия лист. Ще успееш ли?

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 5 — продължи на **208**.

От 6 до 12 — прехвърли се на **169**.

Вратата се отваря и в килията със злобно хихикане нахлуват десетина умбраци. Но ти вече си извадил магическия лист. Докато го разгръщаш, не усещаш нищо особено, ала умбраците изведнъж надават смаяни писъци. Явно е, че не могат да те видят. Чудесно! Оставяш ги да се щурат из килията, изскачаш навън и захлопваш вратата.

Мини на [339](#).

Докато коленичиш, Таркасиус продължава да се смее. Внезапно той вдига ръце и от дланите му излитат дълги огнени езици. Миг преди пламъците да те изпепелят, чуваш злорадия му глас:

— Обичам да мачкам повалените!

Това е последното, което ще отнесеш в смъртта.

Внезапно ти хрумва гениална идея. Измъкваш бурканчето, захвърляш го върху каменните стъпала и продължаваш да бягаш надолу. Само след няколко секунди зад гърба ти се раздава невъобразима врява. Спираш за миг и се ослушваш. Доколкото можеш да прецениш, станало е точно онова, което очакваше — първият умбрак се е подхлъзнал и останалите са връхлетели върху него. А след това е започнал всеобщ бой.

По всичко личи, че умбраците напълно са забравили за преследването. Чудесно. Усмиваш се и продължаваш надолу.

Мини на [262](#).

Даже след като си разгънал листчето, ти все още се съмняваш. Вратата изглежда прекалено масивна. Но когато я блъскаш с огромна сила, отеква трясък и дъбовото дърво се разпада на ситни трески. Да, магията е велико нещо...

Преди да прекрачиш навън, забелязваш пред краката си зелено стъклено топче. А кое момче би устояло на подобна находка? Навеждаш се и прибираш топчето в джоба си.

Мини на [240](#).

Желязната грамада е толкова масивна, че ти почти не вярваш в успеха на начинанието. Но въпреки всичко си длъжен да опиташ — зад тази врата е свободата!

С разтуптяно от вълнение сърце изваждаш листа, разгъваш го и го притискаш към грапавото желязо. Нищо. Съвсем нищо... Не, момент! Какъв е този звук?

Откъм вътрешността на металната преграда долита глухо, едва доловимо бучене. Сетне из тунела се разнася пронизително скърцане, което е толкова непоносимо, че закриваш ушите си с длани. Бавно, сантиметър по сантиметър, огромната врата започва да пълзи навън. През отвора нахлуват слънчеви лъчи. Най-сетне си свободен!

Радостта ти е неопишуема. Готов си да целуваш вратата за това, че ти разкри пътя към белия свят. Когато от нея се отронва люспа ръждиво желязо, ти го прибираш за спомен и хукваш навън.

Наистина си в източното подножие на Вълчи зъб. Над тебе се издига безкрайна скална стена и нейде високо над нея се белее кулата, където беше затворен. Оглеждаш я и обръщаш глава. На драго сърце би се лишил от всички спомени за тази кула.

Оставяш вратата широко разтворена и изтичваш към близката горичка, но преди да наближиш дърветата, насреща ти изскачат четирима войници с мускети в ръцете.

Премини на [119](#).

Докато прекрачваш през трупите на умбраците, забелязваш на пода пред себе си сребърна монета. Решаваш, че е за късмет и я прибираш.

Мини на [338](#).

Вглеждаш се по-внимателно във вътрешността на кристала. Странно, по кулата сякаш пъплят стотици дребни черни точки. Дали пък не те лъжат очите? Разтъркваш ги и поглеждаш отново, но колкото и да напругаш зрение, не успяваш да различиш подробности. Какво ще правиш сега?

Ще оставиш кълбото на място — мини на [117](#).

Ще счупиш кълбото — продължи на [223](#).

Тази решетка изглежда непреодолимо препятствие. Неохотно обръщаш гръб на светлината и тръгваш обратно по коридора. След десетина минути достигаш централната винтова стълба на подземната крепост. Накъде ще се отправиш сега?

Нагоре по стълбата — мини на [268](#).

Надолу по стълбата — прехвърли се на [126](#).

Ще продължиш на изток по коридора — отгърни на [78](#).

Разгъваш магическия лист и умбраците мигновено застиват наред коридора с пронизителни крясъци:

— Я-а-а-а-а-а!

— Тоя пък, тоя пък, тоя пък, тоя пък...

— Кой си ти бе, кой си ти бе?

— На човек ми прилича!

— Прилича, ама не е! — заявяваш ти, като се стараеш да говориш с писклив гласец. — Какви сте глупаци само! Не разбрахте ли че съм свой? Отивам на разузнаване!

Новината предизвиква нов взрив на вълнение. Умбраците подскачат оживено наоколо и опипват дрехите ти от всички страни.

— Тоя пък, тоя пък, тоя пък...

— Мълчи бе, гад проклета!

— Ти си гад, ти си гад!

— Глей го как се е издокарал само!

— Досущ като човек!

Въодушевени от твоята храброст, умбраците ти връчват един оглозган кокал и тържествено те повеждат напред. Оказва се, че коридорът извежда към полуразрушена каменна караулка върху западния склон на Вълчи зъб. След сърдечно сбогуване с черните духове ти напускаш развалините и слизаш по склона.

Слизането е бавно, защото се стараеш да не излизаш от сянката на дърветата и храстите. Едва след около час достигаш подножието на върха. И в този момент от близката гора изскачат четирима войници, въоръжени с мускети.

Мини на [119](#).

След няколко крачки надясно достигаш стената и тръгваш пипнешком покрай нея. Усещаш, че тя постепенно завива — изглежда си попаднал в кръгло, или по-скоро овално помещение. И ето че в предния край на това помещение откриваш коридор, който води право напред.

Ако тръгнеш по него, мини на [270](#).

Ако го подминеш и продължиш край стената, ще попаднеш на [288](#).

Ако искаш да се върнеш право назад през центъра на залата, отгърни на [308](#).

— Жалко хлапе! — крещи магьосникът, докато разгръщаш листа.
— На какво се надяваш? Аз съм най-великият! Най-могъщият! Най-страшният от всички!

— И как ще го докажеш? — спокойно питаш ти. — Като ме унищожих ли? Това не е никакво доказателство. Просто защото ако умра, няма да узная, че си прав.

Навярно до днес никой не е дръзвал да говори така на Таркасиус. По устните му избива пяна.

— Ще ти докажа! — дрезгаво реве той. — Ще видиш на какво съм способен, нищожество!

От вдигнатите му ръце към тавана излитат мълнии. И в този момент получаваш един мъдър нагледен урок: дори и най-могъщият вълшебник е смъртен. Особено ако ударът идва от непредвидена посока. А посоката наистина е непредвидена, защото върху главата на Таркасиус се стоварват две гранитни плочи. Раздава се зловещият пукот на строшени кости... и злият маг рухва на пода, погребан като в саркофаг.

Продължи на [294](#).

В сегашното положение могат да ти помогнат само някои от магиите.

Ако искаш с ОГЪН да изгориш вратата, мини на **8**.

Ако опиташ магията за МИНАВАНЕ ПРЕЗ СТЕНИ, продължи на **39**.

Ако се надяваш на СИЛА, за да изкъртиш вратата, ще попаднеш на **56**.

Ако изпробваш ОТВАРЯНЕ НА КЛЮЧАЛКИ, прехвърли се на **75**.

Ако си размислил и предпочиташ засега да не прибегваш към магии, отгърни на **168**.

Тръгваш по брега на подземното езеро и когато достигаш края на пещерата, забелязваш пред себе си нова врата. Бледите лъчи, долитащи откъм нишата, непрестанно танцуват по нея, защото цялата е инкрустирана със скъпоценни камъни. Елмази, сапфири, рубини и изумруди се преплитат във фантастични шарки. Накъде води тази врата?

Не се колебаеш нито миг. Решително дръпваш вратата и прекрачваш напред.

Мини на **13**.

Опитваш да отвориш вратата, но тя не се поддава на усилията ти. Изглежда, че е заключена.

Ако искаш да употребиш магия СИЛА, за да я отвориш, премини на **273**.

Ако се откажеш от тази врата, избирай какво ще правиш по-нататък.

Ще отвориш средната врата — продължи на **60**.

Ще отвориш лявата врата — прехвърли се на **230**.

Ще се върнеш по коридора — отгърни на **122**.

Макар и намокрен, листът от Буквара свършва чудесно работата си. С негова помощ ти се издигаш над водата като коркова тапа.

Мини на [114](#).

Господин Едолон се прибира едва късно привечер. Докато поемаш наметалото му и го закачаш на куката край вратата, той те поглежда дяволито.

— Е, момко, изпълни ли заръката ми? Пипал ли си нещо, дето не биваше да го пипаш?

Свиваш се и поклащаш отрицателно глава. Но в същото време те обзема колебание. Велик вълшебник като господин Едолон навярно има начини да узнае точно какво си правил днес.

Ако си видял нещо особено в кристалното кълбо и искаш да кажеш това на стария маг, мини на [207](#).

Ако не си видял нищо странно или предпочиташ да премълчиш, прехвърли се на [249](#).

— Ама и аз съм един стар глупак... — горчиво въздъхва генералът. — Искам едно невръстно хлапе да се справи там, където биха загинали закалени ветерани. Прав си, момко, прав си... Прибирай се у дома. Утре ще атакуваме... и Бог да ни е на помощ.

Мини на [198](#).

Светкавично измъкваш листа. Щом го разгъваш, тялото ти веднага олеква като перушинка и плавно се понасяш надолу покрай стените на кулата. От устните ти излита радостен вик. Чудесна магия! Има само един недостатък — твърде е краткотрайна, както се убеждаваш след малко. Тежестта ти постепенно започва да се завръща.

За щастие вече си до самото подножие на кулата откъм страната на пропастта. Тук каменните основи се сливат с отвесната скална стена. Почти няма къде да се хванеш, за да спреш, но и тежестта ти нараства неумолимо. Разбираш, че те очаква гибел. Единственият ти шанс е да се вкопчиш за нищожните издатини по скалата.

Мини на [225](#).

Запалваш фенера и се оглеждаш. Попаднал си в неголяма, кръгла и съвършено празна зала, ако не се брой стената на кладенеца, която я пронизва от тавана до пода. Тук-там са опънати въжета с накачени по тях вехти железарии — несъмнено измислица на умбраците.

От залата излизат два срещуположни коридора. Доколкото можеш да се довериш на чувството си за ориентация, единият води на изток, другият на запад. Източният тунел е сравнително къс и завършва с врата. Ако тръгнеш по него, мини на [22](#).

Западният тунел е по-дълъг и краят му се губи в мрака. Ако избереш тази посока, ще попаднеш на [274](#).

Най-после откриваш, че част от стената в ъгъла се измества при натиск. Зад нея започва стръмно каменно стълбище надолу. Ако тръгнеш по него, мини на **24**.

В противен случай избери друга посока:

По спиралната стълба нагоре — продължи на **2**.

По спиралната стълба надолу — прехвърли се на **185**.

Към дъбовата врата — попадаш на **305**.

Сърцето ти се е свило като камък, но разбираш, че няма друг изход. Дълбоко поемаш дъх, стискаш зъби и се хвърляш надолу в непрогледната тъма.

Премини на [10](#).

От тази врата започва стръмно каменно стълбище, което се губи някъде нагоре в мрака. Ако искаш да се изкачиш по него, мини на **40**.

Ако отхвърлиш тази идея, остават ти две възможности:

Да се изкачиш по спиралната стълба на горното ниво — прехвърли се на **126**.

Да тръгнеш към източника на светлина — попадаш на **99**.

Този път ледената тръпка те сковава от глава до пети. За миг пред очите ти във въздуха се появява същото безплътно огледало. Сетне то изчезва, но видяното е достатъчно, за да извикаш от ужас — цялата ти коса е побеляла!

Мини на [149](#).

Бавно се изкачваш до самия връх и спираш пред вратата на кулата. Сега разбираш, че няма да я преодолееш лесно, защото е направена от дебело дъбово дърво, обковано с желязо. Могат да ти помогнат само следните магии:

СИЛА — мини на **191**.

ОГЪН — продължи на **180**.

ОТВАРЯНЕ НА КЛЮЧАЛКИ — попадаш на **125**.

Ако се откажеш, върни се на **224** и направи нов избор.

Изтекъл е час, или може би два. Тишината продължава да бъде все тъй мъртвешка, само пламъчето на кандилото пращи от време на време. Слухът ти се е изострил невероятно, затова още отдалече дочуваш, когато отвъд вратата се задават стъпки, придружени с пискливи гласове и злобен кикот. После желязното резе глухо изскърцва. Знаеш много добре кого ще срещнеш след миг. Това са умбраците.

