

ЛЮБОМИР НИКОЛОВ
ТАЙНАТА НА СВЕТЕЩИЯ
МЪХ
ЕДНО ПРИКЛЮЧЕНИЕ НА
ДИК ЧЕНСИ

chitanka.info



КЪМ ЧИТАТЕЛЯ

Драги читателю,

Ако все още не ти е попадала книга-игра, трябва да знаеш, че този път авторът няма да ти предложи чужди приключения. Героят сега си самият ти. В предстоящото приключение ще заемеш мястото на младия археолог Дик Ченси и всичко ще зависи единствено от тебе — от твоята храброст, съобразителност и находчивост.

Рисковете са много — но вярвам, че ти ще съумееш да преодолееш всички препятствия и да разкриеш **тайната на светецния мъх**.



ПРАВИЛА НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

ШАНС

В хода на твоето приключение съдбата ти неведнъж ще зависи от случайността. За да определиш как продължават събитията, ще се налага да проверяваш шанса си. Това ще става с [таблицата](#), поместена в края на книгата. За да изпробваш своя шанс, трябва да посочиш със затворени очи едно число от таблицата. Така ще разбереш каква участ те чака по-нататък.

Същата таблица ще ти послужи и при схватките с многобройните противници, но за това ще стане дума малко по-долу.

СИЛА

За да определиш силата на своя герой, посочи едно число от [таблицата](#). След това извади от него 6 и прибави 10. Не се смущавай, ако посоченото число е по-малко от 6 — просто при изваждането приеми резултата за нула и така силата ти ще бъде 10.

ПРИМЕР: Посочваш 11, изваждаш 6 и прибавяш 10 — силата ти е 15.

Ако посочиш 3, както казахме по-горе, силата ти е 10.

Запиши силата си в [дневника](#) и продължи по-нататък.

ЖИВОТ

Посочи едно число от [таблицата](#) и прибави към него 30. Полученият резултат обозначава жизнените точки на твоя герой. Запиши ги в [дневника](#) и бъди много внимателен с тях, защото има много начини да ги загубиш. А когато останеш без нито една жизнена точка, това ще означава, че си загинал — може би в най-интересната част на приключението.

СХВАТКИ

Предстоящото приключение ще те срещне с опасни противници. Схватките с тях се развиват по прости правила. Когато влезеш в сражение, започваш да разменяш удари с врага, като посочваш последователно по едно число от [таблицата](#) за себе си и за него.

Мощта на удара се определя като събереш посоченото число със силата на онзи, който е наред. След това сравняваш своя удар с удара на врага. Онзи, който се е оказал по-моцнен, отнема от противника 2 жизнени точки.

ПРИМЕР: Твоят герой има сила 14 и живот 38. Сражаваш се с бандит, който има сила 11 и живот 22.

При размяната на удари посочваш от таблицата за себе си 3, а за врага — 8. Следователно неговият удар е $11 + 8 = 19$, а твоят $14 + 3 = 17$. За момента си бил по-слаб. Губиш и оставаш с 36 жизнени точки.

Но ако при същите обстоятелства посочиш за себе си 9, а за противника — 5, твоят удар ще се окаже по-силен и бандитът ще остане с 20 жизнени точки.

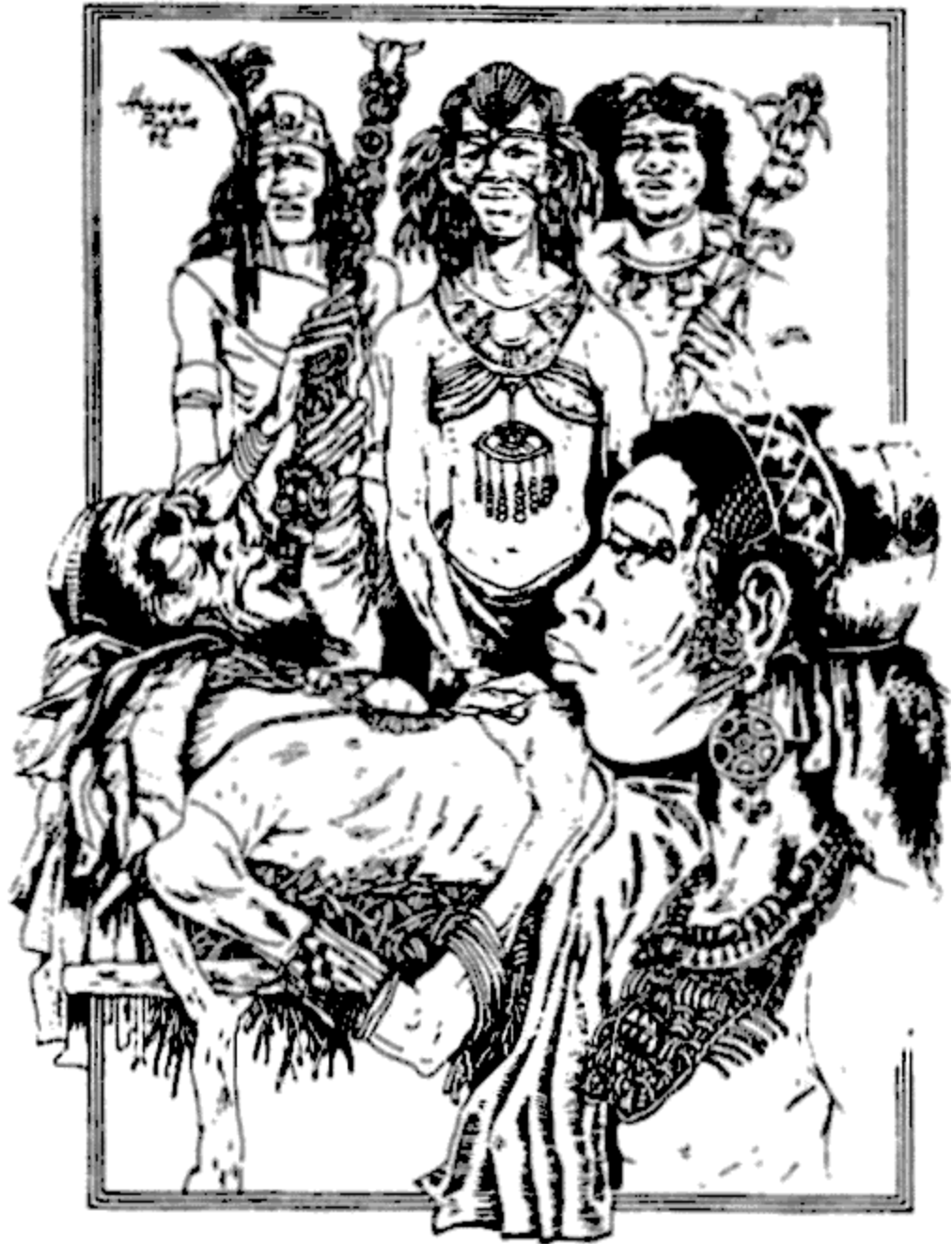
Размяната на удари продължава до гибелта на един от противниците — тоест, до загубата на всичките му жизнени точки.

СНАРЯЖЕНИЕ

Обикновено в книгите-игри героят има възможност да подбере снаряжението си, преди да се впусне в приключението. Но този път няма да е така. Ще трябва да разчиташ само на онова, което можеш да намериш по пътя. Затова грижливо записвай в [дневника](#) всички находки.

Това са правилата. Както виждаш, няма нищо особено сложно. Ако нещо те затрудни — винаги можеш да прочетеш указанията отново.

Но вече е време за приключението ти. И тъй, през 1950 година нейде в Африка един млад археолог на име Дик Ченси...



ЕДНО ТРЕВОЖНО ПОВИКВАНЕ

Понякога и в най-големия неуспех може да се крие известно удовлетворение. Кой беше казал това? Не помниш, пък и не те интересува твърде. Важното е, че звучи утешително. Поне нещо утешително след половин година блъскане из нажежените планини на пустинята. Жажда, скорпиони, змии, изнурителен и безплоден труд ден подир ден... и още нещо, за което не ти се иска да мислиш, но то намира в главата ти с гласа на Арчибалд: „Как си, Дик? Как си, старо момче?“

Е, това вече е много. Дори прекалено. Скръцваш със зъби и протягаш от хамака изпотена ръка към близкия сандък, върху който е сложена радиостанцията. Но преди да завъртиш копчето, мазният глас в главата ти успява да добави: „Ще поостанеш малко, нали, Дик? Дребна работа, само още седмица, най-много две... На кого мога да имам доверие, освен на приятел като тебе?“

От радиостанцията долита пращане, през което едва си пробива път гласът на говорителя от Би Би Си. Новини. САЩ, Великобритания и Франция са сключили споразумение да либерализират своята политика към Западна Германия и да я включат в общия западен отбранителен блок. В Корея силите на ООН под командването на генерал Макартър напредват с боеве към Сеул. Съветската реакция на последните събития...

Дявол да го вземе, казваш си ти, светът не е поумнял. Само няколко месеца остават до средата на двадесети век, само пет години са изминали от края на най-страшната война в историята на човечеството — а ето, че пак се говори само за едно. Насилие, сблъсъци, конфронтация... Унило поклащаш глава и преставаш да обръщаш внимание на радиото. Не така си си представял 1950 година след рождество Христово. Но ти винаги си бил наивник, Дик Ченси, плъзва в мозъка ти ехидна мисъл. Животът открай време си прави с теб неприятни шеги. Ако щеш, започни с първата — тая проклета фамилия. Дик Ченси — Дик късметлията. Само че шансът те спохожда

рядко, да не кажем никога. Шансът е за такива като Арчибалд, които в университета те гледаха отвисоко, със смесица от пренебрежение и високомерна снизходителност. И ти трябваша дълги месеци, може би даже години, за да разбереш, че никога няма да те допуснат в своя кръг. О, да, те са съвременни и демократични, готови са да общуват с момчето от средната класа. Гордеят се с либералните си възгледи. Но Дик си е Дик, приятели, нали така? Баща му е търговец на железария, представете си само, ха-ха-ха... Бог знае откъде му е хрумнало да се пъха в археологията.

И все пак ти понасяше всичко. Понасяше презрението, снизхождението и насмешките с една надежда — че пред шанса всички са равни. Нека само да навлезем в истинската археология, казваше си, а там вече ще видим колко струва и недодяланият Дик, и вечно елегантният Арчибалд.

При този спомен от устните ти излита горчив смях. Наивник си, Дик, и ще останеш наивник до края на живота си. Трябваше да знаеш, че господата от висшето общество винаги играят с белязани карти. Правят го изящно, разбира се, но в крайна сметка всичко е в тяхна полза. Дори и войната... Защото докато ти лежеше в окопите край Дюнкерк и чакаше всеки миг някой германски снаряд да те направи на кайма, Арчибалд уреждаше в щаба своята невероятна комбинация. Елегантно, изискано, с чар... и много, много връзки.

Спомняш ли си, Дик? Спомняш ли си как се завърна след войната? Как опита да се върнеш към старата мечта за археологията... Всички сме изгубили пет години, мислеше си ти. Сега ще започнем наравно — и нека победи най-добрият. Но се оказа, че петте години не са изгубени за всички. През цялото това време Арчибалд само се беше водил на служба като офицер за свръзка. А в действителност беше успял да организира две експедиции в Централна Африка. Спомняш ли си как те зашемети тая вест? НеЙде далече отвъд фронтовите линии блестящият млад археолог Арчибалд Глимърдейл открива останки от загадъчната древна култура Задинга.

И ето, по някаква фаталност на съдбата ти работиш тъкмо при него. Арчибалд вече е прочут, тъй че може да си позволи известна „великодушност“. За него ти си „приятелю Дик“, „старо момче“, понякога дори „нашият славен фронтови другар“. Но не бива да си правиш илюзии. Зад цялата тая фалшива сърдечност се крият две

неща: високомерно презрение и краен прагматизъм. Макар да не го признава пред никого, Арчибалд отлично знае, че откриването на културата Задинга е било случайност, някакъв невероятен късмет. За да поддържа славата си, той се нуждае отчаяно от нови находки. Кой ще ги направи? Много ясно — някой като „нашият славен Дик“. Просто и естествено разпределение на труда: Арчибалд дава командите, Дик изпълнява. След това нещата тръгват по обратния път: Дик открива, Арчибалд незабавно потегля за Лондон и трупа популярност. Е, случва му се от време на време да спомене и за своя „способен асистент Ричард Ченси“. Няма как, радвай се, Дик. Все е нещичко.

Само че тоя път нещата не минаха по начертания план. След шест месеца къртовски труд резултатът беше мизерен. Няколко статуетки, няколко строшени делви с характерните спираловидни шарки, пет-шест парчета гравирани кост... и нищо повече. Културата Задинга си оставаше все тъй загадъчна. И Арчибалд трябваше да отпътува за Лондон, за да вдигне шум около тия оскъдни находки. О, не се съмнявайте, господа. Онова изискано копеле ще съумее да представи експедицията като нов блестящ успех на британската археология. А докато обира лаврите, все някой ще трябва да се погрижи за приключването на работата. По-точно казано — „старото момче“ Дик.

Ето откъде идва цялото това горчиво задоволство в душата ти. Експедицията е неуспех... но поне знаеш, че не си дал кой знае какво на бляскавия, изящния, недосегаемия Арчибалд Глимърдейл.

Звук от стъпки прекъсва размислите ти. Разсънваш се мигновено — стар навик от фронта. Тримата ти съекипници са с джипа до най-близкото селище, и ще се върнат утре вечерта. Разбойници? Нищо чудно. През последните два-три месеца неведнъж си чувал слуха за някаква банда из околностите. Още една неприятна черта на следвоенното време — престъпният свят започва все по-силно да се интересува от археологията. Най-често престъпниците предпочитат златото, ала и търговията с уникални находки бързо се разраства.

Правиш се, че продължаваш да спиш, но под възглавницата ръката ти се плъзва към пистолета. Старият трофеен Валтер, спомен от боевете в Германия... Пращенето на радиото и гъгнивият глас на говорителя почти заглушават стъпките. Който и да идва, навярно си мисли, че не го чуваш.

— Бвана?

Разбойник не би те събудил така. Отваряш очи. Срещу теб стои млад туземец. Черното му, почти синкаво лице изглежда разтревожено.

— Какво има? — питаш ти, без да измъкваш ръка изпод възглавницата.

— Жрецьт ни е ранен. Много е зле. Старейшините мислиха и казаха — само друг жрец може да помогне. Дойдох да помоля за помощ вашия.

Докторът, естествено, е с другите двама. Май ще трябва да разочароваш момчето.

— В оазиса Марут е, отидоха с джипа.

Туземецьт се свива на прашната земя като поразен от гръм. Мъчително стенание разтърсва цялото му тяло.

— Бвана, помогни! Жрецьт ни ще умре!

Няколко секунди обмисляш отговора си, после свиваш рамене. Защо пък не? Ще отидеш и ще се върнеш за два-три часа. Лагерът ще се опази и сам — местните жители са честни хора, а колкото до грабителите... всичко по-ценно вече пътува за Лондон. Едва ли ще ги съблазнят няколко палатки и куп очукани инструменти. Най-много да подпалят багажа от яд. Толкова по-зле за Арчибалд, казваш си ти и ставаш от хамака.

Измъкваш от палатката на доктора куфарчето с аптечката и докато брезентовата стена те прикрива от туземеца, пъхваш в единия си джоб пистолета, в другия — резервен пълнител. В тая неясна история като че има нещо, което ранява тежко жреци. Но какво е то, така и не успяваш да разбереш. Черният младеж упорито мълчи, щом започваш да го разпитваш за нещастиято.

Селото на туземците се оказва по-далеч, отколкото си очаквал — чак в подножието на голите планински склонове. Най-сетне, след три часа път, пристигате.

В центъра на селото е колибата на жреца. Пробиваш си път между тълпа плачещи жени и влизаш. Пред теб лежи сгърчен и изсушен от старост човек. Очите му са затворени, бълнува нещо неразбираемо. Още от пръв поглед разбираш, че подозренията ти не са били безпочвени — на хлътналите старчески гърди зее рана от куршум. Въздъхваш и неволно опипваш пистолета си.

— Преди да чуя как е бил ранен, не мога да направя нищо. Разкажете ми!

Водачът ти колебливо се озърта към групата старци, които влизат един по един — вероятно старейшините, ако се съди по украшенията. Те се споглеждат, изчакват, но и ти умееш да чакаш. Накрая единият от тях заговаря, гледайки упорито в краката си:

— Лоши бели хора ни нападнаха тази сутрин. Искат злато. Ние сме бедни, дори кравите ни измряха през последната суша. Жрецьт им го каза, но те се ядосаха, простреляха го. Това е.

Гласът му е неуверен и смутен. Тия хора не умеят да лъжат, а сега явно пестят част от истината. Но в момента нямаш време за гадаене, старецът е много зле. Инжектираш му силно болкоуспокояващо и лекарство за поддържане на силите. Така е — в пустинята всеки трябва да бъде по малко доктор. После почистваш и превързваш раната.

Още докато затягаш бинта, жрецьт помръдва — навярно лекарствата са подействували. Отваря очи и поглежда първо към превръзката, после към теб. След това бавно поклаща глава:

— Твоите билки са добри, бвана, само че тази рана е смъртоносна. Трябва нещо по-силно...

Но главата му отново клюмва, от устните му се отронват само още няколко глухи, неразбираеми слова... Навеждаш се и точно в този момент очите на стареца се отварят. Той те поглежда умолително и с върховно усилие изрича:

— Светец мъх...

Ръката на един от старейшините грубо те дръпва назад, друг силно кашля. Изглежда, не е трябвало да чуеш за този светец мъх.

— Ние тъжим, бвана, но вече нищо не може да се направи. Той е на път към небесния престол на всемогъщия Ватубе.

Съгласяваш се — не ти се иска старейшините да разберат, че си чул последните думи. Какъв ли е този светец мъх? От собствен опит знаеш, че понякога африканските жреци крият поразителни тайни... А и не можеш да се отървеш от впечатлението, че жрецьт имаше предвид лекарство за раната си.

След кратко и не твърде сърдечно сбогуване със старейшините младият туземец те повежда обратно към лагера. Бързаш, за да видиш

дали не е нападнат от лошите бели хора, тоест бандата обирджии. Но съдбата на престарелия жрец продължава да те тревожи.

Какво ще направиш? Ще се върнеш ли в лагера, за да не намерят колегите ти само гола земя и изпепелени палатки? Ако това е твоето решение, мини на епизод **163**.

А може би ще се опиташ по някакъв начин да помогнеш на жреца? За да го сториш, продължи на епизод **135**.

ЕПІЗОДИ

1

Сядаш върху един камък на почтително разстояние от летящата чиния и се заглеждаш с надежда в отвора на тунела. Ех, да имаше малко колофон...

Както често се случва, решението идва неочаквано. Измъкваш изпод мишница няколкото подпалки и с джобното си ножче остъргваш смолата от краищата им. Стриваш черните парченца между два камъка и старателно натъркваш с лепкавия прах дланите и подметките на обувките си.

Повече време за губене няма! Вмъкваш се в отвора на тунела. Така вече се държиш за пода много по-уверено. Без да мислиш за възможните предстоящи трудности, захващаш със зъби дръжката на куфарчето и запълзяваш нагоре към светлината на деня.

Мини на [223](#).

2

Имаш ли дървени подпалки?

Да — премини на **194**.

Не — продължи на **228**.

Тунелът внезапно свършва и през нещо като груба арка навлизаш в широка скална зала. Наоколо са разпръснати големи камъни с неправилна форма.

Гледката е странна, но щом се приближаваш до камъните, учудването ти се сменя с радост. Край всеки от тях са натрупани купчини древни статуетки, изваяни от умела ръка.

Това е гробница, и то гробница на жреци! Камъните са стотици — кой знае колко са погребаните тук. Но в момента най-много те интересуват статуетките. Те явно са дело на прастарата цивилизация Задинга. Само с няколко подобни находки Арчибалд вдигна невероятен шум около себе си, а тук са хиляди! Та това е съкровище по-скъпо от теглото си в злато! За пръв път в главата ти започва да зрее план, който би могъл да ти донесе отмъщение, слава... а може би и пари.

С мъка се откъсваш от мечтите си, падаш на колене и трескаво започваш да събираш най-ценните статуетки. Скоро куфарчето се подува до пръсване.



Най-сетне се изправяш. В дъното се чернее отворът на друг тунел. Дали там няма нещо още по-ценно?

Ако имаш пистолет, продължи на **28**.

Ако не, прехвърли се на **37**.

Събираш няколко едри камъка и с всички сила пращаш единия от тях. Добре, Дик, не си забравил фронтовите уроци по хвърляне на гранати! Снарядът ти профучава високо над извора и тридесетина крачки по-долу плясва в неголямото блато зад гъстите тръстики.

Вече претегляш на ръка втория, когато забелязваш нещо като футболна топка сред клоните на дървото над извора. Макар че си доста далече, долавяш откъм топката характерно бръмчене. Гнездо на африкански оси!

Вторият и третият камък прелитат край гнездото, но без да го докоснат. Четвъртият обаче улучва клона, за който е прикрепено. От сътресението гнездото се откъсва и тупва на две-три крачки от бандита.

Продължи на [227](#).

Да-а-а... Първо изпит по римска аритметика, след това по закони на електричеството — технологичното ниво се повишава. Поглеждаш мрачно стените на коридора, като се опитваш да си представиш каква технология е била нужна, за да се изсекат така... и какъв ли може да е следващият изпит. Интересът ти не е само академичен — за следващия неверен отговор можеш да платиш със собствената си кожа.

Последният въпрос не те заставя да се чудиш твърде дълго. Отпред се появява нова полупрозрачна преграда, точно като първата. Единствено групите от символи по нея са различни.

0101 1010 III

0110 1100 1010

0011 0110

Коя от посочените за отговор групи ще избереш?

0101 — мини на **27**.

III — мини на **232**.

III0 — мини на **195**.

0000 — мини на **155**.

101 — мини на **129**.

00101 — мини на **93**.

6

Внезапно ти хрумва, че би могъл да запречиш копието в някоя от вдлъбнатините и по този начин да спреш плъзгането си надолу. При тая лудешка скорост не можеш дори да се огледаш както трябва, камо ли да размислиш.

Поредната вдлъбнатина приближава. Вдигаш копието и се прицелваш. Замах — и върхът засяда в дупката, другият край блокира в отсрещната страна на улея. Великолепно!

С едно изключение — скоростта ти е прекалено голяма, за да се задържиш за така закрепеното копие. Силата на инерцията го изтръгва от ръцете ти, като едва не ти откъсва пръстите. Изохкваш от болка и губиш една жизнена точка. Може би следващият клиент на пързалката ще успее да спре (ако не строши копието), но за теб този шанс е пропуснат.

Мини на [238](#).

Пътят не предлага кой знае какви възможности за заобикаляне — отляво скала, отдясно стръмно надолнище. Единствената ти надежда е тънка линия храсталаци покрай пътеката.

Внимателно започваш да се промъкваш покрай храстите. Проклятие, та те са дори по-редки, отколкото изглеждаха! Налага се да притичваш от един храст на друг, издебвайки моментите, когато пазачът не гледа към теб.

Посочи едно число от [таблицата](#).

Ако е четно — продължи на [229](#).

Ако е нечетно — прехвърли се на [189](#).

Перспективата никак не е весела. Следващият посетител май ще намери два скелета... Кой ли вдига плочата, след като жертвите загинат?

Оглеждаш килията. Първата ти идея е да подпъхнеш нещо в пукнатината и да напънеш като с лост. Но след като се вираш по-внимателно в процепа, разбираш, че нищо няма да стане — разположен е на твърде неудобно място. Остава ти да разчиташ само на собствената си сила. Опираш ръце в горния край на камъка и натискаш. Да, като че ли поддава! Напъваш се бясно, жилите ти пращат. Струята въздух от пукнатината се усилва, сякаш е нужно още съвсем мъничко усилие, за да събориш отчупеното парче... но успехите ти свършват дотук.

Отпускаш се в ъгъла обезверен. Как да се разкърти тая проклета стена?

Претърсваш скелета. Само златна бензинова запалка и кожен портфейл с документи, които се разпадат на прах от допира ти. Унило отваряш куфарчето на доктора. Ще изгълташ всички лекарства и просто ще заспиш. За предпочитане е пред бавната смърт от глад и жажда.

Двете пакетчета калиев перманганат изведнъж те бодват в очите. Спомняш си някогашните хлапашки лудории... Ами да, разбира се!

Стриваш химикала на фин прах с парчетата от ножа. Така... окислителят е готов. Но за експлозива е необходима и горивна част. Като момче си правил бомбички от калиев перманганат и бял бронз. Добре, перманганатът е налице. А бронзът? От какво се състоеше той? Напрягаш паметта си. Да, точно така — обикновен алуминиев прах!



През следващия час навярно представляваш най-идиотската гледка, която някога се е появявала в това подземие. Седнал на пода, упорито търкаш в камъка две алуминиеви кутийки от лекарства. С цената на множество ранички и охлузвания по пръстите най-сетне имаш това, което ти трябваше — малка купчинка лъскав метален прах. Внимателно го смесваш с лекарствата — повечето от тях горят добре — после добавяш калиевия перманганат и още по-внимателно натъпкваш получената взривна смес в пукнатината с върха на джобното си ножче. За да увеличиш силата на експлозията, задръстваш отвора със ситни каменни отломки. Няколко капки спирт в празната запалка, още няколко върху отрязано парче бинт — и фитилът е готов. Запалваш края му и наблягаш върху стената с всичка сила, без да мислиш за сигурността си.