Ако искаш да се подготвиш за магия срещу тях, мини на [254](#).

Ако смяташ, че е по-добре да изчакаш развоя на събитията, продължи на [215](#).

Пръстите ти сякаш са станали безчувствени, а не смееш да извъртиш глава и да погледнеш какво вършат. Обзема те ужас, но изведнъж усещаш неопикуема лекота. Тялото ти се стрелва напред над пропастта и продължава навън, към свободата, към мекия зелен килим, където се приземяваш плавно, опиянен от мириса на трева.

Няколко минути лежиш неподвижно и се радваш на топлите слънчеви лъчи. Накрая ставаш, за да се огледаш. Наистина си в западното подножие на Вълчи зъб. На стотина крачки от тебе се тъмнее гъста горичка. Изтичваш към нейното прикритие... и внезапно насреща ти изскачат четирима войници с мускети в ръце.

Премини на [119](#).

Разбираш, че би било безкраен риск да тръгнеш слепешком през мрака. Но все пак има и начин да се ориентираш. Ако разполагаш с магия ОГЪН и решиш да я употребиш, ще можеш поне за момент да видиш какво те чака напред. За да го сториш, премини на **18**.

Ако нямаш такава магия или не желаеш да я пожертваш за тази цел, избери накъде ще се отправиш.

Право напред, на изток — продължи на **47**.

Право назад, на запад — прехвърли се на **61**.

Към лявата стена и после напред покрай нея — попадаш на **97**.

Към лявата стена и после назад покрай нея — отгърни на **120**.

Към дясната стена и после напред покрай нея — прочети епизод **153**.

Към дясната стена и после назад покрай нея — продължи на **218**.

Ако желаеш да напуснеш това ниво, можеш да го сториш по два начина: като се изкачиш по стълбите на **101** или като слезеш на **262**.

Навлизаш в мрака под грамадата на високия връх и светлината зад гърба ти става все по-слаба. От двете страни на коридора зеят мрачни врати към отдавна изоставени помещения и ти от време на време надничаш в някои от тях, но навсякъде срещаш само пустота. Кой знае в какви далечни времена са живели тук доблестни бойци... или свирепи завоеватели.

Накрая, когато крачиш вече почти през пълен мрак, пътят внезапно свършва. Протегнатата ти ръка опира в хладната преграда на огромна врата от масивно желязо. Опитваш се да я отвориш, но не постигаш нищо. Със същия успех би могъл да се помъчиш да изместиш целия връх. Вратата стои на място твърдо и непоклатимо.

Ако се опиташ да постигнеш нещо чрез вълшебствата от Буквара, премини на [16](#).

В противен случай ще трябва да се върнеш обратно и да избереш една от останалите посоки:

Нагоре по спиралната стълба — на [89](#).

Надолу по стълбата — на [233](#).

По отсрещния, светъл тунел, който води към западния склон — тази посока ще те отведе на [3](#).

Това е последното препятствие по пътя към свободата. Разгъваш магическия лист и решително се хвърляш от площадката.

Падането е бавно, като насън. При други обстоятелства навярно би ти доставило удоволствие. Но сега имаш само едно желание — час по-скоро да се отдалечиш от тая зловеща крепост, изпълнена със зловни духове.

Най-сетне тежестта ти започва постепенно да се завръща и след минута стъпваш върху камънаците в подножието на върха. Оглеждаш се. В скалната стена край тебе е вградена огромна врата от масивно желязо. Много добре знаеш накъде води тя, затова без колебания ѝ обръщаш гръб и побягваш към близката горичка. Но едва си се добрал до дърветата, когато насреща ти изскачат четирима войници с мускети в ръцете.

Продължи на [119](#).

Имаш ли жезъл с диаманти?

Да — премини на **300**.

Не — продължи на **9**.

Пресичаш пращия таван и поглеждаш през капандурата. В ясното утро цялата местност наоколо се вижда като на длан. В далечината забелязваш родното си градче и горите около него. Под тебе е зейнала шеметна пропаст — отвесният източен склон на връх Вълчи зъб. Основите на кулата опират досами ръба на бездната, а по-надолу има само гладка скална стена, от която на равни разстояния една под друга стърчат две тесни каменни площадки — може би наблюдателници на подземната крепост.

От взирането в пропастта ти се завива свят и ти отново обръщаш поглед към горите. Сега забелязваш, че по пътищата из тях пъплят колони от дребни фигурки. Нима това са войници? Значи кралската армия вече е тръгнала срещу умбраците! За момент те обзема радост, но веднага поклащаш глава. Дори да е армията, сега това няма да ти помогне. Умбраците владеят подземната крепост, а ако и магът Таркасиус е с тях, всяка атака ще бъде обречена на неуспех.

Какво ще предприемеш сега?

Ако имаш магия ТЕЖЕСТ и се опиташ с нейна помощ да скочиш от кулата, мини на **196**.

Ако имаш въже и се опиташ да слезеш с него, продължи на **188**.

Ако искаш да огледаш вехториите из тавана, прехвърли се на **115**.

А ако решиш да слезеш по стъпалата на долния етаж, попадаш на **287**.

Когато привършваш разказа си, генералът замислено захапва малка опушена лула. Изведнъж очите му блясват като светкавици.

— Значи искаш да кажеш, че сам си сторил всичко това? Че Таркасиус е мъртъв, че навсякъде в крепостта има осветление и можем да атакуваме без страх от умбраците? А знаеш ли, момко, че ако тръгнем на щурм и дори една думичка от твоя разказ се окаже невярна, това ще бъде държавна измяна? Знаеш ли, че за това се полага бесилка без съд и присъда?

— Знам, ваше превъзходителство — твърдо отговаряш ти като го гледаш право в очите.

— Е, добре — въздъхва генералът и изведнъж се превръща в обикновен разтревожен старец. — Ще изпратя разузнавачи... и ако те се върнат живи, ще атакуваме. Може би още тази вечер. Моли се да се върнат...

Премини на [340](#).

Пожелаваш на господин Едолон лека нощ, качваш се в стаичката си и нетърпеливо разгръщаш Буквара. За да го прочетеш и да избереш 10 магии, запиши номера на този епизод и разгърни в края на книгата. След това се върни и продължи да четеш.

Едва си приключил с подбора на магиите, когато из цялата къща се разнасят оглушителни, пискливи крясъци. Побиват те ледени тръпки. Що за страховити създания са нахлули от нощния мрак? Сетне чуваш повелителния вик на стария вълшебник:

— Назад, проклети умбраци! Назад, изчадия на тъмата!

Умбраци! Най-страшните от всички подземни духове! Усещаш, че цялото ти тяло се тресе от ужас, но въпреки всичко намираш сили да излезеш и да се спуснеш надолу по стълбата.

Гледката, която заварваш долу, те приковава на място. Целият вестибюл е пълен с дребни черни създания. Движенията им са толкова бързи, че в полумрака не успяваш да ги разгледаш добре. А и формата им не е постоянна — те ту имат тела, ту се превръщат в сенки, които вихрено пълзят по стените и тавана. Сред този черен вихър господин Едолон отчаяно се бори да стигне до кабинета, но борбата е твърде неравна. Умбраците го блъскат от всички страни и крещят с тънички гласчета:

— Дърт магьосник, дърт магьосник!

— Ще те опечем на шиш!

— Не, ще те дадем на Таркасиус!

— Ще ти оскубем брадата косъм по косъм!

С отчаяна решителност се хвърляш да помогнеш на господин Едолон... но постъпката ти е колкото храбра, толкова и безполезна. Десетки малки ръце се вкопчват в теб от всички страни, после нещо тежко те удря по главата и губиш съзнание.

Мини на [128](#).

Повдигаш се на пръсти, хващаш двата края на нишката и опитваш да ги свържеш, но веднага разбираш, че това е невъзможно. Изглежда, че от нея е било откъснато парче.

Ако имаш в джоба си подобна сребриста нишка, прехвърли се на **116**.

Ако нямаш, продължи на **67**.

От магическия лист бликва мощен огнен поток. Дъбовата врата пламва веднага и след броени минути се превръща в купчина жарава. Преди да прекрачиш над въглените, забелязваш пред краката си зелено стъкло топче. За всеки случай го прибиращ и излизаш навън.

Мини на [240](#).

С всичка сила се хвърляш към вратата, но в суматохата някой от умбраците ти подлага крак. Докато лежиш зашеметен на каменния под, черните твари със зlobен кикот се изнизват навън и захлопват вратата. Чуваш как скърца ръждясалото резе.

Явно този опит не беше твърде успешен. Ако решиш отново да си послужиш с магия, мини на [155](#).

Ако засега предпочиташ да изчакаш, отгърни на [168](#).

От магическия лист бликва мощен огнен поток. Дъбовата врата пламва веднага и след броени минути се превръща в купчина жарава. Преди да прекрачиш над въглените, забелязваш пред краката си зелено стъклено топче. За всеки случай го прибиращ и влизаш в приземното помещение — съвършено празно, ако не се брой спиралната стълба, която води нагоре и надолу. Накъде ще се отправиш сега?

Нагоре — мини на **2**.

Надолу — мини на **185**.

Изчезването ти стъписва умбраците за миг — може би само за секунда или две, ала и това е достатъчно. Изхвъркваш като стрела от залата и хукваш към централния коридор. Знаеш много добре, че магиите на Буквара са краткотрайни. Важното е час по-скоро да изчезнеш от погледите на умбраците... а после може и да те забравят. От досегашните срещи с тях си стигнал до извода, че са плиткоумни като маймуни.

Изтичваш обратно към централния коридор и се оглеждаш. За отсрещното разклонение не желаш да мислиш — то само ще те забави. И тъй, накъде ще продължиш?

Наляво, на изток — мини на [137](#).

Надясно, на запад — прехвърли се на [84](#).

Умбраците продължават да те бутат напред и се кискат като маймуни. След три крачки спираш пред ръба на площадката и неволно изтръпваш от гледката, която ти се разкрива. Застанал си на шеметна височина. Под теб започва отвесна скална стена — чак до каменистото подножие на върха. Само една-единствена издатина стърчи от скалата — друга каменна площадка, разположена на дваайсет крачки по-долу.

— Какво чакаш, какво чакаш? — кикотят се умбраците. — Хайде де, скочи ако ти стиска!

— Не, не! Първо си сложи примката около врата, че инак ще вземеш да паднеш!

— Точно така, точно така! Примката!

— Примката! Примката!

Разбираш, че вече няма място за изчакване. Ако не сториш нещо решително, гибелта ти ще бъде неминуема. И тъй, какво ще предприемеш?

Ще се биеш — премини на [237](#).

Ще опиташ да използваш магия — прехвърли се на [277](#).

Ще извършиш безумието да скочиш от дваайсет крачки на долната площадка — продължи на [132](#).

Опитваш се да плуваш, но мокрите дрехи натежават и те теглят към дъното. Ако имаш магия непотопимост, сега е моментът да прибегнеш към нея. Ще го сториш като преминеш на **158**.

Ако нямаш такава магия или не искаш да я използваш, попадаш на **83**.

Ето че стоиш край западното подножие на Вълчи зъб и обмисляш предстоящата мисия. Никак няма да е лесна. Имаш ли някой от следните предмети:

Зелено стъклено топче — мини на [334](#).

Оглозган кокал — попадаш на [317](#).

Сребърна монета — прехвърли се на [285](#).

Медно кръстче — отгърни на [256](#).

Ако имаш повече от един предмет, запиши си номера на този епизод, за да можеш да се върнеш, ако желаеш да направиш повторен избор.

Ако нямаш нито един предмет, ще трябва да тръгнеш на разузнаване нагоре по склона. Премини на [224](#).

След няколко минути препъване по стръмните стъпала достигаш най-горния от подземните етажи на крепостта. Ако желаеш да го изследваш, мини на [296](#).

Ако искаш да се изкачиш по стълбата нагоре, продължи на [101](#).

Ако предпочетеш да тръгнеш надолу, прехвърли се на [262](#).

Мини на 35.

Коридорът завършва с неголяма, кръгла и съвършено празна зала. Всъщност от отсрещната страна започва нов коридор. Но в центъра на залата има нещо, което привлича вниманието ти — малко кръгло помещение без врата и прозорци. Стените му са иззидани от дялан камък.

Напразно обикаляш от всички страни. Стената е плътна и няма никакъв начин да разбереш какво се крие вътре. Дали не е някакво съкровище... или някакво върховно вълшебство? Има само една възможност да разбулиш тайната — като прибегнеш към магия МИНАВАНЕ ПРЕЗ СТЕНИ. Ако решиш да го сториш, прехвърли се на епизод [7](#).