Взривът не е силен, но и това се оказва достатъчно. Отчупеното парче се плъзва по долната част от стената, като едва не премазва пръстите ти, и рухва от другата страна. Дупката е достатъчно голяма, за да мине дори шишката ви реставратор.

Пътят напред е открит!

Мини на [152](#).

Поканеният веднага скача и тръгва след туземеца покрай храстите, изпроводен от злобния поглед на колегата си. Изчакваш го да се изгуби от очите на другия пазач, сетне изскачаш от гъсталака и го халосваш по главата с най-дебелата цепеница от снопа.

Издърпвате зашеметения бандит в храстите и се скривате до него. Точно навреме — както си предвидил, по пътеката тича другият. Ще се остави той да го излъжат и да го оставят без съкровище да пази някакъв си вързан негър! Още един замах на цепеницата и колекцията от бандити се попълва. Връзвате ги и ги завличате надолу по склона на такова разстояние, че да не се чуват от селото.

Мини на [225](#).

С енергията на отчаянието се привеждаш и опитваш да отблъснеш назад противника, но с ръка в джоба движенията ти са неловки. Острието на копието се впира в гърдите ти. Падаш на земята и последното, което виждаш, е лицето на пазача. По него няма злоба, а само печал.

— Не биваше да идваш, бвана — долита гласът му сякаш нейде отдалече. — Не биваше...

Сетне те обвинява мрак — мракът на смъртта, която слага край на твоето приключение.

Безсилно продължаваш надолу, а краката ти треперят от закъсняла нервна реакция. Скоро дочуваш шума на бълбукаща вода.

Излизаш от храстите и застиваш на място. Над извора се е навел едър бандит и жадно пие от шепите си. Без да губиш време, се изтегляш обратно в храсталака.

Бандитът се надига, избърсва уста и сяда до изворчето. Очите му непрекъснато шарят напред-назад — значи и той е поставен като пост. Какво ли толкова пазят тези проклетници? Каквото и да е, няма начин да стигнеш до селото, без да минеш някак край този тип.

Какво ще направиш?

Ще подириш заобиколен път — прехвърли се на **26**.

Ще се опиташ да го излъжеш — мини на **142**.

Ще потърсиш начин да го прогониш — продължи на **66**.

Окуражен от светлината, тръгваш смело напред. Но прекалената самоувереност никога не е била добър съветник. Изведнъж плочата под краката ти пропада и политаш надолу.

Посочи едно число от [таблицата](#).

Ако е 4 или по-малко — прехвърли се на [226](#).

Ако е от 5 до 8 — мини на [198](#).

Ако е 9 или повече — продължаваш на [166](#).

Бягаш тъй, сякаш по петите ти е самият дявол. С летящ плонж се хвърляш в гъсталака, залягаш зад група храсти и едва тогава разбираш, че никой не те е видял, а преследвачите са само във въображението ти.

Продължи на [41](#).

Оглеждаш се. Залата е огромна. Петнадесетина метра вляво има отвор към друг тунел, далеч на отсрещната стена — огромен пролом, широк поне десет метра. В средата на просторния под се чернее кръгла дупка.



Лек шум изотзад те предупреждава да се обърнеш. Кошмар! Към теб приближава грамаден бял паяк, висок метър и половина, с триметрови крака и назъбени челюсти, от които капе черна отрова. Отскачаш отново, но той е нахален. И по всяка вероятност — гладен! Опитваш се да тръгнеш към другия отвор, но чудовището сякаш се е досетило за намеренията ти и с един скок застава така, че да те притисне към стената. Като че ли нещата са ясни. Противниковата страна те смята за апетитно блюдо.

Ако имаш патрони, мини на [219](#).

Ако нямаш патрони, но имаш копие — продължи на [183](#).

Ако нямаш и двете — прехвърли се на [132](#).

Знаците бавно избледняват и изчезват. Самата преграда също просветлява, става все по-прозрачна и накрая просто изчезва от поглед. Пристъпваш напред и протягаш ръка, за да опипаш къде е, но ръката ти не среща никакво препятствие.

Пристъпваш още една крачка, втора, трета... Преградата е изчезнала! Значи правилно си попълнил теста. Усмиваш се — кому ли е хрумнало да постави като парола събиране на римски числа? Всеки един грамотен римлянин от времето на Октавиан Август би решил задачата без затруднения. Изглежда създателите на този коридор не ценят особено съхраняването зад преградата.

Но нека да видим какво е то!

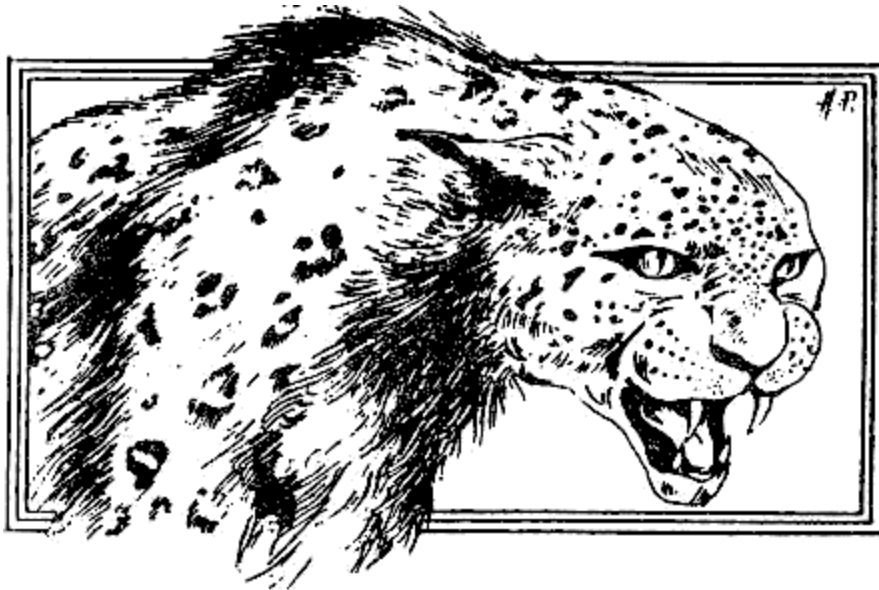
Мини на [233](#).

След няколко завоя подът на коридора пред теб свършва като отрязан. Приближаваш се и оглеждаш препятствието.

На педя от краката ти е ръбът на пода. Отвесна стена — и два метра по-надолу тунелът продължава в същата посока. В полумрака напред смътно се мерзелее друг ръб, на равнището на твоя. Просто част от коридора е по-ниска с около два метра, сякаш неznайните му създатели са решили да си устроят тук плуven басейн.

Ще се спуснеш ли долу, за да продължиш? Ако това е решението ти, мини на [243](#).

Ако не, върни се на [110](#) и направи нов избор.



Тази пътечка е малко по-дълга от другата, но навярно по нея няма да има бандити. Тръгваш спокойно между храстите от двете ѝ страни.

Спокойствието ти е смутено от нечий поглед, впит в гърба ти. Обръщаш се, опитвайки да скроиш наум някаква лъжа. Но тя надали ще ти помогне — погледът принадлежи на едър леопард, който приближава към теб с меки стъпки... и хищно озъбена пасть.

Какво ще направиш?

Ще побегнеш — прехвърли се на [116](#).

Ще се опиташ да го победиш в ръкопашен бой — мини на [85](#).

Ще се опиташ да го прогониш с нещо — продължи на [47](#).

Предвидливо събличаш дрехите си, за да не отмие водата светещата плесен по тях. След това пролазваш към отвора и се хващаш за края на дънера.

Дърпането се оказва трудно — напоеното с вода дърво е дяволски хлъзгаво. Вече започваш да си мислиш, че няма шанс да го измъкнеш, когато внезапно от ръба на отвора се отчупва парче камък. Обектът на усилията ти се изнизва и полита надолу покрай рекичката. Вероятно е ствол на отсечено младо дръвче — дебел колкото човешко бедро и дълъг около шест-седем метра.

Внезапно ти хрумва, че щом дървото се е заклезило чак тук, значи навътре ходът е по-широк и има надежда да се провреш. Може би там ще откриеш изход!

Би ли пробвал? Ако се надяваш на тесния проход, продължи на [224](#).

Ако предпочиташ да търсиш друг път, мини на [197](#).

Тръгваш по пътеката надолу. Но само след няколко крачки те спира дрезгав глас:

— Хей ти там, не мърдай! Да не ти мръдна малко олово в черепа!

Гласът принадлежи на брадясал бандит, показал се от храсталака отляво. Значи, опасенията ти за засада се оказаха верни. Ех, защо не мина през храстите!



В това време бандитът надава такъв рев, че скалите наоколо кънтят:

— Хей, Гибон, ела да видиш какво птиченце хванах!

— Измъкнал ли е съкровището? — долита иззад храстите друг, още по-дрезгав глас.

— Не бе, не е някой от нашите щастливци, дете... (отново следва серия от нецензурни бисери).

— Чакай малко!

След минута от храстите се изнизва Гибона, закопчавайки в движение панталона си. Трудно е да се измисли по-подходящ прякор — носителят му с успех би могъл да работи в зоологическа градина като експонат.

Мини на **187**.

С енергията на отчаянието се гмурваш под връхлитащото копие и блъскаш с рамо масивния щит. Гигантът отстъпва две крачки назад и същевременно усещаш как пълнителят най-сетне изскача от джоба ти. Спечелил си няколко скъпоценни секунди — тъкмо колкото да презаредиш.

Негърът отново връхлита върху тебе. Изстрел — и пазачът изпуска копието, счупената му ръка увисва под неестествен ъгъл. Но дори еднорък, силата му го прави страшен противник.

ПАЗАЧ

СИЛА — 9, ЖИВОТ — 14

Ако успееш да победиш, продължи на **148**.

Проломът криволичи и се стеснява. Стените стават все по-високи, скоро се събират над главата ти и попадаш в пещера. След още два завоя на пътя ти се изпречва огромна врата от сивкав метал (откъде ли метал у тези диваци?). Пред нея стои пазачът — грамаден негър с дълго копие и щит от биволски кожи. Той те изглежда навъсено.

— Тук няма стари парчета дърво и глинени съдове за събиране, бвана. Върви си!

Значи знае, че си археолог.

— Не ми е нужно нищо ценно или важно, вие не цените такива неща. Защо не ме пуснеш?

— Върви си или ще те убия!

Значи, не става с добро. Тогава как?

Ако искаш да го заплашиш с пистолета, мини на [239](#).

Ако решиш да го изхитриш някак, прехвърли се на [201](#).

Не ти остава нищо друго, освен да отстъпваш заднешком. Само че този начин на вървене води до логичен завършек — спъване в някой от кокалите по пода. Падаш по гръб, изпускатки куфарчето. От удара в земята то се разтваря и съдържанието му се пръсва наоколо.

Скорпионът бавно пристъпва напред и членестата му опашка се надига за удар. Обзет от ужас, опипваш наоколо за някакво оръжие — каквото и да било. Пръстите ти докосват нещо хладно. Стъкло... голямото шише със спирт.

Идеята, която избухва в главата ти е нелепа... или може би гениална — нямаш време да я обмисляш. Просто три думи се свързват в спасителна верига: спирт-огън-защита! С някакво невероятно, акробатично движение отскачаш назад и същевременно успяваш да се изправиш на крака. После захвърляш бутилката пред чудовището. Спиртът плисва на всички страни.

За миг скорпионът спира, стреснат от звъна на разбито стъкло, или може би от непознатата миризма. Сега имаш на разположение броени секунди. Остава да драснеш клечка кибрит...

И тук реалността се стоварва върху тебе като удар с боздуган.

Нямаш кибрит!

Проклятие! Нужно ти е съвсем малко — запалка, кибрит, огниво, каквото и да е, само да даде една-единствена искра. Да, огниво! Стомана и камък!

Вече те води не мисълта, а само някакъв сляп инстинкт. Измъкваш джобното ножче и яростно блъскаш с острието по каменния под край мокрото петно. Веднъж... два пъти... Нищо. С крайчеца на окото си виждаш как чудовището отново пристъпва напред. Още един удар... и изведнъж пред теб лумват синкави пламъци. Отскачаш задъхан назад и виждаш как грамадният скорпион бавно се отдръпва към дъното на залата. Това е спасението ти, Дик — спасение на косъм от смъртта.

Забравил всичко останало, хукваш към отсрещната стена, където се чернее изход от залата. Шмугваш се в него и спринтираш напред,

по-далече от чудовището.
Мини на **216**.

Мини на **118**.

Бандитът вдига автомата, но ти си го изпреварил с частица от секундата. Успяваш да отбиеш насоченото към теб дуло и куршумите се забиват в храстите отстрани. Вкопчени един в друг, двамата се търкулват надолу към пътеката.

БАНДИТ

СИЛА — 10, ЖИВОТ — 16

Ако успееш да победиш, продължи на [212](#).

Изведнъж излизаш на разклонение — освен пътя напред, отвори зеят и от двете страни. А в далечината като че се мержелеят и други разклонения. Попаднал си в същински лабиринт! За миг те обзема паника. В подобни коридори лесно можеш да се объркаш безнадеждно. Затова твърдо решаваш да спазваш едно правило: при всяко връщане ще се стараеш да заемаш позиция с гръб към входа на лабиринта. И нито веднъж няма да тръгваш по нов коридор, без да се ориентираш. Навярно така ще загубиш време, но пък за сметка на това ще спечелиш сигурност.

А сега накъде ще продължиш?

Напред — прехвърли се на **235**.

Наляво — мини на **171**.

Надясно — продължаваш на **97**.

Мястото тук е сравнително удобно за заобикаляне, стига да знаеш, че е нужно да се пазиш от цербера. Над извора се простира гъста ивица от високи храсталаци (без бодли, отбелязваш с удоволствие). Имаш отлични шансове да се промъкнеш през тях незабелязан.

Пълзиш напред бавно и предпазливо — както някога по време на разузнаване зад германските позиции. Ала точно над извора кракът ти се плъзва и надолу полита лавина от дребни камъчета, които с плясък се изсипват във водата. Започналият да задрямва бандит трепва, скача и се заглежда нагоре през храстите.

Посочи едно число от [таблицата](#).

Ако е четно — продължи на **199**.

Ако е нечетно — премини на **172**.



Вратата става прозрачна и изчезва точно както предишната. Пристъпваш напред.

Изведнъж коридорът около теб изчезва, сякаш не е съществувал. Светкавично се обръщаш назад — светлият правоъгълен отвор е зад гърба ти. Поне ще можеш да влезеш пак в случай на нужда... ако и тази врата не се захлопне както миналия път.

Оглеждаш се. Отново естествена пещера. Ходът води напред, в дъното му играе познатото ти от коридорите сияние. Тръгваш нататък с надеждата, че ще намериш изход, а не нови капани.

Премини на [124](#).

Вторият тунел е по-тесен от първия. По някое време завива наляво, след това започват стълби надолу. Слизаш бавно и предпазливо.

След стълбите започва нов коридор, в дъното му се мержелее отвор към друга зала. Забързваш натам, но внезапно камъните на дясната стена се разклащат със зловещо скърцане.

Стената ще рухне от сътресението на стъпките ти! Хвърляш се с всички сили към отвора в дъното. Два скока — и си в залата. В същия момент стената рухва с трясък и коридорът е затрупан.

Прехвърли се на [14](#).

Приближаваш се към бандита с котешки стъпки. Ето, вече си само на крачка от него!

Хващаш автомата изотзад, сетне с рязко движение го изтръгваш и оръжието отхвърква някъде в храстите. С другата ръка хващаш бандита за гърлото и се опитваш да го събориш. Той обаче успява да се извърти и да те хване за дрехата. Търкулват се на земята, вчепкани в безмилостна схватка.

БАНДИТ

СИЛА — 11, ЖИВОТ — 8

Ако успееш да победиш, мини на [221](#).

Натискаш още един-два пъти спусъка на безполезното оръжие и отскачаш настрани. Положението изглежда безнадеждно.

Ако имаш копие — прехвърли се на **183**.

Ако вече си загубил копието по пътя, мини на **132**.

Прокрадваш се тихичко по пътеката, като кроиш планове как да обезвредиш и Брадата. Ако можеш да го замериш с нещо...

Но къде е той самият? Удобното скривалище зад храстите е празно. Изправяш се, зарязвайки всякаква предпазливост, и оглеждаш местността. Нищо!

Изведнъж гърбът на бандита се мярва по пътеката към пролома. Снишаваш се светкавично, но той не те е забелязал и продължава да върви към пещерата.



Накъде ще тръгнеш?

След него — прехвърли се на [131](#).

Надолу към селото — мини на [208](#).

Разстоянието между брега на езерото и скалата се стеснява бавно, но сигурно. Изведнъж в зеленикавата светлина изплува странна гледка. Лодка от кожи, опънати върху дървен скелет, а до нея гребло.

Лодка! Хвърляш се напред, но внимателният оглед погребва надеждите ти. Кожите са изгнили, дори лекият допир до тях ги пробива като паяжина.

Вече се каниш да зарежеш находката, когато забелязваш оставени на носа бележник и молив. С любопитство се навеждаш над тях.

Мини на [182](#).

Внимателно поглеждаш нагоре в тунела. Не е твърде стръмен, но стените му са отчайващо гладки и хлъзгави. Все пак си струва да опиташ.

Наплюнчваш длани и се опитваш да пълзиш нагоре по пода на тунела. Като че ли не ти достига съвсем малко, но и то се оказва достатъчно. Изпързулваш се обратно при летящата чиния, като разраняваш ръката си при падането и губиш 2 жизнени точки.

С проклетие бръкваш в куфарчето и изваждаш кислородната вода. Изведнъж ти прави впечатление нещо необикновено — сякаш невидими стрелички пронизват течността в шишенцето, оставяйки след себе си диря от мехурчета.

Оказва се, че както и да въртиш шишенцето, посоката на „стрелите“ остава постоянна като стрелката на компас. Няколко крачки разрешават тайната — където и да застанеш, единият край на струите мехурчета сочи летящата чиния.

Радиация!

Повече не е нужно. Пет години след експлозията на първата атомна бомба над Хирошима думата „радиация“ все още е на първо място в научно-популярните издания. Тя обяснява и странните животни, които видя, и светещия мъх. Всички те просто са били мутации, получени под въздействието на радиацията в течение на кой знае колко години. Излъчването не е особено силно — иначе кислородната вода щеше буквално да кипи. Но колкото и да е слабо, трябва да бягаш по-далеч от него.

Продължи на **1**.

Продължаваш по коридора, но само след няколко крачки спиращ отново. Надясно се отклонява още един тунел.

Накъде ще тръгнеш?

Направо — мини на [207](#).

Надясно — прехвърли се на [162](#).

Сега е ред на стената от мълнии пред изхода. Вземаш парчето метал и го мяташ така, че да свърже накъсо две линии от различни мрежи. Над пръчката избухва истински фойерверк — и металните остриета от двете страни на вратата вече не хвърлят искри.

Минаваш между тях, като за всеки случай внимаваш да не се доближиш прекалено много — кой знае дали металното парче няма да се разтопи и да прекъсне контакта между веригите? Но всичко минава гладко. С облекчение излизаш в коридор, подобен като две капки вода на този, по който дойде.

Мини на [5](#).

Внимателно се промъкваш през храстите, докато достигаш над извора и седналия бандит. След това тихичко събираш няколко по-големи камъка и със замах ги блъсваш надолу. Те увличат със себе си други и само след секунда надолу се носи истинска лавина.

Шумът в гъсталака обаче е предупредил разбойника, който бързо отскача зад извора. Камъните се изсипват, но противникът е извън обсега им. След това вдига оръжието си и впива поглед в храстите около теб.

Посочи едно число от [таблицата](#).

Ако е от 2 до 6 — мини на **199**.

Ако е от 7 до 12 — попадаш на **172**.

След пет-шест стъпки някакво предчувствие те кара да спреш и да вдигнеш глава нагоре. Подозренията ти се оказват основателни — част от тавана пред теб всъщност е масивен каменен блок, закрепен едва-едва, за да рухне от стъпките на минаващия под него.

Ако имаш копие, продължи на [222](#).

Ако нямаш, мини на [192](#).

След тази среща ставаш още по-внимателен. Промъкваш се отчасти по пътя, отчасти през храсталаците покрай него, като непрекъснато се озърташ. Оказва се, че е имало защо — скоро забелязваш един от разбойниците да се разхожда в сянката на няколко дървета край пътеката.

Какво ще се опиташ да направиш?

Да го заобиколиш — мини на **7**.

Да го излъжеш — прехвърли се на **158**.

Да го победиш в ръкопашен бой — продължи на **92**.

Да го премахнеш, без да те забележи — попадаш на **154**.

Връщаш се до другия край на острова и се опитваш да вдигнеш дървената трупа. Напразно — при минаването се е заклешила под тежестта ти така, че не можеш да я помръднеш.

Ами ако опиташ да направиш ласо и да уловиш паяка с него? Измъкваш от куфарчето бинтовете и завързваш на един от тях примка. Запращаш я с всички сила, но напразно — леката материя не долита дори до средата на разстоянието.

Какво ще направиш?

Ще се опиташ да преплуваш до паяка — мини на **84**.

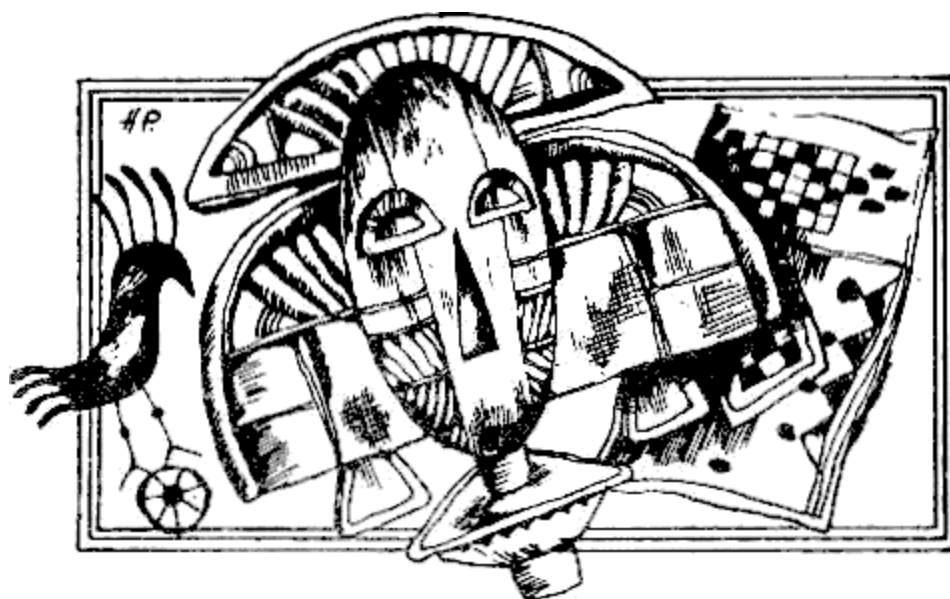
Ще потърсиш друг начин — продължи на **2**.

Връщаш се на разклонението и систематично заемаш предишната позиция, с гръб към коридора, по който си дошъл. Сега тунелът със срутването е отдясно. Накъде ще продължиш?

Направо — премини на **111**.

Наляво — прехвърли се на **175**.

Идеята сега е да освободиш водача си, но това изглежда почти невъзможно. Двамата му пазачи са въоръжени и всеки изстрел би вдигнал на крака останалите бандити. Не само че ти е нужно решение, което да ги елиминира, но и всичко трябва да стане без стрелба. Ама че положение!



Пред храстите минава туземец с наръч дърва на гръб. Протягаш се и го дръпваш при себе си, запушвайки с ръка устата му. След разказа ти той кимва в знак на съгласие. Даваш му златната запалка и се прехвърляш на място, от което да виждаш водача си и пазачите му.

Излизайки от храстите, туземецът се насочва към двамата пазачи. Спира пред единия и му показва златната запалка така, че другият да не я види.

— Бвана, вашият вожд те вика. Намерили нещо важно! Каза другият да остане при пленника да го пази.

Мини на **9**.

Коридорът слиза надолу все по-стръмно. Някъде далече напред се чува плискане на вода. Спомняш си за пещерата под селото на туземците, от която извира малка рекичка. Надяваш се този коридор да извежда в нея. Никога не си предполагал, че мисълта за синьо небе може да бъде толкова приятна! Ще се прибереш в лагера, ще огледаш статуетките на спокойствие. А пък жрецьт — сигурно е бълнувал, горкият. Какво би могло да излекува такава рана?

Увлечен в мислите си, не забелязваш как коридорът става твърде стръмен, за да пазиш равновесие. Подхлъзваш се и политаш надолу. Опитваш да се задържиш, но всичките ти усилия са напразни — мазната светещата плесен покрива и пода, и стените.

Безбройните отминали векове са загладили камъка. Коридорът се е превърнал в улей и ти летиш по този улей със скоростта на бърз влак. На равномерни интервали край теб прелитат вдлъбнатини в стените.

Имаш ли копие?

Да — премини на **6**.

Не — прехвърли се на **238**.

Отново завой... и отново препятствие. Един от коварните каменни блокове изглежда не е бил нагласен както трябва, защото при падането се е заклинил накриво между стените, на около метър над земята. Приближаваш и го натискаш внимателно, след това по-силно. Заседнал е здраво, няма опасност да падне върху теб. Провираш се отдолу и с облекчение продължаваш пътя си.

Попадаш на **231**.

Качваш се внимателно на гърба на паяка. Тялото му почти потъва във водата, но все пак издържа тежестта ти. Поемаш греблото и започваш да гребеш покрай стената.

Трудно ти е да прецениш разстоянието и времето — като че ли цяла вечност плаваш на този гнусен сал. Но ето, че някъде напред се появява слабо сияние. Каквото и да те чака там, все ще е по-добро от това отвратително подземие и от косматия гръб на кошмарното изчадие.