Ако изоставиш кръглото помещение и продължиш по отсрещния коридор, мини на [274](#).

Завързваш въжето за рамката на капандурата и започваш спускането, като се стараеш да не поглеждаш към пропастта. Слизането е бавно и мъчително, тънкото въже се връзва болезнено в дланите ти. Но ето че най-сетне приближаваш подножието на кулата. И добре че е така, защото усещаш как въжето потреперва в ръцете ти, което може да означава само едно — горе възелът се разхлабва.

Оглеждаш се, за да откриеш къде да спреш... и изтръпваш. Тук каменните основи се сливат с отвесната скална стена. Под тебе зее пропаст, в която единствената опора са двете тесни площадки далече долу. Почти няма къде да се хванеш, а въжето трепери все по-силно. Разбираш, че те очаква гибел. Единственият ти шанс е да се вкопчиш за нищожните издатини по скалата.

Ако опиташ да се хванеш за издатините (при това ще изгубиш въжето), мини на [225](#).

Ако продължиш надолу с надеждата, че възелът ще издържи докато стигнеш първата площадка, прехвърли се на [201](#).

Ударът в площадката е жесток. Чуващ как костите ти се трошат с глух пукот като прогнили клони. Сетне в цялото ти тяло избухва непоносима огнена болка, ала за щастие само след секунда милосърдната смърт слага край на страданията.

Усещаш как те пронизва ледена тръпка. За миг пред очите ти във въздуха се появява безплътно огледало. Сетне то изчезва, но видяното е достатъчно, за да изохкаш от ужас — един кичур от косата ти е побелял!

Бавно напускаш килията с мъртвите умбраци и преминаваш на [231](#).

Даже след като си разгънал листчето, ти все още се съмняваш. Вратата изглежда прекалено масивна. Но когато я блъскаш с огромна сила, отеква трясък и дъбовото дърво се разпада на ситни трески. Да, магията е велико нещо...

Преди да прекрачиш навътре, забелязваш пред краката си зелено стъклено топче. А кое момче би устояло на подобна находка? Навеждаш се и прибираш топчето в джоба си. После влизаш в приземното помещение — съвършено празно, ако не се брои спиралната стълба, която води нагоре и надолу. Накъде ще се отправиш сега?

Нагоре — мини на [2](#).

Надолу — мини на [185](#).

От онова ужасно нападение в дома на господин Едолон е изминал месец. Последвалите събития са още по-страшни. След жестоки битки с местния гарнизон умбраците са завладели цялата област. Злият маг Таркасиус се е завърнал от изгнание и с желязна ръка налага своята неограничена власт. Заедно със стотици други ти пъшкаш на робска работа в подземията на умбраците. От време на време долитат слухове, че кралската армия опитва да се бие с гнусните твари, но без особен успех, защото те са си възвърнали кулата на връх Вълчи зъб.

Понякога се питаш дали не си имал възможност да помогнеш на господин Едолон в борбата срещу подземните духове. Уви, този въпрос ще остане завинаги без отговор...

Войниците много добре знаят какво означава този пръстен. След четвърт час вече влизаш в палатката на генерала, който нетърпеливо чака твоя разказ.

Ако имаш жезъл с диаманти и плочка с изображение на слънце, мини на **38**.

Ако имаш само жезъл с диаманти, прехвърли се на **50**.

Ако нямаш нито едното, нито другото, попадаш на **62**.

Вратата се отваря и в килията със злобно хихикане нахлуват десетина умбраци. Но ти вече си извадил магическия лист и го разгъваш. В същия миг край теб се появява двойникът — сякаш излязъл от някакво вълшебно огледало. Стъписаните умбраци отскачат назад с пронизителни крясъци. Ще успееш ли да ги измамиш?

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 6 — мини на **107**.

От 7 до 12 — прехвърли се на **66**.

Отклонението те извежда към неголяма пещера с грубо изсечени стени. А вътре... вътре е тялото на господин Едолон, обвито в кълбо от прозрачен кристал! И още една изненада — на каменния под близо до кълбото лежат Голямата магическа книга и Букварът за вълшебници!

Опираш длани в кристала и дълго се вглеждаш в господин Едолон. Надяваш се да подаде поне някакъв дребен признак на живот. Ала надеждите ти са напразни. Гърдите на стария маг не потрепват, крайниците му са застинали неподвижно. Може и да е жив, но явно се намира в плен на могъща магия. Неволно си спомняш за кристалната топка с изображението на кулата. Нали онова също беше магическа преграда...

Ако решиш да разбиеш кълбото с помощта на магия СИЛА, премини на **320**.

Ако се опиташ да отвориш Голямата книга, продължи на **302**.

Ако разлистиш Буквара, прехвърли се на **57**.

А ако желаеш да напуснеш това помещение и да се върнеш към централния коридор, ще попаднеш на **53**.

Изваждаш от джоба си магическия лист и още щом го разгъваш, усещаш как цялото ти тяло олеква. Знаеш, че вълшебството е краткотрайно, затова без да губиш нито секунда изскачаш от капандурата и плавно политаш надолу край стените на кулата. Но ето че скоро става онова, от което си се опасявал — тежестта ти постепенно започва да се завръща.

За щастие вече си до самото подножие на кулата. Тук каменните основи се сливат с отвесната скална стена. Под тебе зее пропаст, в която единствената опора са двете тесни площадки далече долу. Почти няма къде да се хванеш, за да спреш, но и тежестта ти нараства неумолимо. Разбираш, че те очаква гибел. Единственият ти шанс е да се вкопчиш за нищожните издатини по скалата.

Ако опиташ да се хванеш за издатините, мини на [225](#).

Ако продължиш да падаш с надеждата, че магията ще издържи до първата площадка, прехвърли се на [210](#).

Докато поваляш още един умбрак, другите те обсипват с яростни удари. Неволно отстъпваш крачка назад... и политаш в пропастта.

Мини на [132](#).

От деня на тия събития е изминал един месец. Отново живееш при майка си, но животът вече не е весел. Над цялото кралство е надвиснала зловеща заплаха.

В щурма на крепостите под връх Вълчи зъб са загинали над четиристотин бойци — между тях и старият генерал. При това без никаква полза, защото умбраците продължават да владеят кулата. Все по-често в тъмните нощи техни орди слизат по близките села и градчета за да плячкосват и убиват.

Задават се тежки времена... и може би ти си имал възможността да ги предотвратиш... ала не си го сторил.

Умбраците са прекалено заети със своите болезки, за да ти обърнат внимание. Е, чудесно — трябва да използваш удобния случай! Пъргаво изскачаш навън, захлопваш вратата на килията и дръпваш резето.

Премини на [339](#).

Свирепо размахваш юмруци и поваляш първите нападатели, но умбраците се струпват върху теб като подивяла глутница и те обсипват с удари. В края на тази жестока схватка губиш съзнание... и един живот.

Премини на [310](#).

Отминаваш тесния скален ръб и продължаваш надолу. Въжето вече не трепери, а направо се тресе в ръцете ти. И изведнъж възелът не издържа. Политаш неудържимо надолу, а вятърът от стремглавото падане свисти в ушите ти. За миг те изпълва ужасната увереност, че ще прелетиш край ръба на площадката. Сетне тялото ти се стоварва върху нея с глух удар, от който губиш един живот.

Няколко секунди лежиш замаян, после ставаш и се оглеждаш. Не виждаш нищо особено — гола каменна площадка и една врата в скалата. Впрочем не — има и нещо особено, или по-точно казано зловещо. Над вратата е надвиснала бесилка. Значи тази площадка не е наблюдателница, а място за екзекуции.

Под тебе зее пропаст чак до подножието на върха. В отвесната скална стена се вижда само една-единствена издатина — друга подобна площадка на двайсетина крачки под тебе.

Ако имаш магия ТЕЖЕСТ и искаш да я използваш за скок надолу, мини на **286**.

За щастие въжето е паднало до теб. Ако решиш отново да се спуснеш с него, продължи на **328**.

Ако решиш да минеш през вратата, прехвърли се на **258**.

Не са много магиите, които могат да ти помогнат в момента. Ако прибегнеш към СИЛА, мини на [147](#).

Ако използваш ОГЪН, за да изгориш вратата, прехвърли се на [178](#).

Ако решиш да си послужиш с МИНАВАНЕ ПРЕЗ СТЕНИ, продължи на [49](#).

Ако прибегнеш към ОТВАРЯНЕ НА КЛЮЧАЛКИ, ще попаднеш на [235](#).

А ако не разполагаш с нито една от тези магии или не желаеш да прибегнеш към тях, ще трябва да се откажеш от вратата и да минеш на [255](#).

Устремяваш се натам. Светлината става все по-ярка, насреща ти полъхва и свеж въздух. Изход! Изход от подземията!

Да, това наистина се оказва изход. И то много добре познат — желязната решетка, която изкриви с цената на толкова усилия. Промушваш се между дебелиите железни пръти и се изкатерваш извън каменистата яма.

Премини на [263](#).

Вратата се отваря и в килията със злобно хихикане нахлуват десетина умбраци. Но ти вече си извадил магическия лист и го разгръщаш. Само че как да разбереш дали магията действа?

— Остави тая хартийка! — хилят се умбраците. — Сега ще те закачим на въжето да поизсъхнеш!

— Чакайте! — възразяваш ти. — Не стават така тия работи!

— А как? — интересува се предводителят на групата.

— Чакайте, ще ви го обясня нагледно. Представете си, че вие сте в килията, а аз идвам да ви беся. Ето, излизам и след малко ще ви покажа.

Излизаш навън и дръпваш резето. Естествено, умбраците ще трябва да почакаат доста, защото нямаш никакво намерение да се връщаш.

Мини на [339](#).

След още малко напипваш входа на коридор, който води право на запад. Ако тръгнеш по него, избери към коя стена ще се придържаш: към лявата — на **134** или към дясната — на **69**.

Ако продължиш да обикаляш край стените на залата, мини на **313**.

Имаш ли оглозган кокал?

Да — попадаш на **72**.

Не — прехвърли се на **48**.

Езикът ти сякаш е залепнал за небцето. Събираш храброст, напъваш се и най-сетне успяваш да измънкаш:

— Ами аз... толкова... кристалното кълбо...

— Какво си правил с кристалното кълбо? — нетърпеливо пита господин Едолон.

— Погледнах вътре... и ми се стори... че по кулата лаят някакви черни точици...

Лицето на стария маг изведнъж става тревожно.

— Черни точици казваш... Така, така... И какво направи после?

Какво ще му отговориш?

„После оставих кълбото на място“ — мини на [17](#).

„Счупих кълбото“ — мини на [269](#).

Този път съдбата е безмилостна към теб. Листът се изплъзва от ръката ти. Правиш отчаян опит да го хванеш отново, но само се премяташ във въздуха и политаш към дъното на пропастта, където след секунда ще загинеш с раздробени кости.

Бързо изваждаш магическия лист и се приготвяш да го разгънеш.
Накъде ще го обърнеш?

Към умбраците — мини на [271](#).

Към себе си — продължи на [52](#).

Отминаваш тесния скален ръб и продължаваш надолу. Тежестта ти се завръща с отчайваща бързина. Ето, вече падаш неудържимо! За миг те изпълва ужасната увереност, че ще прелетиш край ръба на площадката. Сетне тялото ти се стоварва върху нея с глух удар, от който губиш един живот.

Няколко секунди лежиш замаян, после ставаш и се оглеждаш. Не виждаш нищо особено — гола каменна площадка и една врата в скалата. Впрочем не — има и нещо особено, или по-точно казано зловещо. Над вратата е надвиснала бесилка. Значи тази площадка не е наблюдателница, а място за екзекуции.

Под тебе зее пропаст чак до подножието на върха. В отвесната скална стена се вижда само една-единствена издатина — друга подобна площадка на двайсетина крачки под тебе.

Ако сега разполагаш с магия ТЕЖЕСТ и искаш да я използваш за нов скок, прехвърли се на [286](#).

Ако имаш въже и решиш да се спуснеш с него, мини на [328](#).

Ако решиш да минеш през вратата, продължи на [258](#).

Имаш ли оглозган кокал?

Да — премини на **133**.

Не — прехвърли се на **284**.

От листа бликва ослепителна огнена вълна. Килията се изпълва с непоносима жега. Отскачаш назад, но въпреки това косата и веждите ти се сгърчват с пращане. Когато пламъците затихват, от умбраците са останали само няколко купчинки пепел и овъглени кости. Раменете ти потреперват. Каква ужасна смърт!

От тежката смрад на изгоряло започва да ти се повдига. Бързо напускаш килията и преминаваш на [231](#).