Продължи на [57](#).

Изглежда, че засега единственият начин да достигнеш тази скала е като преплуваш до нея. Но дали във водата не те очаква онова, което е дочакало онзи с лодката?

Ако решиш да плуваш, продължи на **143**.

Ако решиш да се върнеш назад, премини на **120**.

Завивате към планинския склон. Тясната пътека лъкатуши през бодливи храсти, сякаш посадени специално, за да прогонят и най-дебелокожото същество. Стотина крачки след тях в скалата се открива тесен пролом. Водачът спира и го посочва.

— Тук е. Но пазачът на входа няма да те пусне. Можеш да влезеш само с жреца.

— Що за глупост? Жрецът умира!

— Само с жреца. Иначе пазачът ще умре, но няма да те пусне.

— А как да позная този мъх?

— Лесно. Там всичко свети слабо, но той свети силно — като очите на вашата магическа каруца.

Като фаровете на джипа, как ли пък не! Но треската на археолога гори в теб — подобни пещери често крият останки от човешка дейност, а тази май е светилище, в нея сигурно има повече ценности, отколкото би могъл да намериш през целия си живот! Тръсваш глава и потегляш към пролома.

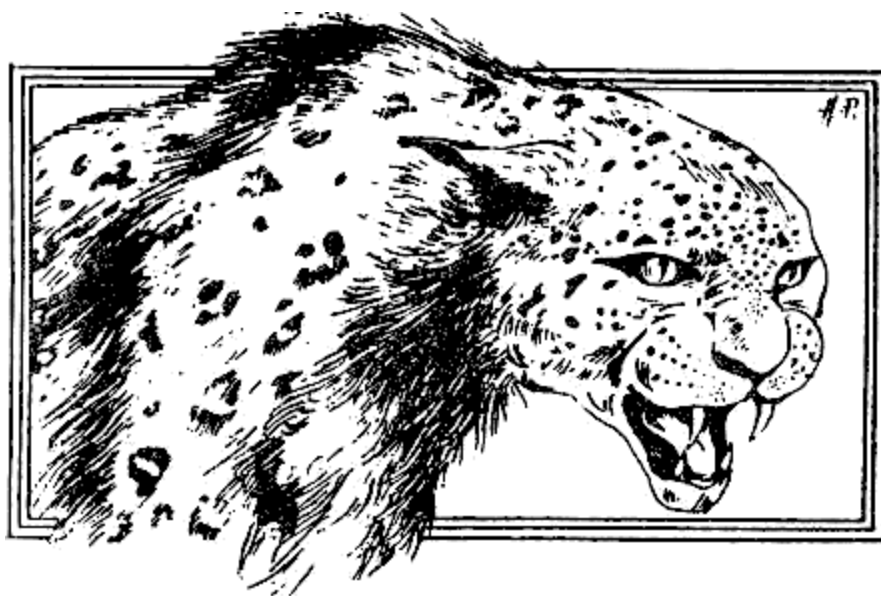
Туземецът изведнъж увисва на ръката ти, в очите му блестят сълзи:

— Бвана, не ходи там! Кри-кри ще те изсмуче, както паяк муха! Камъкът ще те лапне! Господарят на Планината ще срине над теб свода! Не ходи там, иначе ще умреш!

Кротко, но твърдо се изтръгваш от изплашения младеж и продължаваш напред.

Премини на епизод [21](#).

Няма време за мислене — светкавично бръкваш в джоба си и изваждаш изпод мъха златната запалка. От трескавото движение наоколо хвъркват капки спирт.



Без да сваляш поглед от хищника, започваш трескаво да опипваш около себе си в търсене на гориво. Но леопардът внезапно сбърчва нос, издава глухо ръмжене и те оглежда някак подозрително. Като че ли миризмата не му е харесала.

Спиртът! С едно движение отваряш запалката и започваш да пръскаш спирт към леопарда. Количеството е нищожно, но звярът започва да ръмжи и отстъпва. Окуражен, лисваш всичкия останал спирт към него и няколко капки попадат върху муцуната му. Той отскача, опитва се да ги махне с лапа и с ядно фучене изчезва в храстите.

Избърсваш студената пот от челото си и минаваш на **11**.

Пътят нагоре е стръмен и неравен, на няколко места едва успяваш да се провреш. Не е така удобно за вървене както в лабиринта, но тук поне не всички пътища си приличат.

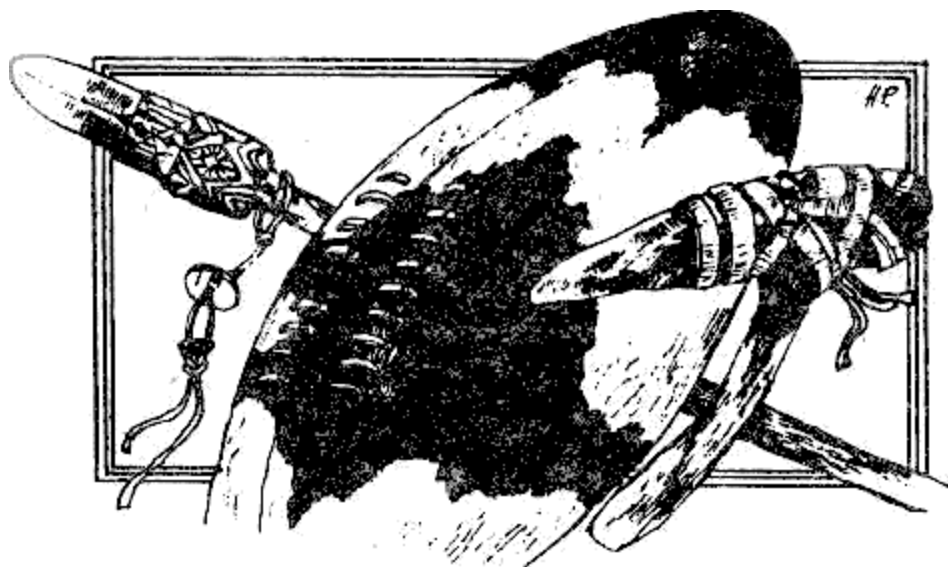
Ходът, от който изтича рекичката, става все по-тесен. Скоро вече ти се налага да пълзиш покрай нея. Още малко — и се натъкваш на варовикова стена. Водата извира от тесен отвор в нея. Оглеждаш стените наоколо, почукваш ги — плътни са.

Изведнъж ти се струва, че от отвора между водните струи стърчи нещо. Взираш се внимателно. Като че ли някакво парче дърво е заседнало там.

Ще се опиташ ли да го издърпаш?

Да — премини на **18**.

Не — продължи на **88**.



Тропотът на крака и виковете след теб подсказват недвусмислено, че все пак са те усетили. Опитваш се да свърнеш и да стигнеш до гората, но по средата на пътя те настига серия куршуми. Това е краят, Дик. Ако в следващото си прераждане станеш отново археолог, бъди по-предпазлив.

Системата, само системата, повтаряш си ти, докато се връщаш по коридора. Заставаш на разклонението и се завърташ кръгом. Така... Зад гърба ти е пътят, по който си дошъл. Отпред — тунелът, от който се отказа. Остават ти две възможности. Коя от тях ще избереш?

Наляво — продължи към **175**.

Наясно — попадаш на **141**.

Този коридор непрекъснато прави резки завои. Зад един от тях се препъваш в скелет. Покриват го остатъци от изгнило облекло.



Бързо се оглеждаш. Наоколо няма нищо подозрително. Навеждаш се и опитваш да откриеш някакви подробности за този нещастник. В един от джобовете му намиращ златна бензинова запалка и портфейл с документи, ала преди да успееш да ги прочетеш, те се разпадат на прах от допира ти. Нищо, което да говори за причината за смъртта, единствено лека миризма на мравчена киселина. Мравки? Но как биха могли да го убият? Та той би избягал от първите ухапвания, преди да се събере мравешкото гъмжило. Не, тук има нещо странно.

Имаш ли копие?

Да — мини на **191**.

Не — прехвърли се на **138**.

И отново разклонения! Да, не ще и дума, това е истински лабиринт! Нови два отвора отляво и отдясно.

Накъде ще тръгнеш?

Направо — попадаш на **16**.

Наляво — продължи на **214**.

Надясно — мини на **157**.

Оглеждаш се. На няколко метра от теб се поклаща високо тревисто растение с членесто стъбло. Отрязваш го и освобождаваш най-дългата от частите между съчлененията. Отвътре, както си и очаквал, стъблото е кухо — идеална тръба, дълга близо две педи. След това изваждаш една от иглите за спринцовки, топваш върха ѝ в шишенцето с паешката отрова и увиваш другия ѝ край с парче бинт. Стрелата е готова!

Заобикаляйки лишените от растителност места, внимателно се промъкваш до горичката, в която е бандитът. Заставаш зад плътното прикритие на един храст и изчакваш врагът да се приближи. След това насочваш тръбата и духваш тъкмо в момента, когато бандитът се обръща. Онзи учудено поглежда забитата в рамото му стреличка, сетне изведнъж рухва на земята.

Подскачаш от радост и потегляш към селото. Едва по-късно ще се сетиш, че е било добре да вземеш автомата, вместо да се радваш на стрелковите си способности с примитивни оръжия. Но така е, Дик — понякога прибързаното ликуване се оказва твърде вредно.

Мини на [181](#).

Внезапно всички знаци почерняват по вече познатия ти начин и изчезват. Преградата бързо помътнява и става непрозрачна.

Всичко това ти навява някакво лошо предчувствие и ти опитваш да се дръпнеш назад по коридора. Но преди да направиш и една крачка, стените и подът започват да вибрират. Не можеш да се задържиш на крака и рухваш на пода. Усещаш как вибрацията прониква в теб, раздира, разкъсва вътрешностите ти. Последната ти мисъл е, че създателите на този капан изглежда са попрекалили с математиката.

Още с първите крачки усещаш силна миризма на мравчена киселина. Ето го и източникът ѝ — огромен мравуняк, по който пъплят мравки с размер на плъхове.

Оглеждаш внимателно мравуняка. Не, да се мине май е напълно невъзможно — дори покрай стените купчината е висока около метър. Докато прегазиш отгатык, половината мравуняк вече ще е на гърба ти. А при тия размери... Не, по-добре се върни на **90** и направи нов избор.

Ивицата скала между стената и езерото отначало се стеснява до такава степен, че се налага да прилепиш гърди към скалата и да вървиш с рамото напред. След това пътеката внезапно се разширява, и ти попадаш в ново разклонение на пещерата.

Мястото е равно, но не много широко. Краткият му обход (за да светнеш навсякъде) ти разкрива удивителни сталактити и сталагмити, но никъде не забелязваш надежда за изход. Отсрещната стена е надвиснала над езерните води, по-нататък е невъзможно да се мине. Налага се да тръгнеш обратно към площадката при улея на [204](#) и да потърсиш изхода в друга посока.

Изведнъж сякаш пипала на октопод се издигат от водата и замахват към теб. Изненадата е пълна — дори не успяваш да помръднеш. За щастие, мерникът им е неточен и те шибват по краката на паяка.

Отдъхваш си, но бързо разбираш, че облекчението ти е преждевременно. Пипалата здраво са се вкопчили в паешките крака и ги дърпат с огромна сила. Паякът се накланя застрашително. Вдигаш веслото и започваш с всичка сила да млатиш по този нов ужас.

Посочи едно число от [таблицата](#).

Ако е от 2 до 4, мини на **211**.

Ако е 5 или по-голямо, попадаш на **186**.

Изчакваш скорпионът да приближи и с всички сила замахваш с копието. Но реакциите на гигантското членестоного са по-бързи от твоите — доловило движението, то замахва насреща ти. Здравата хитинова щипка среща копието във въздуха, стоварва го върху земята и го строшава.

Положението става отчайващо!

Мини на [22](#).

Бандитът е само на две крачки от калуната. Засилваш се, скачаш и блъскаш с крака ствола на дървото, точно под короната от бодливи клони.

Чул пукота на ствола, бандитът се обръща и вдига оръжието. Но в същия момент клоните връхлитат отгоре и го оплитат в иглите си. Той опитва да се издърпа, но само се омотава все повече и повече. Преди да преброиш до пет, врагът вече не може да мръдне и пръст. Изпуснатият автомат се е заплел в клоните до него.

Приближаваш и под поток цветисти ругатни се опитваш внимателно да изтръгнеш автомата от бодлите. Но единственият резултат е, че и твоята ръка се заплита — в продължение на петнайсет минути се налага да режеш клони и да измъкваш забити в китката ти тръни. Общо взето, неприятно занимание, при което губиш 2 жизнени точки.

Явно не ти върви — и този път не успя да се сдобиеш с оръжие. Мине на [181](#).

Връщаш се на разклонението, обръщаш гръб на входа и обмисляш предстоящия път. Надясно вече знаеш какво има — скорпион, който едва ли ще се задържи още дълго пред пламъците. Тогава накъде?