Отчаяно бягаш по стръмната стълба, но в полумрака умбраците са далеч по-бързи. Чуваш как стъпките им трополят зад гърба ти, сетне от всички страни те сграбчват мънички, костеливи ръце. След кратка и жестока схватка губиш съзнание... и един живот.

Продължи на **310**.

Магията на Буквара мигновено изпълва цялото ти тяло с огромна сила. Хващаш решетките и напъваш. Усецаш ги как треперят и бавно се изкривяват в ръцете ти. Потта те облива като река. Но този път ще ти бъде нужно наистина нечовешко усилие, за да постигнеш целта. Питаш се дали ще издържиш, дали сърцето ти няма да се пръсне от напрежение.

Ако напънеш още по-силно, премини на **100**.

Ако се откажеш и решиш да тръгнеш обратно, ще попаднеш на **151**.

Вратата се отваря и в килията със злобно хихикане нахлуват десетина умбраци. Преди да се опомниш, черните твари те спипват здраво от всички страни и те повеждат надолу по стръмни стъпала.

Мини на [293](#).

Сам не знаеш защо си направил този избор. Може би е само предчувствие. Или ясновидство, или прозрение — наречи го както щеш. Но именно огледалцето те спасява. Защото когато от дланите на Таркасиус бликват пламъци, то ги поглъща, а сетне връща обратно ослепителен огнен лъч. И този лъч — осъзнаваш го с ужас и възторг едновременно — е смъртта на злия маг.

Мини на [248](#).

Когато разгръщаш листа, из тялото ти се надига неописуем прилив на сила. С един замах покосяваш най-близките умбраци. Чуваш как костите им пукат и се трошат под твоите удари. Ала това не спира разлютените духове. Даже напротив — сякаш ги прави още по-свирепи. След секунда черната вълна те залива и хиляди костеливи, ноктести пръсти се впиват в плътта ти.

За да провериш шанса си, посочи едно число от таблицата.

От 1 до 6 — премини на **130**.

От 7 до 12 — прехвърли се на **48**.

Като опипваш внимателно стената, ти тръгваш назад и след малко откриваш ъгъл. Някакъв коридор се отклонява на запад от залата. Ако тръгнеш по него, избери към коя стена ще се придържаш.

Към лявата — мини на [134](#).

Към дясната — прехвърли се на [69](#).

Ако подминеш коридора и продължиш край стената на залата, попадаш на [313](#).

Отчаяно размахваш ръце, ала студът скована мускулите ти. Скоро губиш сили, водата те залива и мрачното подземно езеро се превръща в твоя гробница.

Разгъваш магическия лист, после решително прекриваш през стената... и политаш в бездна. Под тебе зее дълбоката пропаст от източната страна на връх Вълчи зъб — толкова дълбока, че дори и десет живота не биха ти стигнали, за да оцелееш. Сега единственото ти спасение може да бъде магия ТЕЖЕСТ.

Ако имаш такава магия, не се колебай и премини на [324](#).

Ако нямаш, продължи на [68](#).

Залата има овална форма. В отсрещния ѝ край е централното стълбище на подземната крепост, а зад него започва коридор, който води на запад. В средата на каменния под зее отворът на дълбок кладенец без никаква предпазна стена.

Пресичаш залата и спираш край стръмното стълбище. Ако се изкачиш нагоре, мини на **101**.

Ако слезеш надолу, ще попаднеш на **262**.

Ако продължиш напред по коридора, прехвърли се на **131**.

Имаш ли люспа ръждиво желязо?

Да — продължи на [253](#).

Не — прехвърли се на [329](#).

Сваляш обувката си, замахваш с всичка сила... и крехката кристална сфера се пръска със звън на хиляди ситни парченца. За момент ти се струва, че виждаш как безброй дребни черни фигурки се втурват от всички страни към кулата. Сетне изображението на върха изчезва.

Едва сега те хваща страх от сторената бяла. Какво ли ще каже господин Едолон? Бързо изтичваш за метла и събираш парчетата от магическото кълбо, после ги изхвърляш на боклука.

През целия остатък от следобеда тревожно очакваш завръщането на стария маг.

Мини на [159](#).

След дълго разузнаване по склона откриваш само две възможности за влизане в крепостта: през приземната врата на кулата или през полуразрушената каменна сграда на караулката, която навярно е свързана с тунелите. Може би има и други, но не разполагаш с повече време за търсене.

Ако избереш вратата на кулата, попадаш на **167**.

Ако предпочетеш караулката, мини на **244**.

Ако решиш да се откажеш от мисията и да се прибереш у дома, мини на **198**.

С всичка сила се вкопчваш в ръба на скалата. Той е тесен, не поширок от педя, но някак съумяваш да пролазиш по него. Разранявайки пръстите си в остриите камъни, ти се придвижваш напред сантиметър по сантиметър, докато най-сетне изпълзяваш на равно място.

Намираш се в подножието на кулата. Само на няколко крачки от себе си виждаш масивна дъбова врата, обкована с желязо. Нямах никакво желание да влизаш отново в тая проклета крепост, затова ставаш и поглеждаш в обратната посока.

Мини на [240](#).

Генералът смутено избърсва просълзените си очи.

— Момко, ти не си просто войник — ти струваш колкото цяла армия. И ако помогнеш утре да победим, ще настоявам пред краля да те възнагради с офицерско звание!

Сбогуваш се с развълнувания старец и напускаш лагера. Ако решиш да проникнеш в крепостта през тайния тунел на Таркасиус, продължи на [55](#).

Ако се отправиш към подножието на Вълчи зъб, избери откъм кой склон ще се опиташ да проникнеш:

Откъм източния — попадаш на [222](#).

Откъм западния — мини на [184](#).

Огромна сила бликва из цялото ти тяло като свежа вълна. Хвърляш се напред и нанасяш жесток удар върху черепа на вцепенения магьосник. Чуваш как костта пращи под юмрука ти. И всичко свършва — съвсем просто, дори нелепо. Таркасиус е мъртъв!

Мини на [248](#).

Късата памет никому не е била от полза. Забрави ли, че тъкмо тук беше заключил умбраците? Да, точно това резе дръпна със собствените си ръце, когато успя да им се изплъзнеш. Е, сега положението е ясно...

Още щом отваряш вратата, черните твари се вкопчват в теб от всички страни с костеливите си ръце. После бързо те помъкват надолу по стръмните стъпала.

Премини на [293](#).

Вятърът от стремглавото падане свисти в ушите ти. Падаш надолу все по-бързо, но последните остатъци от магията ти спасяват живота. След броени секунди се стоварваш в подножието на върха... и от жестокия удар губиш два живота.

Дълго лежиш замаян върху студените камъни. Накрая се надигаш от земята и виждаш, че в скалната стена край тебе е вградена огромна врата от масивно желязо. Много добре знаеш накъде води тя, затова без колебания ѝ обръщаш гръб и побягваш към близката горичка. Но едва си се добрал до дърветата, когато насреща ти изскачат четирима войници с мускети в ръцете.

Мини на [119](#).

Вратата се отваря без труд, ала едва си направил първата крачка навътре, когато плочата под краката ти изчезва. С отчаян писък пропадаш в дълбока яма, където след миг дълги стоманени остриета слагат край на живота ти.

Намираш се на малка стълбищна площадка обградена от заоблени каменни стени. Точно срещу теб има тясно прозорче с мръсно стъкло, през което едва се процежда светлина. Напрягаш поглед и успяваш да различиш зад стъклото далече долу горичките по западния склон на връх Вълчи зъб.

От края на площадката започва стръмна спирална стълба, която води в две посоки — нагоре и надолу. Стъпалата са покрити с дебел слой прах и в него забелязваш следи от умбраци. Неволно потръпваш. Тия проклети твари! Доколкото можеш да прецениш сред полумрака, надолу следите са повече, а нагоре почти липсват. Освен това забелязваш още нещо — на равни интервали над стъпалата са разположени кристални светилници, досущ като този в килията, където беше затворен. Напомнят ти за килията и по това, че не излъчват нито лъч светлина.

Е, накъде ще се отправиш сега?

Нагоре — мини на [287](#).

Надолу — прехвърли се на [101](#).

В жълтеникавите лъчи на фенера оглеждаш голямата овална зала. От нея има два изхода — коридор пред теб в източната страна и друг коридор зад гърба ти. В центъра на залата зее отворът на дълбок кладенец без никаква предпазна ограда.

Ако искаш да пресечеш залата и да тръгнеш по източния коридор, мини на [247](#).

Ако се обърнеш и тръгнеш по западния коридор, продължи на [131](#).

Ако решиш да напуснеш това ниво, реши накъде ще тръгнеш: надолу — на [262](#) или нагоре — на [101](#).

Дълго се спускаш по спиралната стълба, докато най-сетне безкрайните ѝ обиколки свършват. По-надолу няма път. Попаднал си в огромна естествена пещера, сред която тъмнеят спокойните води на хладно подземно езеро. Виждаш всичко това, защото под сводовете се разлива бледо сияние. Оглеждаш се и веднага съзираш източника му — светлината долита от неголям отвор в скалната стена на стотина крачки от тебе.

Озърташ се в обратната посока и забелязваш, че съвсем близо, в мрака зад спиралната стълба, се тъмнее врата.

Накъде ще тръгнеш?

Към вратата — мини на **165**.

Към източника на светлина — продължи на **99**.

Обратно по стълбата към горното ниво — прехвърли се на **126**.

Отначало ти се струва, че в кривите огледала няма нищо особено. Донякъде напомнят шатрата на смеха, която си виждал на миналогодишния панаир. Но когато се приближаваш до едно от тях, с изумление забелязваш, че отражението се променя. Всъщност това вече не е отражение... Да, точно така! В стената сякаш се е отворил прозорец към друго място. Пред себе си виждаш неголяма пещера с грубо изсечени стени. А вътре... вътре е тялото на господин Едолон, обвито в кълбо от прозрачен кристал. И още една изненада — на каменния под близо до кълбото лежат Голямата магическа книга и Букварът за вълшебници.

Дълго се вглеждаш в дълбините на това огледало. Надяваш се господин Едолон да подаде поне някакъв дребен признак на живот. Ала надеждите ти са напразни. Гърдите на стария маг не потрепват, крайниците му са застинали неподвижно. Може и да е жив, но явно се намира в плен на могъща магия. Неволно си спомняш за кристалната топка с изображението на кулата. Нали онова също беше магическа преграда...

Срещата с тия вълшебни огледала е разпалила въображението ти. Изгаряш от желание да ги проучиш подробно, но отлично разбираш, че всяко забавяне тук е свързано с огромен риск. Кой знае колко умбраци се навъртат наоколо. Трябва да бягаш, докато още е време.

Ако продължиш да разглеждаш магическите стени, прехвърли се на [259](#).

Ако решиш да напуснеш това помещение, мини на [307](#).

Докосваш вратата с магическия лист и тя мигновено се отваря. В прашната кула нахлуват ярки слънчеви лъчи. Вдишвайки с пълни гърди чистия въздух ти изтичваш напред, но зад тебе вратата щраква и отново се заключва. Е, какво пък толкова? И бездруго не смяташ повече да се връщаш тук.

Мини на [240](#).

Без да се колебаеш нито миг ти разгръщаш магическия лист и прекрчваш напред. Каменната стена не ти оказва никаква съпротива. В следващата секунда се озоваваш в някакво мрачно помещение. Имаш ли фенер?

Да — мини на **162**.

Не — попадаш на **239**.

Още от първия удар покосяваш двама умбраци и те с пронизителни писъци политат в бездната. Ала останалите веднага се опомнят от изненадата и връхлитат срещу теб. Разбираш, че ти предстои неравна битка. За да победиш, ще трябва да напрегнеш всичките си сили.

Ако имаш 4 живота, прехвърли се на [332](#).

Ако имаш 3 живота или по-малко, мини на [197](#).

Имаш ли жезъл с диаманти?

Да — мини на **87**.

Не — продължи на **156**.

Правиш няколко крачки напред, но почти веднага в краката ти се заплита дълго въже, по което са навързани всевъзможни дрънчащи предмети. Сред адски грохот се стоварваш на каменния под, а от тъмнината с вой и крясъци връхлита цяла тълпа умбраци.

Продължи на **200**.

Пред тебе се спуска стръмният западен склон на Вълчи зъб, обрасъл с храсталаци и горички. Между дърветата забелязваш порутена каменна сграда — навярно старинна караулка. Предполагаш, че може да е свързана с крепостта, затова решаваш да я заобиколиш отдалече.

Започваш да слизаш надолу по склона, като избягваш откритите места и се придържаш в сянката на дърветата. След около половин час вече приближаваш горичката в подножието на върха, когато неочаквано насреща ти изскачат четирима войници, въоръжени с мускети.

Мини на [119](#).

Ръцете на Таркасиус отново се повдигат. От дланите му излитат дълги огнени езици и ти рухваш овъглен върху каменния под. Това е печалният край на твоето приключение.

Разбираш, че силата няма да ти помогне срещу гнусните черни твари. Бягството е единственото спасение. Но дали ще успееш да избягаш?

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 5 — прехвърли се на **179**.

От 6 до 12 — мини на **110**.

След десетина минути достигаш централната винтова стълба на подземната крепост. Накъде ще се отправиш сега?

Нагоре по стълбата — мини на **268**.

Надолу по стълбата — прехвърли се на **126**.

Ще продължиш на изток по коридора — отгърни на **78**.

В развалините на караулката наистина откриваш тунел, който води към подземната крепост. Като тръгваш по него, ти достигаш тясно кръгло помещение, отвъд което започва нов коридор.

Премини на [122](#).

Внимателно оглеждаш стените на приземното помещение, но в мътния полумрак търсенето върви твърде бавно. НеЙде в далечината отекват крясъци на умбраци. Тъй като ехото изкривява звука не можеш дори да определиш дали виковете долитат отгоре или отдолу.

Ако продължиш да търсиш тайна вратичка, мини на **163**.

Ако се откажеш, избери накъде ще тръгнеш.

По стълбата нагоре — продължи на **2**.

По стълбата надолу — прехвърли се на **185**.

Към дъбовата врата — попадаш на **305**.

Макар че разгръщаш листа, ти така и не успяваш да разбереш дали магията е подействала. В момента умбраците са обхванати от злоба, а глупостта може само да я засили. Не ти остава нищо друго, освен да бягаш.

Продължи на [279](#).

Държейки високо фенера, ти пресичаш залата, продължаваш напред и след десетина крачки спиращ пред врата в дъното на коридора. Ако желаеш да я отвориш, мини на [104](#).

Ако предпочиташ да се върнеш към залата, прехвърли се на [221](#).

Проснат върху масата Таркасиус се гърчи в предсмъртна агония сред книги и древни свитъци. От ръцете му за последен път излитат мълнии и се забиват право в тавана. Отеква пукот. Сетне две тежки гранитни плочи се стоварват върху него и го погребват като в саркофаг.

Мини на [294](#).

249

Ако си счупил кристалното кълбо, мини на **34**.
В противен случай продължи на **106**.

258

Докато се изкачваш нагоре по стръмните стъпала, забелязваш пред себе си опънато въже, по което са закачени всевъзможни вехти железарии. Ама че капан! Тия умбраци сигурно се мислят за много хитри! Прескачаш въжето, продължаваш нагоре и след малко се озоваваш на второто подземно ниво.

Мини на [135](#).

Обръщаш гръб на мрачната зала, връщаш се към централния коридор и го оглеждаш в двете посоки. Накъде ще продължиш сега?

Наляво, на изток — мини на **137**.

Надясно, на запад — прехвърли се на **84**.

Ако желаеш да огледаш и отсрещното разклонение (при условие, че още не си го сторил), ще попаднеш на **195**.

В края на коридора стигаш до централната винтова стълба на подземната крепост. Стъпалата са смътно осветени от бледи лъчи, които падат отгоре. Напред различаваш просторна овална зала с отвор на кладенец точно по средата на каменния под. И то кладенец без никаква предпазна стена наоколо! В отсрещния, източен край на залата започва коридор, завършващ с врата. Накъде ще се отправиш?

Към отсрещния коридор — мини на [247](#).

Нагоре по стълбата — прехвърли се на [101](#).

Надолу по стълбата — попадаш на [262](#).

Заварваш огромната метална врата в подножието на върха точно така, както си я видял за последен път — широко разтворена. Решително влизаш и тръгваш напред по мрачния коридор покрай редици от пусти и мрачни помещения.

Четвърт час по-късно достигаш централната винтова стълба. Ако решиш да се изкачиш по нея, мини на **89**.

Ако предпочиташ да слезеш, попадаш на **233**.

Ако избереш да продължиш напред по коридора към изхода в западното подножие, прехвърли се на **3**.

За случая могат да ти помогнат само някои магии.

Ако решиш да унищожис враговете с ОГЪН, мини на **4**.

Ако си по-милостив и предпочиташ да използваш СЪН, прехвърли се на **32**.

Навярно най-ефикасно би било да използваш магията за СМЪРТ. Но не забравяй, че тя крие и много рискове. Ако все пак избереш нея, продължи на **63**.

Ако смяташ да прибегнеш към СИЛА, отгърни на **113**.

Ако използваш НЕВИДИМОСТ, ще попаднеш на **144**.

Ако опиташ да ги надхитриш с ДВОЙНИК, прочети епизод **194**.

Ако изпробваш НЕПРИЛИЧНАТА магия, продължи на **289**.

А за магия ГЛУПОСТ трябва да се прехвърлиш на **204**.

Ако нямаш нито една от тези магии или си решил да изчакаш, мини на **215**.

Накъде ще продължиш?

По стълбицето към върха на кулата — мини на **2**.

По същото стълбище, само че надолу — прехвърли се на **185**.

Ако желаеш да огледаш помещението за тайни вратички, попадаш на **245**.

Много добре си спомняш каменистата яма по средата на склона. След кратко изкачване се добираш до нея и минаваш през изкривената решетка. Сетне продължаваш по тунела, който тук лъкатуши, сякаш е издълбан от пияни миньори.

Наоколо става все по-тъмно. Имаш ли фенер?

Да — мини на [243](#).

Не — прехвърли се на [327](#).

Разгъваш листчето и край теб мигновено се появява двойник, който заплашително размахва ръце. Умбраците надават писъци и спират напред тунела. Докато черните твари се колебаят дали да започнат схватка, ти се измъкваш назад, към централното стълбище.

Премини на [122](#).

Отваряш вратата и се вглеждаш в късия коридор зад нея, отвъд който започва просторна мрачна зала. Имаш ли фенер?

Да — мини на **221**.

Не — продължи на **318**.

В следващото огледало различаваш входа на някаква огромна мрачна зала. На арката над него са изсечени в камъка два кръстосани жезъла. Само че този път изображението се движи — то постепенно навлиза навътре и виждаш, че цялата зала е изпълнена с хиляди умбраци. Грозните твари са облепили всичко — стените, тавана, пода, колоните... Преди да ги разгледаш както трябва, в огледалото отново се появява входът на залата и пак започва бавното движение навътре. Поклащаш глава. Много добре, посланието е ясно. Някъде под кулата има подземия, където ще е най-разумно изобщо да не припарваш.

Ако сега искаш да се прехвърлиш към следващото огледало, мини на [298](#).

Ако решиш, че е крайно време да напуснеш тази стаичка, отгърни на [307](#).

Генералът пристъпва напред и те прегръща.

— Ти си храбър младеж — задавено изрича той. — Някой ден от тебе ще излезе истински войник. Върви, момко. И нека Бог да те закриля.

Тръгваш към изхода от палатката, но генералът те спира.

— Чакай, вземи този златен пръстен. Той ще е знак за всички мои войници да ти оказват съдействие.

Сбогуваш се със стареца, напускаш лагера и се отправяш отново към Вълчи зъб. Откъм кой склон ще се опиташ да проникнеш?

Откъм източния — попадаш на [222](#).

Откъм западния — мини на [184](#).

Само след миг умбраците надават дрезгави крясъци и те обграждат. Стискаш юмруци, готов за схватка на живот и смърт, ала за твое изумление вместо да нападнат, черните уроди почват да се превиват от смях.

— Я-а-а-а-а-а!

— Тоя пък, тоя пък, тоя пък, тоя пък...

— Много си страшен, бе! Откъде ги задигна тия железарии?

— Олеле, дръжте ме! Умирам от страх!

Отначало си стъписан, но малко по малко осъзнаваш истината. Доспехите те закриват от глава до пети и умбраците са решили, че ти си някой от техните. Какъв късмет! Нямах никакво желание да разсейваш заблудата им. Напротив — свиваш се още повече и разкривяваш рамене.

Наоколо смеховете и брътвежите продължават.

— Накъде си тръгнал с тия железа, брато?

— Хората ли ще колиш?

— Ами че те като те видят, ще пукнат от страх!

— Не му вярвай! Като те спипат, ще те сварят на чорба!

— Истина, истина! Хората страшно си падат по чорба от умбраци!

Очевидно за умбраците е огромна радост да срещнат някой по-смешен и по-глупав от себе си. А този път щастието им е пълно. След като ти връчват тържествено един оглозган кокал, черните духове те повеждат напред.

Оказва се, че коридорът извежда към полуразрушена каменна караулка върху западния склон на Вълчи зъб. Когато умбраците престават да ти обръщат внимание, незабелязано се измъкваш навън и слизаш по склона.

Слизането е бавно, защото се стараеш да не излизаш от сянката на дърветата и храстите. Едва след около час достигаш подножието на върха. И в този момент от близката гора изскачат четирима войници, въоръжени с мускети.

Мини на **119**.

Имаш ли фенер?

Да — мини на **337**.

Не — прехвърли се на **301**.

Намираш се нейде около средата на западния склон. Веднага тръгваш надолу, като се стараеш през цялото време да бъдеш в сянката на дървета или поне храсти. Вече приближаваш подножието, когато от близката горичка изскачат четирима войници с мускети в ръцете.

Премини на [119](#).

Ударът в площадката е толкова жесток, че губиш един живот и за момент пред очите ти притъмнява. Останал без дъх, ти рухваш на каменната плоча, ала това е за кратко. След малко съзнанието се завръща, а заедно с него идва и една настоятелна мисъл: не бива да губиш време. Трябва час по-скоро да се измъкнеш, преди да си попаднал отново в плен на умбраците.

Надигаш се с мъчително усилие и оглеждаш площадката. Тя по нищо не се отличава от горната — само гола каменна плоча и една врата в скалата. Ако искаш да минеш през вратата, прехвърли се на **25**.

Ако имаш въже и искаш да се спуснеш надолу, продължи на **136**.

Ако рискуваш да скочиш в бездната с помощта на магия ТЕЖЕСТ, отгърни на **86**.

Усещаш как те пронизва ледена тръпка. За миг пред очите ти във въздуха се появява безплътно огледало. Сетне то изчезва, но видяното е достатъчно, за да изохкаш от ужас — един кичур от косата ти е побелял!

Мини на [149](#).

Магията превръща падането ти в плавно спускане надолу сред кръглите стени на кладенеца. Не различаваш абсолютно нищо, но неочаквано пръстите ти докосват неголяма издатина в каменната зидария.

Ако искаш да спреш на тази издатина, прехвърли се на [37](#).

Ако продължиш да се спускаш надолу, мини на [142](#).

Разгъваш магическия лист, после решително прекриваш през стената... и политаш в бездна. Под тебе зее дълбоката пропаст от източната страна на Вълчи зъб — толкова дълбока, че дори и десет живота не биха ти стигнали, за да оцелееш. Сега единственото ти спасение може да бъде магия ТЕЖЕСТ.

Ако имаш такава магия, не се колебай и премини на **161**.

Ако нямаш, продължи на **68**.

Някъде към средата на стълбата фенерът ти отново осветява опънато въже с накачени по него жезла. Усмиваш се и го прекриваш, след това продължаваш пътя си нагоре.

Премини на [185](#).

Лицето на господин Едолон се изкривява от гняв.

— Какво каза?

— Счупих кълбото — повтаряш ти с едва доловим шепот.

Старият маг свива юмруци.

— Нещастнико! Знаеш ли какво означава това? Преди много години в кулата на връх Вълчи зъб живееше черният маг Таркасиус. Чудовищна жажда за власт разяждаше сърцето му и за да я утоли, той бе решил да завладее цялата страна. Намери си и съюзници — безброй подземни духове, наречени умбраци. След жестока и страшна битка успях да се преборя с него и да наложа могъщо заклинание над целия връх. А сега ти си разрушил магията и умбраците отново са се добрали до кулата. Кой знае дали и Таркасиус няма да се завърне от изгнание — той има начини светкавично да разбере какво се е случило.

Господин Едолон въздъхва и потрива челото си. После прибавя с по-мек глас:

— Не те виня. Ти си едно обикновено любопитно момче. Тъкмо затова те избрах — защото имаш жив и малко буен нрав. Но сега ни предстои безмилостна борба. За жалост в момента не мога да разчитам на тебе. Ако имам свободно време, в близките дни ще те обуча на някои най-прости заклинания. А дотогава ще трябва да се пазиш сам. Вземи тази книжка и си пригответи няколко магии.