Наляво — [171](#).

Напред — [235](#).

Този коридор изглежда непокътнат от времето. Пред теб се открива чупка наляво под прав ъгъл. Иззад ъгъла се подават краката на скелет.

Приближаваш бавно и предпазливо. След чупката коридорът образува ниша, завършваща с плътна стена. Скелетът лежи в нишата, прострял ръце към непреодолимата преграда. Костите му са покрити с изтлели остатъци от облекло. Край мумифицираните пръсти се търкаля счупен нож.

Какво ли толкова е търсил нещастникът зад тази стена? Ножът му е нащърбен, изтъпен и поломен в отчаяни усилия да разкърти камъка — на височина около две педи виждаш пукнатина, чиито краища са леко разширени от ударите на острието. Безнадеждна задача!

Струва ти се, че усещаш откъм пукнатината лек ветрец. Доближаваш я. Преградата наистина не е плътна — от другата страна полъхва струя студен въздух. Носът те засърбява и ти внезапно кихваш.

Не биваше да го правиш! Зад теб от тавана на прохода се стоварва каменна стена, преграждайки обратния път. Сега сте сами в тясната килия — ти и скелетът.

Премини на **8**.

Това място е странно. Вървиш, а не можеш да разбереш колко път си изминал, може би защото тунелът е абсолютно прав и стените са съвсем еднакви. Изведнъж буквално от въздуха пред теб се материализира преграда. Полупрозрачна — през нея се вижда продължението на коридора — но и твърда като камък.

Отстъпваш крачка назад и се вглеждаш. На гладката повърхност матово просветва квадрат, изпъстрен със знаци. Празен е само единият му ъгъл.

IV VI X
 XI IX XX
 XV XV

Под квадрата са разположени в редица други знаци — общо шест съчетания. Чудиш се минута-две какво може да бъде това, сетне ти хрумва — дали пък не е загадка, както в разните тестове за интелигентност? В такъв случай ще е необходимо да се подбере правилният отговор измежду шестте предложени варианта.

Кой ще избереш?

IVX — мини на **23**.

XIV — мини на **246**.

I — мини на **218**.

VI — мини на **179**.

XV — мини на **147**.

XXX — мини на **15**.

Вече си почти до бандита, но той все пак се оказва по-бърз. Автоматният откос се впива в теб по средата на скока ти. Това е краят, Дик. Навярно беше по-добре да потърсиш някакъв друг начин за преодоляване на противника.



Вървиш по тунела и внимателно се оглеждаш — след щурма на германските позиции в Нормандия преди шест години си свикнал да не подценяваш възможността за капани. А, ето и първата изненада.

Каменният блок изглежда неразделна част от тавана на тунела, но цепнатините от двете му страни го издават. При първите стъпки под него едва-едва закрепената тежест ще рухне и ще смаже непредпазливия посетител.

Приближаваш се на пръсти и пъхваш острието на копието като клин в едната цепнатина. От докосването блокът се разклаща и с грохот плъзва надолу, но каменното острие го подпира здраво. Вече няма как да падне.

Само че и копието няма как да се извади. Нищо, утешаваш се ти, тук надали има какво да ловуваш с него. Неволно свил глава в раменете си, минаваш под каменния блок и продължаваш по-нататък.

Прехвърли се на **3**.

За момент посочената от теб група се появява в празното място на квадрата, ала веднага след това рязко почернява, за да се появи отново в списъка отдолу. Явно си сгрешил. Този път задачата изглежда по-трудна. Сядаш да анализираш квадрата от символи, но непрекъснато те тормози мисълта, че раненият жрец вероятно няма да издържи дълго.

При римските числа тайната беше, че третото число представляваше сбор от първите две — както по хоризонтала, така и по вертикала. Нищо чудно и тук да е така, въпреки че символите са различни, може би шумерски или на някоя друга изчезнала цивилизация?

Скоро откриваш ключа — символите са събирани по колонки. Две кръгчета винаги дават кръгче, кръгче и чертичка или чертичка и кръгче — чертичка, а две чертички — също кръгче. Бързо пресмяташ липсващото число — оказва се 0101.

Мини на [27](#).

Оглеждаш се с премрежени клепачи, за да не ти пречи слънчевият блясък. С какви възможности разполагаш? Да се промъкнеш отгоре по склона и да бутнеш камъни? Рисковано е — може да те види. Да метнеш няколко камъка в блатото по-долу — добре, бандитът ще отиде дотам, за да провери какво става... но какво ще правиш, ако се върне, преди да си успял да преминеш?

Кой от двата варианта избираш?

Да бутнеш камъни над бандита — продължи на **36**.

Да хвърляш камъни в блатото — мини на **4**.

Чуваш как падащото чудовище с глух тътен се удря в стените на дупката, а след това до ушите ти долита далечен плясък. Изглежда там някъде долу има вода.

Значи, това бил страшният кри-кри, за който спомена туземецът! Сега разбираш защо така отчаяно се мъчеше да те удържи. Ако срещнеш още някое подобно чудовище... и както си без оръжие...

При мисълта за оръжие неволно посягаш към Валтера. С бледа искрица на надежда изваждаш пълнителя, после проверяваш дали случайно не е останал някой патрон в цевта. Уви, чудеса не стават. Нямах нито един патрон.

Шум откъм другата страна на залата прекъсва заниманието ти. Опасенията се сбъдват — край отсрещната стена са наизлезли още десетина паяка. Но най-внушителната гледка е зад тях — колосален паяк, чието туловище с мъка се провира през десетметровия пролом.

Гледаш вцепенен. Пистолетът с трясък пада на каменния под от безсилните ти пръсти. Гигантът изсъсква и с ужасяваща бързина се плъзва към теб.

Още преди да осъзнаеш какво става, краката ти те изстрелват към отвора на другия тунел. Хвърляш се в него, а зад теб в отвора с трясък се удря чудовищната глава. Колосалният крак на паяка-майка стърже стените на тунела, мъчи се да те достигне, но ти вече летиш нагоре по някакви стълби, спасявайки живота си.

Накрая рухваш на пода изтощен. Напрежението на бягството ти е отнело 4 жизнени точки. Дълго лежиш, без да можеш да си поемеш дъх. След това тържествено се заклеваш, че никога, ама никога вече няма да губиш излишно време в леговищата на разни вредни твари. Най-сетне събираш сили и продължаваш напред. За момент в главата ти прелита мисъл за изгубения пистолет, но само махваш небрежно с ръка. Все едно, без патрони Валтерът не е нищо повече от парче желязо.

Ако куфарчето ти е претърпкано, мини на [123](#).

Ако не е, продължи на [3](#).



Туземецът ти подава парче въже. Завързваш все още замаяния бандит, а устата му затъкваш с някакъв парцал. Сетне твоят съюзник излиза небрежно пред колибата, оглежда се предпазливо и ти махва с ръка:

— Всичките са в колибата на жреца! Бързо, докато не са излезли!

Хвацате разбойника и го замъквате в най-близките храсти, като внимавате да не попаднете в полезрението на двамата, които пазят младежа. След това туземецът се връща в колибата си, а ти продължаваш да влачиш бандита надолу по склона. Скоро сте на около двеста метра от селището.

Бандитът се е свестил и се опитва да мучи. Но ти го успокояваш с вестта, че наоколо има гладни леопарди, и някой от тях може да му се притече на помощ, ако се ориентира по шума.

Премини на [41](#).

След три часа усилена работа успяваш да си пробиеш път през плетеницата. Съсипан си от умора, загубил си 2 жизнени точки, а дланите ти са покрити с кървави мехури. Втори път не би се наел на подобен подвиг за нищо на света.

Внезапно някакво предчувствие те кара да се обърнеш. Застиваш като вкаменен — корените са си там, но отворът в тях го няма! Приближаваш се и виждаш как последните прерязани краища се допират един до друг и зарастват пред очите ти.

Вече нямаш сили нито да се учудваш, нито да съжаляваш. Знаеш само едно — не би се наел отново да си прорязваш път сред тях.

Мини на [34](#).

Отново си на входа на лабиринта. Обръщаш му гръб и се оглеждаш. Наляво вече е ясно, че няма да срещнеш нищо добро. Тогава накъде?

Направо — **235**.

Надясно — **97**.

Приближаваш се точно срещу началото на една от линиите и изтръпнал от тревога поставяш крак върху нея. Нищо. Стъпваш и с другия — все още си жив.

Движението по линията прилича на ходене по въже — една стъпка малко по-настрани и ще попаднеш в опасна близост до съседната линия. Между остриетата ще престанат да прескачат искри, защото ще си свързал накъсо линиите. Но със собственото си тяло...

Наближаваш свободното от ленти място. Скок — и се озоваваш на пода, далеч от всякакви проводници и токове. Сядаш на остъклената скала и си поемаш дълбоко въздух. Имаш чувството, че не си дишал откакто стъпи върху лентата.

Мини на [35](#).

Имаш ли вече светец мъх? Ако да, мини на **33**.

Ако все още нямаш, направи си труда да се върнеш на **174** и да го потърсиш! Не ти ли е съвестно пред стария жрец?

За щастие, шахтата не е вертикална, а леко наклонена, така че се плъзгаш по стената на тунела. Но наклонът е прекалено голям, за да можеш да се задържиш.

Изведнъж тунелът свършва и политаш надолу. Успяваш да се извиеш като котка и да паднеш на крака, но въпреки това остра болка пронизва глезените ти — височината е близо пет метра. Губиш 4 жизнени точки. В същия момент зад теб се разнася тътен. Обръщаш се и виждаш разсейващ се облак прах. Зад него има начало на тунел в стената, преграден от рухнал каменен блок. Вероятно сътресението е освободило нестабилно закрепената тежест.

Продължи на [14](#).

Само след няколко крачки усещаш струя свеж въздух. Хей, там напред трябва да има изход! Забравяш умората и ускоряваш крачка.

Тунелът свършва. Отляво и отдясно тъмнеят отворите на разклонения. Завърташ глава и дълбоко вдъхваш въздух — десният коридор мирише на застояло и плесен, свежият полъх идва от левия. Без колебание потегляш по него.

Мини на [42](#).

Островът съвсем не е голям — десетина крачки в диаметър. Отвсякъде вода... и никакъв изход.

Изведнъж забелязваш във водата на десетина метра от острова да плува нещо голямо и бяло. Вглеждаш се внимателно — ха, добра среща! Та това е паякът, който уби в залата горе! Ето значи къде е плеснал.

Чудовището е потопено във водата само до половината — вероятно тялото му е доста леко, въпреки огромните си размери. Дали не би могъл да го използваш като сал?

Ако се опиташ да го сториш, мини на [39](#).

Ако предпочиташ да не рискуваш, върни се по дървото обратно на [130](#).

Изчакваш разбойника да отmine, измъкваш се от храстите и продължаваш напред с бавни, предпазливи стъпки.

Изведнъж чуваш някакъв звук зад гърба си. Отскачаш встрани мигновено, без да губиш време за размисли. Точно навреме! Тоягата на разбойника процепва с фучене въздуха на мястото, където си стоял допреди миг.

Обръщаш се и с всички сила ритваш противника в корема, преди да е успял да нанесе нов удар. Той се присвива, изпускайки тоягата в праха. Знаеш, че предимството ти ще трае само още миг. Хвърляш се върху бандита и двамата се стоварват в крайпътните бодливи храсти.

БАНДИТ

СИЛА — 8, ЖИВОТ — 18

Ако успееш да победиш, мини на **99**.

Може би стъпваш прекалено самоуверено, а може би за всичко е виновен влажният дънер. Няма значение, защото резултатът е един. Изведнъж опората под краката ти изчезва и ти рухваш сред мрачната вода с оглушителен плясък.

Изплуваш на повърхността и опитваш да се огледаш, но наоколо става все по-тъмно. Водата отмива светещата плесен от дрехите ти! Посочи едно число от [таблицата](#).

От 2 до 6 — продължи на **84**.

От 7 до 12 — попадаш на **140**.

— Жрецът ви спомена, че единственото спасение за него било в някакъв светец мъх. Как може да се намери той?

Младежът те оглежда втренчено. След това разбира, че няма как да заличи чутото вече, и неохотно отговаря:

— Тайна, бвана. Който извън племето я узнае, трябва да умре! Не питай!

Размисляш бързо.

— Ако излекувам жреца ви, ще ме приемете ли за член на племето ви?

— Разбира се!

— Добре. Кажете ми тайната, и аз ще намеря този мъх. Ще го донеса, ще излекувам жреца ви, ще ме приемете във вашето племе и няма да има нужда да ме убивате.

Туземецът е объркан. В простичкия си селски живот не е имал възможността да се срещне с цивилизованото лукавство на белия човек. Душевните терзания се изписват върху лицето му толкова ясно, че дори те обзема лек срам. Но накрая младежът склонява.

Продължи на епизод [46](#).

Изскачаш от колибата и бързо побягваш настрани, като се прикриваш зад съседните колиби. Дали бандитите ще пропуснат да те забележат?