С тия думи господин Едолон ти подава една тънка книжка, на чиято корица е отпечатано с едри букви „Буквар за вълшебници“. Каниш се да я разгърнеш, но господин Едолон те спира.

— Ще я четеш като се качиш горе в стаята си. А сега имаме да свършим още нещо.

Той разперва длани над главата ти и с мощен глас изрича заклинание на някакъв странен език. Разтърсва те тръпка.

— Какво беше това?

— Сторих каквото мога — усмихва се старецът. — Дадох ти четири живота. Само не се надявай прекалено на тях — понякога могат

да те спасят, понякога не... Хайде, момко, бягай да четеш Буквара. Аз
ще имам доста работа.

Мини на **176**.

Коридорът не е особено дълъг. Само след десетина крачки напипваш пред себе си врата. Ако желаеш да я отвориш, продължи на **104**.

Ако се върнеш по коридора, мини на **336**.

От листа плисва мощна огнена вълна. Пламъците изпълват коридора от край до край. Сред техния смъртоносен танц умбраците за броени секунди се превръщат в сгърчени овъглени трупове.

Мини на [149](#).

Устремяваш се натам. Светлината става все по-ярка, насреща ти полъхва и свеж въздух. Изход! Изход от подземията!

Да, това наистина се оказва изход. Само че пътят навън е преграден от дебела метална решетка. От другата страна някога е имало равна площадка, но земята наоколо отдавна се е срутила и сега виждаш само дъното на плитка яма, полузапълнена с камънаци. Във всеки случай не се съмняваш, че изходът води към западния склон на връх Вълчи зъб. Или по-просто казано — това е пътят към свободата.

Лошото е, че коридорът всъщност няма стени, а дебела скала. Значи сега е излишно да прибегваш към магията МИНАВАНЕ ПРЕЗ СТЕНИ. Магия ОГЪН също би била безполезна срещу желязната решетка. Както е безполезна и да опитваш ОТВАРЯНЕ НА КЛЮЧАЛКИ — решетката просто няма ключалка.

Какво ти остава? Една единствена възможност — да се опиташ да изкъртиш дебелите метални пръти с помощта на магия СИЛА. Ако избереш този вариант, премини на [214](#).

В противен случай ще трябва да се върнеш назад и да продължиш на [151](#).

Магията те изпълва с огромна сила и ти стискаш здраво дръжката на вратата. Как ще постъпиш сега?

Ще блъскаш вратата напред — премини на **319**.

Ще я дърпаш към себе си — продължи на **77**.

Кръглата зала остава зад гърба ти. Продължаваш по коридора и стотина крачки по-нататък достигаш едновременно до две отклонения — надясно и наляво. Накъде ще продължиш?

Надясно — премини на **304**.

Напред — прехвърли се на **84**.

Наляво — отгърни на **195**.

Докато сгъваш листовите и бързаш да ги натъпчеш в джоба си, умбраците нахлуват през вратата на кабинета. Опитваш да се биеш, но съпротивата е безполезна. Десетки малки ръце се вкопчват в теб от всички страни, после нещо тежко те удря по главата и губиш съзнание.

Мини на [128](#).

Още преди да си разгънал листа докрай, мускулите ти се изпълват с огромна сила. Врълхиташ напред и разхвърляш нападателите като парцалени кукли. След минута повечето от тях лежат мъртви, само двама или трима успяват да избягат с отчаяни писъци назад по тунела.

Мини на [149](#).

Каква магия ще избереш?

ОГЪН — прехвърли се на **12**.

СЪН — продължи на **29**.

ДВОЙНИК — мини на **73**.

СМЪРТ — попадаш на **98**.

НЕВИДИМОСТ — отгърни на **127**.

СИЛА — прочети епизод **332**.

Ако нямаш нито една от тези магии, ще трябва да се върнеш на **182** и да направиш нов избор.

С помощта на вълшебството ти се спускаш плавно като перушинка към мрачните дълбини на този зловещ кладенец. Но всъщност дълбините вече не са толкова мрачни. Да! Различаваш под себе си бледо сияние! То приближава с нарастваща скорост, защото тежестта ти отново започва да се завръща.

В един миг прелиташ като стрела през долния край на кладенеца и зърваш наоколо огромна естествена пещера, озарена от загадъчното сияние. Сетне усещаш разтърсващ удар и от всички страни те обгръща хладен мрак. Вода! Паднал си във вода!

Премини на [74](#).

Макар да знаеш, че няма никаква надежда, ти все пак побягваш назад. Усещаш как черната вълна те настига с всяка изминала секунда. Ето, първите вече се вкопчват в тебе.

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 6 — премини на **48**.

От 7 до 12 — попадаш на **206**.

Лутането слепешком започва да ти омръзва. Имаш чувството, че блуждаеш така цяла вечност. Но ето, най-сетне отпред забелязваш едва доловима светлина. Това е централната стълба на подземната крепост. Ако искаш да тръгнеш по нея нагоре, мини на [101](#).

Ако предпочиташ да слезеш надолу, прехвърли се на [262](#).

А ако продължиш да обикаляш покрай стената на залата, попадаш на [205](#).

Покритата със скъпоценни камъни врата те извежда отново в пещерата. Накъде ще се отправиш?

Ако тръгнеш към спиралната стълба и се изкачиш по нея на горното ниво, мини на **126**.

Ако искаш да разгледаш вратичката в скалата зад стълбата, продължи на **165**.

А ако още не си разгледал нишата, откъдето долита светлината в тази пещера, мини на **99**.

Продължаваш свирепо да размахваш юмруци, но магията на Буквара е краткотрайна. Скоро усещаш как силата постепенно те напуска. А по-нататък борбата предварително е обречена на провал. В суматохата някой от умбраците те удря изотзад по главата. Докато лежиш зашеметен на каменния под, черните твари със злобен кикот се изнизват навън и захлопват вратата. Чуваш как скърца ръждясалото резе.

Явно този опит не беше твърде успешен. Ако решиш отново да си послужиш с магия, мини на [155](#).

Ако засега предпочиташ да изчакаш, прехвърли се на [168](#).

Нямаш време за колебание, а и моментът не е подходящ за икономия на вълшебства. Светкавично измъкваш листа от джоба си и го разтваряш.

Мини на [278](#).

Смело тръгваш по коридора. Наоколо става все по-светло и отпред полъхва свеж въздух. Изглежда, че този тунел води към изход от подземията! Ускоряваш крачка... и изведнъж насреща ти с кикот и бръщолевене изскача цяла тълпа умбраци. Трескаво се свиваш край стената на коридора, ала отлично разбираш, че това няма да ти помогне. Грозните твари идват право към теб и само след миг неминуемо ще те забележат. Какво ще направиш сега?

Ще ги нападнеш веднага — продължи на **312**.

Ще бягаш назад — прехвърли се на **333**.

Ще изчакаш секунда, преди да решиш — попадаш на **123**.

Когато влизаш в тунела под разрушената караулка, из него още се валят трупове на умбраците. Прекрачваш през тях, продължаваш навътре и минаваш през познатата врата.

Прехвърли се на [122](#).

Разгъваш листа от Буквара и тялото ти веднага олеква като перушинка. Колебаеш се няколко мига, после решително скачаш от площадката.

Но колебанието се оказва пагубно. С всяка изминала секунда тежестта ти постепенно се завръща. В момента се намиращ във въздуха край ръба на долната площадка. Ако решиш да спреш на нея, мини на [291](#).

Ако продължиш да падаш към подножието на върха, прехвърли се на [311](#).

На този етаж има само една врата. Ако решиш да я отвориш, премини на [124](#).

Ако продължиш нагоре по спиралната стълба, попадаш на [94](#).

Ако слезеш надолу, отгърни на [2](#).

Лутането слепешком започва да ти омръзва. Имаш чувството, че блуждаеш така цяла вечност. Но ето, най-сетне отпред забелязваш едва доловима светлина. Това е централната стълба на подземната крепост. Ако искаш да тръгнеш по нея нагоре, мини на [101](#).

Ако предпочиташ да слезеш надолу, прехвърли се на [262](#).

А ако продължиш да обикаляш покрай стената на залата, попадаш на [322](#).

Вратата се отваря и в килията със злобно хихикане нахлуват десетина умбраци. Но ти вече си извадил магическия лист и го разгъваш. Ефектът е поразителен. Умбраците мигновено загубват всякакъв интерес към теб. Едни от тях започват ожесточено да се чешат, други се превиват с ръце върху корема, трети гръмко се оригват, а заедно със звука на оригването се раздават и други подобни звуци, само че придружени от непоносимо зловоние. Сега е моментът да избягаш!

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 5 — мини на **179**.

От 6 до 12 — прехвърли се на **199**.

Усещаш как те пронизва ледена тръпка. За миг пред очите ти във въздуха се появява безплътното огледало. Сетне то изчезва, но видяното е достатъчно, за да изохкаш от ужас — един кичур от косата ти е побелял!

Мини на [306](#).

Благоразумно спираш на това ниво и се оглеждаш. Всъщност няма кой знае какво за гледане — гола каменна площадка и една врата в скалата. Ако желаеш да влезеш през вратата, прехвърли се на [25](#).

Ако искаш да скочиш надолу с помощта на магия ТЕЖЕСТ, мини на [172](#).

Ако имаш въже и решиш да се спуснеш до подножието на върха, продължи на [295](#).

С отчаяна бързина измъкваш листа от джоба си и го разгръщаш. Сетне стискаш зъби в очакване на неизбежната гибел. Ала вместо това пред тебе се разиграва поразителна сцена. Цялото неизброимо гъмжило изведнъж е обхванато от кашлица, кихане, сърбеж, всевъзможни стомашни болести и какво ли не още. Да се каже, че гледката е неприлична, би било безкрайно меко. Тя е просто гнусна. Пред очите ти хиляди умбраци се дръгнат, кривят се, превиват се с ръце на корема, оригват се, а вършат и далеч по-нецензурни неща.

Не знаеш колко време ще трае магията. Във всеки случай най-разумно е да изчезваш час по-скоро. Може би черните твари след малко ще те забравят — от досегашните срещи с тях си стигнал до извода, че са плиткоумни като маймуни.

Изтичваш обратно към централния коридор и се оглеждаш. За отсрещното разклонение не желаш да мислиш — то само ще те забави. И тъй, накъде ще продължиш?

Наляво, на изток — мини на **137**.

Надясно, на запад — прехвърли се на **84**.

Отначало покрай стръмното стълбище има тесни прозорчета, но скоро те изчезват и продължавате надолу сред почти пълен мрак. Изглежда, че сте слезли под земята... или по-точно под скалите на връх Вълчи зъб.

Най-сетне стъпалата свършват и умбраците те повеждат по равен коридор. В непрогледната тъма не различаваш нищо и ти се иска да протегнеш ръце напред, само че няма как да го сториш — проклетите изчадия те държат здраво.

Внезапно сред мрака се раздава скърцане на врата и в очите ти нахлува ярка слънчева светлина. Здраво стискаш клепачи, а когато отново ги разтваряш, различаваш пред себе си тясна площадка. Това е всичко — тясна каменна площадка и отвъд нея пустота. От скалата над нея е провиснала примката на бесилка.

Застиваш на прага. Умбраците избухват в злорад смях и енергично започват да те тласкат напред. Личи си, че предварително се наслаждават на предстоящите събития. Но радостта ги е направила непредпазливи. Хватката им отслабва и за момент ръцете ти остават свободни.

Ако сега решиш да използваш магия срещу умбраците, прехвърли се на [277](#).

Ако опиташ да се биеш с тях, мини на [237](#).

Ако продължиш да изчакваш, отгърни на [182](#).

Гледаш зловещите погребални плочи и все още не можеш да повярваш. Победа! Ти, едно най-обикновено момче, победи онзи, с когото не е успял да се справи самият господин Едолон! Може и да е било изключителен късмет, но все пак има с какво да се гордееш.

Между останките от разбитата маса забелязваш малък златен жезъл, украсен с диаманти. Това ще бъде твоята награда... и знак за великите дела, които извърши днес. Прибираш го и оглеждаш стаичката, но не забелязваш нищо интересно. Книгите и свитъците са написани на неразбираеми езици.

Когато докосваш библиотечните рафтове в дъното на помещението, те внезапно се завъртат. Зад тях започва ярко осветен коридор, който плавно се изкачва нагоре. Без съмнение това е изход — таен изход от крепостта. Готов си да тръгнеш по него, но преди това трябва да отговориш на още един въпрос: имаш ли плочка с изображение на слънце?

Да — мини на [64](#).

Не — продължи на [33](#).

Макар че се чувстваш изтощен, ти продължаваш дългото спускане в бездната. Нямах представа колко време е минало. Знаеш само това, че дланите ти са разкъравени и всяко твое мускулче изнемогва от болка, когато с последни усилия се добираш до подножието на върха.

Хвърляш поглед настрани. В скалната стена край тебе е вградена огромна врата от масивно желязо. Много добре знаеш накъде води тя, затова без колебания ѝ обръщаш гръб и побягваш към близката горичка. Но едва си се добрал до дърветата, когато насреща ти изскачат четирима войници с мускети в ръцете.

Мини на [119](#).

Пространството пред теб е съвсем тъмно, само бледи лъчи долитат откъм стръмния тунел на стълбището. Имаш ли фенер?

Да — премини на [232](#).

Не — отгърни на [170](#).

Желязната грамада е толкова масивна, че ти почти не вярваш в успеха на начинанието. Но въпреки всичко си длъжен да опиташ — от това може да зависи животът на стотици мъже!

С разтуптяно от вълнение сърце изваждаш листа, разгъваш го и го притискаш към грапавото желязо. Нищо. Съвсем нищо... Не, момент! Какъв е този звук?

Откъм вътрешността на металната преграда долита глухо, едва доловимо бучене. Сетне в подножието на върха се разнася пронизително скърцане, което е толкова непоносимо, че закриваш ушите си с длани. Бавно, сантиметър по сантиметър, огромната врата започва да пълзи навън. През отвора виждаш дълъг, мрачен тунел. Успя, пътят към крепостта е открит!

Радостта ти е неописуема. Готов си да целуваш вратата за това, че ти помага да изпълниш опасната мисия. Когато от нея се отронва люспа ръждиво желязо, ти го прибиращ за спомен и бързо тръгваш покрай редици от пусти и мрачни помещения. Някъде безкрайно далече напред едва-едва блести мъничък светъл отвор — другият изход на тунела.

Четвърт час по-късно достигаш централната винтова стълба. Ако решиш да се изкачиш по нея, мини на **89**.

Ако предпочиташ да слезеш, попадаш на **233**.

Ако избереш да продължиш напред по коридора към изхода в западното подножие, прехвърли се на **3**.

Имаш ли конче от черен камък?

Да — мини на **323**.

Не — продължи на **309**.

Помещението наистина се оказва малко. Но в дъното му има не една, а цели три врати. Докато опипваш стената, откриваш, че над лявата е изсечено нещо като неправилна буква О и под нея разтеглено Х; над дясната има подобен кръг, а от двете му страни — два еднакви разперени знака, може би палмови листа или нещо подобно. Само над средната врата не е изобразено нищо.

Ако искаш да минеш през някоя от тия врати, избирай:

Лявата — продължи на [230](#).

Средната — прехвърли се на [60](#).

Дясната — попадаш на [157](#).

Ако искаш да се върнеш обратно по коридора, мини на [122](#).

Връщаш се през кабинета на мъртвия Таркасиус, отместваш рафтовете в дъното и тръгваш нагоре по тайния коридор.

Мини на [64](#).

Не е твърде разумно да се движиш слепешком през мрака. Дълго се препъваш по стръмните стъпала, а когато най-сетне излизаш на средното подземно ниво, в краката ти се заплита дълго въже, по което са навързани всевъзможни дрънчащи предмети. Сред адски грохот се стоварваш на каменния под и от тъмнината връхлита цяла тълпа умбраци.

Премини на [200](#).

Ако не си го научил още, тепърва ти предстои да узнаеш, че Голямата вълшебна книга на господин Едолон е надеждно защитена. Когато се опитваш да я отвориш, отвътре изниква мускулеста ръка, която болезнено те зашлевява през лицето и отново изчезва. Урокът е достатъчно поучителен и ти решаваш да оставиш книгата на мира. Какво ще предприемеш сега?

Ще опиташ да разбиеш кристалното кълбо с помощта на магия СИЛА — премини на [320](#).

Ще разлистиш Буквара, ако още не си го сторил — прехвърли се на [57](#).

Ще напуснеш това помещение и ще се върнеш към централния коридор — продължи на [53](#).

Мини на [267](#).

Отклонението е късо и те извежда към някаква огромна мрачна зала. На арката над нейния вход са изсечени в камъка два кръстосани жезъла.

Ако желаеш да влезеш в залата, мини на [112](#).

Ако решиш да се върнеш към централния коридор, прехвърли се на [251](#).

Вратата наистина се оказва много здрава и при това заключена.
Ако се опиташ да я преодолееш с магия, продължи на [202](#).

В противен случай нямаш никакъв шанс да излезеш през нея.
Мини на [255](#).

Ако сега искаш да минеш през вратата към скалните подземия под кулата, прехвърли се на **258**.

Ако имаш магия ТЕЖЕСТ и искаш да я използваш за скок надолу, мини на **286**.

Ако имаш въже и предпочиташ да се спуснеш с него, продължи на **328**.

Изкушението на тия вълшебни огледала е голямо, но ти разбираш, че няма време за губене. Неохотно напускаш кръглата стаичка и излизаш на площадката. Накъде ще продължиш?

Нагоре — мини на **94**.

Надолу — попадаш на **2**.

Вече приближаваш центъра на залата, когато изведнъж опората под краката ти изчезва. Надаваш глух вик, размахваш ръце и политаш надолу в някакъв бездънен кладенец.

За да се спасиш, разполагаш с броени секунди. Ако имаш магия ТЕЖЕСТ, трябва да я използваш незабавно. За целта премини на **266**.

Ако нямаш такава магия, попадаш на **10**.

В следващото огледало виждаш нова, още по-загадъчна картина. Под сводовете на огромна естествена пещера блестят черните води на спокойно подземно езеро. Близо до каменистия бряг забелязваш отвора на неголяма скална ниша, от който излитат ярки бели лъчи. Изображението бавно се насочва натам и ти виждаш откъде идва светлината — между сталактитите по тавана на нишата грее кристален светилник, съвсем като тия, които си виждал вече в килията си и по спиралното стълбище. Само че светилниците в кулата са мрачни и безжизнени, а този... този грее толкова ярко, че очите ти се насълзват.

Разтъркваш очи и продължаваш да се взираш в огледалото. Тънка сребриста нишка води от светилника към голяма кристална полусфера, разположена върху пода на нишата. Друга подобна нишка тръгва от нея и потъва във водите на езерото. Тихо подсвирваш от удивление. Така, така... Значи магията е в сребристите нишки и в тази голяма полусфера. Но тогава... защо не работят светилниците в кулата?

Само след секунда откриваш отговора и на този въпрос. Всичко е толкова просто, че неволно се размиваш. Трета нишка би трябвало да води от светилника към тавана — и оттам навярно към другите светилници. Да, наистина я виждаш, само че е прекъсната. Значи това било обяснението!

Но докато се взираш в огледалото, вратата зад гърба ти внезапно се разтваря с трясък и в стаичката нахлува тъмна умбраци. Преди да се опомниш, от всички страни те сграбчват костеливи ръце с остри нокти. С крясъци и кикот грозните твари те помъкват надолу по стръмните стъпала.

Мини на [293](#).

Когато се свестяваш, отново си в познатата килия. (Ако предния път си унищожил вратата, сега с изненада откриваш, че умбраците са си направили труда да я подменят.)

Ако искаш да се измъкнеш с помощта на магия, мини на [155](#).

Ако за момента предпочиташ да се въздържиш, продължи на [168](#).

Рискът, който поемаш с това решение, е огромен. Сега трябва да разчиташ единствено на шанса си. За да разбереш какъв е той, посочи едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 6 — мини на **68**.

От 7 до 12 — прехвърли се на **229**.

Как ще се биеш?

С магия — прехвърли се на [27](#).

С голи ръце — мини на [200](#).

Изтекли са само минута или две, но имаш чувството, че е минало безкрайно дълго време, докато най-сетне в отсрещния край на залата напипваш коридор, който води право на изток. Ако тръгнеш по него, мини на **270**.

Ако го подминеш и продължиш да обикаляш покрай стената, прехвърли се на **280**.

Ако искаш да се върнеш право назад през центъра на залата, попадаш на **308**.

Катеренето нагоре навярно трае още толкова. Най-сетне изтощен и задъхан ти напипваш пред себе си каменна плоча, изместваш я и напускаш проклетото стълбище.

Мини на [101](#).

Изваждаш магическия лист от джоба си и решително го разгъваш. В следващия миг умбраците рухват на пода като покосени от невидим меч.

Ако косата ти е черна, премини на **265**.

Ако имаш един бял кичур, продължи на **166**.

Ако цялата ти коса е побеляла, прехвърли се на **330**.

Правилно! Ярката светлина би попречила на умбраците да се превръщат в сенки. Само че за да осъществиш това просто решение ти липсва едно още по-просто нещо — светлина. Пламъчето на кандилото е твърде слабо. Ако искаш да осветиш килията, ще трябва да запалиш нещо... а ти не разполагаш с нищо друго, освен магическите листове (стига изобщо да имаш такива). Ще се решиш ли на подобна жертва?

Ако решиш да запалиш един лист, избери кой ще е той и премини на **138**.

Ако не желаеш да изхабиш магията по този начин, можеш да продължиш да се биеш на **282** или да изтичаш към вратата на **242**.

Все още ти остава и възможността да се върнеш на **254**, за да изпробваш някоя друга магия.

Когато влизаш в тунела под разрушената караулка умбраците ти устройват тържествено посрещане. С нещо си им станал невероятно симпатичен — може би защото изглеждаш пълен урод според техните представи за красота.

Най-сетне успяваш криво-ляво да се изплъзнеш от обятията им, продължаваш навътре и минаваш през познатата врата.

Прехвърли се на [122](#).

При това положение възможностите са три:

Да тръгнеш напред през мрака — мини на **336**.

Да се спуснеш от площадката с въже — прехвърли се на **328**.

Да скочиш от площадката с помощта на магия ТЕЖЕСТ —
попадаш на **286**.

Колкото и да блъскаш, вратата не помръдва — тя сякаш се е сляла със самата скала. Ако сега опиташ да я дръпнеш към себе си, премини на [77](#).

Ако се откажеш от тази врата, остават ти три възможности:

Да провериш средната врата — продължи на [60](#).

Да провериш лявата врата — прехвърли се на [230](#).

Да се върнеш по коридора — попадаш на [122](#).

Силата, с която те изпълва вълшебният лист, е огромна. Ала явно имаш работа с някаква далеч по-могъща магия. Напразно разкървавяваш юмруците си с яростни удари по кълбото. В кристала не се появява ни най-малка пукнатина. А господин Едолон лежи вътре все тъй неподвижно.

Когато властта на вълшебството привършва, ти сядаш за минута да отпочинеш на каменния под. Какво ще предприемеш сега?

Ще се опиташ да отвориш Голямата книга — премини на [302](#).

Ще разлистиш Буквара, ако още не си го сторил — попадаш на [57](#).

Ще напуснеш това помещение и ще се върнеш към централния коридор — прехвърли се на [53](#).

Имаш ли бурканче гранясала мас?

Да — мини на **139**.

Не — продължи на **213**.

След още малко напипваш входа на коридор, който води право на запад. Ако тръгнеш по него, избери към коя стена ще се придържаш: към лявата — на **134** или към дясната — на **69**.

Ако продължиш да обикаляш край стените на залата, мини на **45**.

В следващото огледало виждаш нова, още по-загадъчна картина. Под сводовете на огромна естествена пещера блестят черните води на спокойно подземно езеро. Близо до каменистия бряг забелязваш отвора на неголяма скална ниша, от който излитат ярки бели лъчи. Изображението бавно се насочва натам и ти виждаш откъде идва светлината — между сталактитите по тавана на нишата грее кристален светилник, съвсем като тия, които си виждал вече в килията си и по спиралното стълбище. Само че светилниците в кулата са мрачни и безжизнени, а този... този грее толкова ярко, че очите ти се насълзват.

Разтъркваш очи и продължаваш да се взираш в огледалото. Тънка сребриста нишка води от светилника към голяма кристална полусфера, разположена върху пода на нишата. Друга подобна нишка тръгва от нея и потъва във водите на езерото. Тихо подсвирваш от удивление. Така... Значи магията е в сребристите нишки и в тази голяма полусфера. Но тогава... защо не работят светилниците в кулата?

Само след секунда откриваш отговора и на този въпрос. Всичко е толкова просто, че неволно се размиваш. Трета нишка би трябвало да води от светилника към тавана — и оттам навярно към другите светилници. Да, наистина я виждаш, само че е прекъсната. Значи това било обяснението!

Но докато се взираш в огледалото, вратата зад гърба ти внезапно се разтваря с трясък и в стаичката нахлува тълпа разлютени умбраци. По някакъв начин са успели да се измъкнат от килията. Преди да се опомниш, от всички страни те сграбчват костеливи ръце с остри нокти.