Посочи едно число от [таблицата](#).

Ако е четно — мини на **49**.

Ако е нечетно — попадаш на **13**.

Не, по дяволите, нямаш намерение да се бориш с този жив плет. Връщаш се назад и докато вървиш към входа на лабиринта, отново минаваш край страничното разклонение отляво. Ако искаш да го изследваш, можеш да завиеш нататък — към **55**.

Ако предпочиташ да продължиш напред, мини на **70**.

Изваждаш от куфарчето шишенцето със спирта. Преливаш остатъците от съдържанието му в златната запалка, измиваш го и предпазливо остъргваш отровата от челюстите на чудовището. Не знаеш за какво може да послужи, но имаш смътното предчувствие, че ще ти свърши работа.

Прехвърли се на [44](#).

Внимателно се промъкваш през корените. На няколко пъти допирът на дрехите ти ги раздвижва, но успяваш да опазиш голите части на тялото си. Разочаровани от факта, че не намират нещо годно за всмукване, злоещите растителни пипала отново увисват неподвижно.

Мини на [52](#).

Внимателно се спускаш навътре в тесния скален ход. И отново пред теб свети нещо — но това вече не е бледото, безплътно сияние на коридора. Сякаш някой е включил силен електрически фенер.

Изведнъж ходът се разклонява. Едното разклонение слиза надолу в мрака. Светлината идва от другото, което продължава почти хоризонтално.

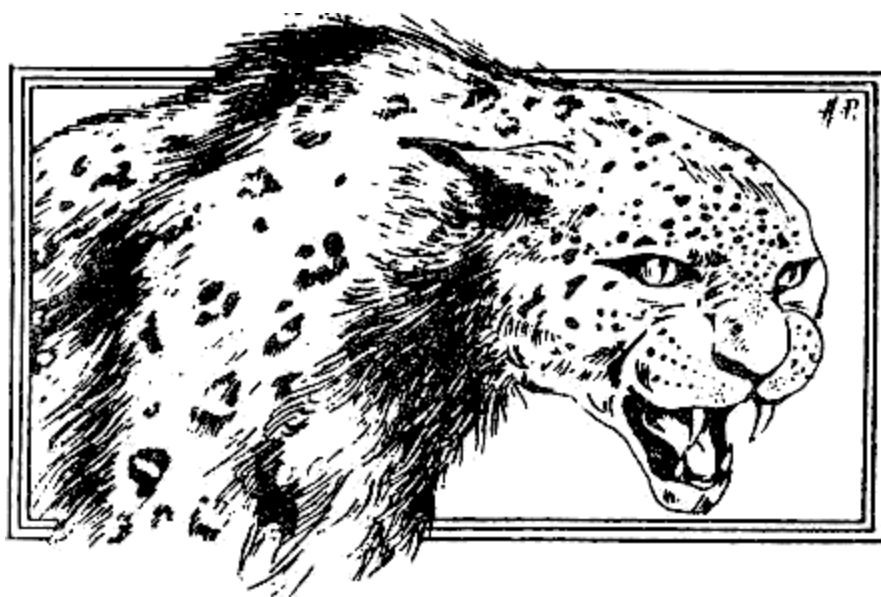
Накъде ще тръгнеш?

Към светлината — прехвърли се на [139](#).

Надолу — мини на [102](#).

Ще се върнеш назад в залата — продължаваш на [245](#).

Изведнъж усещаш опарване, сякаш в краката ти се забиват хиляди остри игли. Меки пипала се вкопчват в теб и те дръпват под водата. От изненада не успяваш дори да си поемеш въздух. Последната ти мисъл е, че ако в следващия ти живот попаднеш пред пещерно езеро, то не би влязъл в него, преди да провериш дали там не те чака нещо гладно и с пипала. Това е и краят на играта — или поне на тази игра.



Ти дори не успяваш да осъзнаеш, че леопардът се хвърля към теб. Просто тялото му изведнъж се превръща в размазано черно петно, увиснало сред въздуха за част от секундата. Инстинктивно протягаш напред ръката с куфарчето, сетне страхотен удар те отхвърля назад. Падаш по гръб и през нахлулата в мозъка ти мъгла усещаш под пръстите си нещо твърдо. Парче дърво — нищожно оръжие... но все пак е по-добро от нищо.

Вече не си археологът Дик Ченси. В тялото ти са изплували прастарите инстинкти на първобитния ловец. Премяташ се на една страна и насочваш клона напред, за да отблъснеш повторната атака на хищника. Очаква те схватка на живот и смърт.

ЛЕОПАРД

СИЛА — 13, ЖИВОТ — 12

Ако успееш да победиш, продължи на **11**.

Известно време се чудиш как да обясниш кое си избрал. Внимателно вдигаш ръка и докосваш съчетанието. За миг то изчезва от мястото си и се появява в празното място на квадрата. Но веднага след това почернява като прогорено върху повърхността на преградата, задържа се така секунда-две и пак изчезва, за да се появи отдолу, на старото си място в списъка на отговорите.

Изглежда, не си познал. Ще се наложи да се върнеш на [62](#) и да направиш нов избор.

Скачаш напред под блока. Камъкът се разклаща със зловещо скърцане и полита надолу, но ти вече си преминал, и чуваш зад гърба си глухия грохот на падащия капан. Жив си!

Избърсваш студената пот и продължаваш по тунела. След малко излизаш в друг, по-голям коридор. Оглеждаш се — отляво тъмнее металната врата на входа. Върнал си се в началото!

Отново тръгваш по познатия път. Пропълзяваш покрай пропадащата плоча и продължаваш напред, внимателно загледан в пода. Така и не забелязваш тесния отвор отдясно.

Мини на [25](#).

Спускаш се надолу по течението на рекичката. Из главата ти упорито се върти мисълта, че в такава ситуация всяка находка може да се окаже полезна.

Ако решиш все пак да се опиташ да издърпаш дървото, премини на **18**.

Ако си уверен в решението си, върни се на **204** и потърси изхода в друга посока.

Хвърляш въжената стълба в отвора и започваш да се спускаш бързо по нея. Но полуизгнилите въжета не издържат едно по-рязко движение и ти тежко тупваш от два метра височина.

Успяваш да надмогнеш болката в глезена и да се изправиш. Но онзи с автомата те е чул и се връща — чуваш стъпките му. Опитваш да се скриеш някъде, ала вече е късно — отеква трясък, в гърба ти се впиват късове нажежено олово и играта свършва. Поне този път.



Бързо се отдалечаваш от гигантския мравуняк и изскачаш в предния коридор. Отляво е мястото, откъдето си дошъл, входът на лабиринта. Ако се отправиш натам, мини на **70**.

Ако искаш да тръгнеш по коридора надясно, продължи на **109**.

Продължаваш надясно, но скоро те спира неочаквано препятствие. Рухналият таван е запушил коридора напълно. Опитваш се да откриеш някаква пролука между камъните, издърпваш няколко от тях с надеждата, че затрупването не е прекалено голямо, но единственият резултат е ново срутване, от което едва успяваш да отскочиш. Изглежда по този начин ще можеш да си осигуриш само спокоен и сигурен гроб. Няма как, обръщаш гръб на непреодолимата преграда и се връщаш обратно.

Отляво е разклонението, по което си дошъл. Вече няма какво да търсиш там, затова продължаваш напред и попадаш на **61**.

Внимателно заобикаляш лишените от растителност места по пътя си, докато се окажеш зад горичката, из която се разхожда бандитът. Приближаваш и се свиваш под гъстите клонаци на невисок храст. Разбойникът приближава само на няколко крачки от тебе, след това обръща гръб и тръгва към долния край на горичката.

Сега е моментът! Тихичко излизаш иззад храста и се хвърляш след врага. Но той е чул стъпките ти и внезапно се обръща.

Посочи едно число от [таблицата](#).

Ако е от 2 до 6 — мини на **63**.

Ако е от 7 до 12 — продължи на **24**.

Мини на 65.

Няма какво да се прави — две педи метал не може да се разбие и с оръдеен изстрел. Подобни врати си виждал само в германските укрепления край Берлин.

Внезапно забелязваш, че не е тъмно — вижда се съвсем прилично. Светлината идва от големите петна фосфоресцираща плесен по стените. Преравяш джобовете си, за да разбереш с какво разполагаш.

Почти нищо. Джобно ножче, пистолет. И лекарското куфарче е почти празно — малко бинтове, няколко ампули и няколко алуминиеви кутийки с лекарства, две пликчета калиев перманганат за обеззаразяване на питейна вода, две-три спринцовки с игли, шишенце спирт, шишенце кислородна вода, шишенцето с валериана на шефа ви, и... това е. Е, заслужава да се отбележи значителното количество медицински спирт — едно малко шишенце плюс солидна половинлитрова бутилка. Имаш подозрения, че лекарят използва тая течност не само за дезинфекция. Но като цяло не откриваш нищо полезно за отчаяното положение, в което си попаднал.

Оглеждаш се. Пред теб има тунел, на пет-шест метра в дясната му стена — отвор на друг. Високо над главата ти зее черен отвор, не можеш да го достигнеш дори с копието.

Накъде ще продължиш?

По тунела направо — мини на [12](#).

По страничния тунел — мини на [64](#).

Изчакваш минута, две... Нищо. Дочуваш само заглъхващите стъпки на оня с автомата и веселите му крясъци.

Спускаш стълбата и много внимателно, без да вдигаш шум, слизаш по нея. Ха, каква изненада! Та ти си в началото на подземие!

Голямата метална врата зее отворена. Правиш две крачки към нея, но спиращ — далечните радостни възгласи внезапно се сменят с викове на ужас. Заглушава ги бумтене, сякаш нейде там тича стадо слонове, после отеква ужасяващ крясък и настава тишина. Изглежда зле възпитаният автоматчик е намерил вместо съкровище нещо неприятно.

Излизаш от подземие. Пред теб лежи мъртъв огромният пазач. Повече от сто куршума са заседнали в щита от биволски кожи, но някои са го пробивали. Малко настрани се търкаля мъжага, облечен подобно на несъстоялия се собственик на съкровище, или казано с други думи — като разбойник. В ръцете си все още стиска автомат, а главата му е извита под неестествен ъгъл, подсказващ причината за смъртта — счупен врат. Приближаваш се и вдигаш автомата, но след кратък оглед разочаровано го хвърляш настрана — празен е.

Дотук добре, няма що. А сега бързо към селцето на туземците, за да занесеш светещия мъх!

Мини на [115](#).

Връщаш се до затворената стена. Не откриваш никакви следи от механизъм. Дори не личи, че тук някога е имало проход. Преградата естествено преминава в стените, сякаш е изсечена заедно с тях в скалата — като край на задънен тунел. Изглежда ще се наложи да продължиш по коридора, независимо дали ти се иска или не.

Премини на [62](#).

Скоро из въздуха плъзва миризма на мърша, която се засилва с всяка крачка.

Излизаш в широка пещерна зала. Отсрещният край се губи сред мрака. Подът е осеян с купища кости, между тях и човешки. През тесен отвор на недостижима височина в тавана прониква мъждива дневна светлина. Тръгваш внимателно напред. Като че ли се чува някакъв шум...

Шумът е странно скърцане и шумолене, което идва изотзад. Обръщаш се и застиваш. Точно до входа на тунела е застанало кошмарно чудовище. Би го нарекъл скорпион, ако не беше сивкавобелият цвят на хитиновата черупка и огромните размери — на дължина това членестоного достига повече от три метра.

Не знаеш на кое от сетивата си разчитат най-много скорпионите. Така или иначе, резултатът е един — чудовището разперва щипки и се упътва към теб, а намеренията му едва ли са сърдечни.

Ако имаш копие — премини на [58](#).

Ако не — продължи на [22](#).



Все още с неизяснен план приближаваш тихичко изотзад към бандита. Съотношението на оръжията е твърде неравностойно...

Погледът ти пада върху дървото зад гърба на противника. Всъщност не е дърво, а храст — познатата ти дългошипеста калуна. Огромните шипове, завити като рибарски куки, имат лошия навик да се вкопчват във всеки непредпазлив минувач. Колкото повече мърда жертвата, толкова повече игли се забиват в нея. От подобно растително чудовище можеш да се измъкнеш само с помощник, който да отсече всички клони и внимателно да ги разплита един по един. Само че вейките на тукашното растение не излизат направо от корена, както обикновено, а започват на височина около човешки ръст от тънко и гъвкаво стъбло. Може би пак си срещнал някаква мутация.

Би ли опитал да използваш бодливия храст? Ако това е решението ти, продължи на [59](#).

Ако този вариант не те привлича и предпочиташ прякото действие, мини на [29](#).

Бандитът се оказва жилав, но е попаднал в неудобното положение между теб и бодлите. Успяваш да го хванеш за гърлото и скоро той рухва полуудушен на земята.