Свободата ти беше твърде кратка. Само след минута или две отново се озоваваш в килията.

Мини на [168](#).

Светкавично измъкваш листа. Щом го разгъваш, тялото ти веднага олеква като перушинка и плавно се понасяш надолу покрай стените на кулата. От устните ти излита радостен вик. Чудесна магия! Има само един недостатък — твърде е краткотрайна, както се убеждаваш след малко. Тежестта ти постепенно започва да се завръща.

Въпреки ужаса ти успяваш да запазиш присъствие на духа, за да огледаш пропастта под себе си. Отвесната скална стена е гладка чак до подножието на върха. Само две тесни каменни площадки стърчат от нея на равни разстояния една под друга.

Вече си до самото подножие на кулата откъм страната на пропастта. Тук каменните основи се сливат с отвесната скална стена. Почти няма къде да се хванеш, за да спреш, но и тежестта ти нараства неумолимо. Разбираш, че те очаква гибел. Единственият ти шанс е да се хванеш за нищожните издатини по скалата.

Ако опиташ да го сториш, мини на [225](#).

Ако продължиш да падаш с надеждата, че магията ще издържи до първата площадка, мини на [210](#).

Запалваш фенера и в жълтеникавите му лъчи забелязваш, че на няколко крачки пред вратата е опънато дълго въже, по което са закачени всевъзможни вехти железарии. Ама че капан! Тия умбраци сигурно се смятат за много хитри! Предпазливо прекрчваш над въжето и се оглеждаш.

Пред теб се простира дълъг коридор, изсечен в скалата. Ако тръгнеш по него, прехвърли се на [187](#).

Ако искаш да излезеш на площадката и да се спуснеш надолу с въже (стига да го имаш), мини на [295](#).

Ако решиш да скочиш от площадката с помощта на магия ТЕЖЕСТ, попадаш на [172](#).

Разгъваш листа и решително прекриваш напред. Малко се съмняваш в успеха, но магията се оказва безпогрешна — дебелият каменен стен те пропуска като безплътна мъгла.

Продължи на [231](#).

Да вървиш слепешком из мрака не винаги е благоразумно. Внезапно в краката ти се заплита дълго въже, по което са закачени всевъзможни дрънчащи железарии. Падаш и незабавно по тунела връхлита огромна тълпа умбраци. Обсипан от жестоки удари губиш съзнание... и един живот.

Мини на [310](#).

Завързваш въжето за бесилката и започваш да се спускаш надолу, стискайки здраво въпреки болката, която пулсира в ожулените ти длани. След няколко минути се озоваваш край долната площадка. Ако желаеш да спреш тук, премини на [291](#).

Ако продължиш да слизаш към подножието на върха, прехвърли се на [295](#).

Откъм изток крепостта има само един вход — огромна врата от масивно желязо. Нищо не е в състояние да я отвори... освен може би магия ОТВАРЯНЕ НА КЛЮЧАЛКИ. Ако избереш този вариант, мини на [297](#).

В противен случай ще се наложи да продължиш на [184](#), за да потърсиш вход откъм западния склон.

Нима не си спомняш предупреждението от Буквара? И нима не ти стигнаха предишните два опита? Този път магията се оказва фатална и за теб. Сковава те леден студ, сетне сърцето ти спира и ти рухваш мъртъв. Такава е съдбата на всеки самонадеян вълшебник.

Краткото колебание те лишава от всякаква възможност за бягство. Вече не ти остава друго, освен да се биеш.

Мини на [312](#).

В този миг изведнъж те изпълва огромна сила. Обзет от ярост, ти вихрено се въртиш на всички страни и нанасяш удар след удар. Умбраците надават отчаяни писъци и един подир друг изхвъркват от площадката. Когато най-сетне се опомняш, борбата е свършила. От черните твари няма и помен.

Мини на [306](#).

Без да губиш нито секунда, хукваш назад. Умбраците те подгонват с оглушителни крясъци. С няколко мощни скока достигаш края на коридора и се оглеждаш. Накъде ще бягаш сега?

Нагоре по стъпалата — мини на **321**.

Надолу по стъпалата — прехвърли се на **92**.

Напред през мрачната зала — попадаш на **308**.

Предпазливо се изкачваш чак до върха и заварваш вратата на кулата така, както си я видял за последен път — тоест напълно унищожена. Влизаш и се оглеждаш из прашното приземно помещение. Разбира се, не откриваш нищо освен спиралната стълба. Ако искаш да се изкачиш по нея нагоре, мини на [2](#).

Ако предпочиташ да слезеш надолу, прехвърли се на [185](#).

В края на коридора стигаш до централната винтова стълба на подземната крепост. Стъпалата са смътно осветени от бледи лъчи, които падат отгоре. Напред просторната зала тъне в мрак. Накъде ще се отправиш сега?

Нагоре по стъпалата — попадаш на **101**.

Надолу по стъпалата — мини на **262**.

Право напред — продължи на **47**.

Към лявата стена и после напред покрай нея — прехвърли се на **97**.

Към дясната стена и после напред покрай нея — ще попаднеш на **153**.

В края на късия коридор спираш и се опитваш да огледаш кръглата мрачна зала. Напразно. Тъмнината е почти непрогледна, само някъде отпред едва-едва се разливат неясни лъчи. Накъде ще тръгнеш?

Покрай лявата стена — мини на **280**.

Покрай дясната стена — попадаш на **288**.

Право напред — прехвърли се на **308**.

Докато слизаш надолу по стръмните стъпала, забелязваш пред себе си опънато въже, по което са закачени всевъзможни вехти железарии. Ама че капан! Тия умбраци сигурно се мислят за много хитри! Прескачаш въжето, продължаваш надолу и след малко се озоваваш на второто подземно ниво.

Мини на [135](#).

Оказва се, че коридорът извежда към полуразрушена каменна караулка върху западния склон на Вълчи зъб. Предпазливо се измъкваш от руините и тръгваш надолу. Спускането е бавно, защото се стараеш да не излизаш от сянката на дърветата и храстите. Едва след около час достигаш подножието на върха. И в този момент от близката гора изскачат четирима войници, въоръжени с мускети.

Мини на [119](#).

Докато залостваш вратата, забелязваш край прага на килията малка фигурка на конче, издялано от черен камък. Прибираш я в джоба си, после хвърляш поглед наоколо.

Намиращ се на малка стълбищна площадка обградена от заоблени каменни стени. Точно срещу теб има тясно прозорче с мръсно стъкло, през което едва се процежда светлина. Напрягаш поглед и успяваш да различиш зад стъклото далече долу горичките по западния склон на връх Вълчи зъб.

От края на площадката започва стръмна спирална стълба, която води в две посоки — нагоре и надолу. Стъпалата са покрити с дебел слой прах и в него забелязваш следи от умбраци. Неволно потръпваш. Тия проклети твари! Доколкото можеш да прецениш сред полумрака, надолу следите са повече, а нагоре почти липсват. Освен това забелязваш още нещо — на равни интервали над стъпалата са разположени кристални светилници, досущ като този в килията, където беше затворен. Напомнят ти за килията и по това, че не излъчват нито лъч светлина.

Е, накъде ще се отправиш сега?

Нагоре — мини на [287](#).

Надолу — прехвърли се на [101](#).

Генералът наистина се оказва предпазлив човек. Макар че разузнавачите потвърждават твоите думи, през цялата нощ ти оставаш в лагера под усилена стража, докато войската атакува от всички страни Вълчи зъб. Но пък за сметка на това, когато на сутринта пристига с разкъсан мундир и почерняло от барут лице, старецът е безкрайно щастлив и сърдечен.

— Младежо! — възкликва той щом те вижда. — Знаеш ли колко ранени — не убити, само ранени! — имаме в това сражение? Всичко на всичко двама. Представяш ли си? Само двама ранени! Благодарение на твоята безценна помощ. А умбраците са разбити, унищожени, пометени! Каж ми какво искаш? Кралят нищо няма да ти откаже. Желаяш ли да станеш гвардейски лейтенант? Капитан? Или да създадем специално звание за теб — например гвардейски кадет-чародей?

Ти поклащаш глава.

— Не, ваше превъзходителство. Не желая нито награди, нито титли. Само бих искал някак да помогна на господин Едолон. Да го измъкна от онова кълбо...

Лицето на генерала отново става мрачно.

— Знам какво ми разказа за него, момко. Претърсихме цялата крепост... ала не го открихме. И все пак... не се натъжавай! Нали си гвардейски кадет-чародей! Вярвам, искрено вярвам, че за тебе няма нищо невъзможно и някой ден ще помогнеш на твоя господин Едолон. Е, а засега какво ще правим?

— Засега ще се сбогуваме — казваш ти и тръгваш към изхода от палатката.

Наистина, крайно време е да се прибиращ. Майка ти сигурно се тревожи...

ПРИЛОЖЕНИЕ

БУКВАР ЗА ВЪЛШЕБНИЦИ

Младежо, който четеш тия редове — защото ако ги четеш, значи си млад и желаеш да усвоиш великите магически тайни — знай, че трябва да бъдеш нащрек. Всяка магия може да бъде опасна, а някои от изложените в тази книга са направо смъртоносни. Ако въпреки всичко ги даваме в неподготвените ти ръце, то е тъкмо защото трябва да бъдеш подготвен — да свикнеш да боравиш с величавото и страшно могъщество на вълшебника. Желаем ти успех... и мъдрост, за да не тръгнеш по опасни и криви пътища.

Като начинаещ във великото изкуство ти се нуждаеш от нещо съвсем просто. Тъкмо това ти предлагаме. Всяка страница от този буквар е една магия. Достатъчно е да откъснеш листа и да го сгънеш на четири. Когато го разгънеш, магията ще се осъществи. Само внимавай — още веднъж те заклеваме за това в името на всичко свято! Помни, че някои от предложените тук магии са извънредно опасни. И още нещо не забравяй — те са краткотрайни. За разлика от истинските, по-сложни магии, срокът им на действие свършва само след минута, най-много две.

Ето прочее тези магии по реда на техните номера в Буквара. Нека уточним и това, че след 14 отново идва 1 и тъй нататък, защото листовете в книгата са много повече от 14.

1. ОГЪН — тази магия позволява за кратко време да хвърляш наоколо огромни огнени езици. Бъди крайно внимателен с нея.

2. СЪН — чрез нея можеш да приспиш всеки, който не е защитен от специално заклинание.

3. ТЕЖЕСТ — обикновено се използва за намаляване на теглото на различни предмети, но със същия успех може да действа и в обратна посока — тоест да ги направи много по-тежки от нормалното.

4. ДВОЙНИК — с тази магия всичко е ясно. Тя позволява да си създаваш за кратко време двойник. Няма почти никакво практическо

приложение... освен в някои области на военното изкуство.

5. МИНАВАНЕ ПРЕЗ СТЕНА — изключително полезна магия, но и твърде опасна поради своята краткотрайност. Не препоръчваме никому да се окаже зазидан в някоя стена поради собствената си мудност.

6. СМЪРТ — Не ти препоръчваме да прибегваш към тази магия. Тя е крайно опасна не само за околните, но и за онзи, който я прилага. Дълго се колебахме дали да я включим в буквара и накрая го сторихме само поради едно съображение — всеки бъдещ чародей трябва да свиква със заплахите, които държи в ръцете си.

7. НЕВИДИМОСТ — не се нуждае от коментар.

8. СИЛА — увеличава за кратко време физическите ти сили около 20 пъти.

9. ГЛУПОСТ — в течение на няколко минути отнема всякакви умствени способности на онзи, към когото е насочена. Прави го податлив на внушение и безкрайно уязвим за всякакви измами.

10. НЕПОТОПИМОСТ — с помощта на тази магия дори оловен ковчег може да се задържи върху повърхността на водата.

11. ШАНС — просто увеличава шанса. Когато трябва да провериш късмета си, можеш да добавиш две единици към посоченото число.

12. ОТВАРЯНЕ НА КЛЮЧАЛКИ — пред тази магия не може да устои нито една врата... освен ако е затворена по начин, нямащ нищо общо с ключалките.

13. НЕПРИЛИЧНА МАГИЯ — тази магия е създадена преди векове от млад, талантлив и — уви! — много лекомислен чародей. Предизвиква всевъзможни неприятни ефекти: сърбеж, кихавица, оригване, разстройство на храносмилателните функции, падане на панталоните и т.н. Не се препоръчва за използване, освен с педагогически цели.

14. ЖИВОТ. Мнозина чародеи се надаряват с по три, четири, пет и повече живота. Тази магия може да възстанови един такъв живот, изгубен по една или друга причина.

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.