Този път нямаш въжета подръка. Налага се да свалиш колана на разбойника. Стягаш здраво китките му зад гърба, оглеждаш се за нещо, с което да вържеш и краката, но не намираш нищо подходящо. Накрая махваш с ръка — както е без колан и с вързани ръце, панталоните му ще паднат на първата крачка. Нека се яви така пред другарите си, те обичат такива гледки! Зарязваш го и продължаваш по пътеката.

Мини на [38](#).

Ругаейки мислено този невъобразим лабиринт, ти се връщаш назад и завиваш наляво.

Мини на [162](#).

Коридорът е така плесенясал, че под свода му става светло почти като в стая. За момент обмисляш дали да не си настържеш малко плесен за в случай, че попаднеш на някое тъмно място, но после се отказваш — как ще носиш тая мазнотия?

Ето и края на коридора. Отляво и отдясно зяят отвори към други тунели. Накъде ще продължиш?

Наляво — премини на [114](#).

Надясно — прехвърли се на [74](#).

С бавни стъпки слизаш по каменния проход, но той става все по-тесен. Колкото и да се взираш в мрака, не забелязваш нищо интересно. Само няколко парчета смолисто дърво се търкалят между камъните. Скоро разбираш, че упорството да продължиш надолу най-вероятно ще те доведе до заклещване в скалата, а едно по-дълго оставане тук едва ли би те зарадвало.

Няма как, трябва да поемеш обратно. Ако искаш да изследваш полегатото разклонение, откъдето долита светлина, премини на [139](#).

Ако предпочиташ да се върнеш в залата, продължи на [245](#).

Продължаваш напред, но само след две-три крачки забелязваш нещо интересно — отдясно, до завоя на коридора, е прикрит тесен, едва забележим вход. На пода пред него лежи купчина прах, напomniaщ изгнило дърво.

Точно така! Това е бил таен вход, прикрит с дървена плоскост. Дали не води някъде навън? Заслужава си да провериш, в краен случай винаги можеш да се върнеш.

След тесния вход коридорът е малко по-широк. Стълби надолу, завой, пак стълби, пак завой... Най-сетне забелязваш и неясното светло петно на отвор към по-голямо помещение. Изтичваш натам, но внезапно над главата ти се раздава пукот. Хвърляш се напред през отвора и в следващата секунда зад теб таванът рухва с оглушителен грохот.

Обръщаш се. Късмет! Част от тавана всъщност е била каменен блок, закрепен така, че да рухне от сътресението на непредпазливи стъпки. По някакво чудо си успял да преминеш, но коридорът зад теб е запушен.

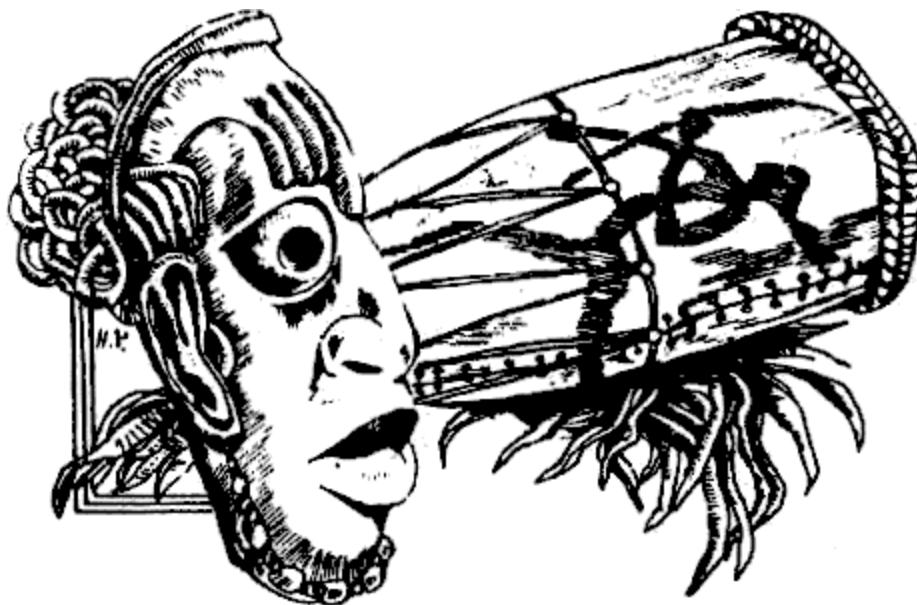
Мини на [14](#).

Токовият удар те блъсва с чудовищна сила. Премяваш се във въздуха и отлиташ към съседната стена. Смътно усещаш как костите ти пращят от удара, сетне падаш на пода пред вратата към помещението. Загубил си 11 жизнени точки (а ако не разполагаш с толкова — просто си загинал).

Малко по малко изплуваш от вцепенението на електрическия шок. Главата ти бучи, дрехите ти димят, но като че ли не си наранен. Имал си невероятен шанс — вместо да те убие, токът те е отхвърлил назад. Може би с подобен късмет ще е добре да играеш по-често на лотарии и тотализатори?

Ставаш внимателно от пода. Лекарското куфарче заедно с безценните статуетки в него е отхвъркнало в обратна посока и сега лежи на празното от линии пространство, точно до парчето метал. Още един стимул да стигнеш дотам (за предпочитане невредим).

Отиди на [71](#) и пробвай другата възможност.



Подхващаш трупата и се опитваш да я прехвърлиш така, че да застане като мост между брега и скалата. Дано се окаже достатъчно дълга!

Трупата стига до целта, макар и едва-едва. Стъпваш върху нея — отначало внимателно, после се отпускаш с цяла тежест. Заклинила се е здраво, явно спокойно ще те издържи. Балансирайки с куфарчето, преминаваш по хлъзгавото дърво и попадаш отсреща.

Мини на [75](#).

Излизаш малко по-нагоре, за да създадеш впечатлението, че идваш по пътеката. След това се развикваш:

— Хей, има ли някой тук! Търся помощ!

Стигаш до извора, но бандитът не се вижда никакъв. Правиш още две крачки, когато внезапно нечия ръка те хваща изотзад за гърлото и дулото на автомата опира в слепоочието ти.

— Млъквай веднага!

Без да обръщаш внимание на любезното посрещане, ти набързо излагаш версията си. Бандитът те пуска и отстъпва две крачки назад. След което рязко вдига автомата и те прострелва от упор.

Ех, Дик, защо си такъв наивник? Та те очакват да намерят някакво съкровище и всеки си прави сметката, че колкото по-малко останат, на толкова по-малко части ще трябва да делят. Откъде-накъде ще се засили някой да помага на приятелчетата си, когато става дума за пари? В следващата игра бъди по-разумен.

Изоставаш с една крачка. След това внезапно измъкваш Валтера, скачаш и опираш дулото в слепоочието му.

— Единствената надежда да спасим вашия жрец е онзи светец мъх, за който той спомена! Говори или той ще умре... а ти преди него!

Туземецът те поглежда с престорена почуда.

— Какъв светец мъх? За пръв път чувам.

Няма какво да се прави. Изглежда дори заплаха със смърт не би могла да пречупи младежа.

Ако решиш въпреки това да го подпитваш, мини на епизод [78](#).

Ако се откажеш, продължи на епизод [163](#).

Разтваряш куфарчето и изсипваш всичко на пода. Повечето стъклария е станала на прах, но в единия му ъгъл откриваш ампула сънотворно. Чудесно! Иглата и спринцовката влизат в действие и след минута бандитът спи спокойно. Дозата ще стигне за поне осем часа. С помощта на туземеца го натъпкваш под леглото, после се оглеждаш. Наоколо няма никой, пазачите на младежа са от другата страна на колибата. С няколко скока си в храстите.

Мини на [41](#).

Този коридор е прав и равен, но изглежда запустял. Стените са разкривени, от тавана са нападали каменни отломки. Рязък завой надясно — и пред очите ти се разкрива странна гледка.

Корени. Хиляди корени от пода до тавана, преплетени като пръчки на кошница. Опитваш се да прережеш един с джобното си ножче — става, макар и трудно. Какво ли ще е да се пробие път между тях? Изтръпваш от тази мисъл. Би се опитал само в краен случай.

Какво ще направиш?

Ще се опиташ да си пробиеш път — мини на **69**.

Ще се върнеш на разклонението — продължи на **80**.

Е, добре, пак си на разклонението. Зад тебе е зловещата вдлъбнатина в камъка, а отпред — коридорът с хищните корени. Остават ти две възможности.

Надясно — [214](#).

Наляво — [157](#).

От стените на коридора отпред висят корени, подобни като две капки вода на предишните. Вярно, изглеждат по-спокойни и растат доста по-нарядко от гърчещите се камшици зад теб. Но въпреки това не ти се иска да минаваш... освен ако няма друг изход.

Твърдо ли си решил да минеш оттук? Ако е така, мини на **82**.

Ако не, върни се на **50** и направи нов избор.

Бандитът те разглежда доволно, след което стяга още по-здраво въжетата. Едва не извикваш от болка.

— А пък отгук до шефа ти ще ме носиш, умник такъв!

В устата му тая дума звучи като искрена обида.

Доволен от делото си, Гибона слиза по пътеката. Запълзяваш към острия ръб и изведнъж забелязваш близо до ръба на скалата голям камък. Невероятен шанс! Ако успееш да го събориш върху бандита... Но още докато мислиш за това, те обзема колебание. Заслужава ли си да поемеш подобен риск?

Да — премини на **160**.

Не — продължаваш на **150**.

От правоъгълния отвор започва коридор. Формата му е съвършено правилна, стените са удивително гладки. Оглеждаш ги повнимателно — скалата, в която са изсечени, е остъклена на повърхността, сякаш са работили с нещо по-мощно от ацетиленова горелка. Няма що, туземни технологии...

Навлизаш внимателно. Никъде не се вижда светлинен източник — сиянието сякаш идва от самия въздух.

Нещо те кара да се обърнеш — може би интуицията, може би някакъв полъх на въздуха. Успяваш да зърнеш зад себе си последния момент от затварянето на част от стената като врата. Сега си пленник на коридора.

Какво ще направиш?

Ще се върнеш и ще опиташ да излезеш — мини на [96](#).

Ще продължиш напред — прехвърли се на [62](#).

Завиваш в левия коридор, но почти веднага се налага да спреш. Пътя ти преграждат хиляди корени, задръстили цялото пространство от тавана до пода. Опитваш се да провреш между два корена джобното си ножче — в крайна сметка успяваш, но едва-едва — толкова здраво са притиснати. А мисълта, че не знаеш и колко е дебела тази жива стена, те кара да я оставиш на някой, който разполага с достатъчно динамит. Обръщаш гръб на проклетите корени и поемаш право напред. Отклонението надясно вече не те интересува — нали оттам си дошъл.

Премини на [74](#).

Тръгваш към селцето, но на изхода от пролома започва да те тревожи натрапчива мисъл. Където има един бандит, често се намират и повече, а както вървиш по пътя, лесно ще им паднеш в лапите. Но пък ако решиш да минеш през пущинаците, ще ти се наложи да обикаляш. Може да закъснееш, може дори да се загубиш. И къде е гаранцията, че няма да се насадиш на бандитите точно там?

Откъде ще минеш?

По пътеката — прехвърли се на **19**.

През храстите — продължи на **215**.

Хукваш да бягаш по пътеката, но мигом се сещаш, че хищникът е много по-бърз. Свиваш настрани през гъсталака от бодливи храсти, оставяйки по шиповете им парчета дрехи и кожа. Напразно... На тревата пред себе си виждаш сянката на леопарда, който прелита с огромен скок над препятствието. Нямах друг изход — ще трябва да се сражаваш.

Продължи на **85**.

Засилваш се отдалече и скачаш, но навярно си стъпвал твърде тежко. В момента на отскока ти каменният блок полита надолу и рухва върху тебе. Само за миг усещаш непоносима, смазваща болка, сетне те обгръща мракът на смъртта. Играта свърши, Дик.

За кой път пробваш да познаеш?
Ако е за първи или втори — мини на **86**.
Ако е за трети — попадаш на **54**.

Внимателно навлизаш във водата. Доста студена е, но в името на излизането оттук си готов да изтърпиш дори замразяване сред буци лед.

Дъното пропада стръмно надолу. Оттласкваш се и загребваш няколко пъти. Опитваш да огледаш какво има напред, но светлината около теб отслабва и изчезва. Водата е отмила светещата плесен от дрехите ти. Обгръща те пълна тъмнина.

Решаваш да се върнеш назад. Да, но къде беше назад? Оглеждаш се, за да зърнеш поне фосфоресциращия отвор на улея, но и от него няма следа. Вероятно течението те е отнесло настрани и някоя скална стена се е изпречила между теб и мястото, откъдето навлезе в езерото.

Посочи едно число от [таблицата](#).

От 2 до 6 — премини на **84**.

От 7 до 12 — попадаш на **140**.

Докато се връщаш с предпазливи стъпки покрай брега, забелязваш отдясно разклонението на пещерата. Ако още не си го изследвал и искаш да провериш какво има там, премини на [241](#).

Ако не желаеш да влизаш, след малко отново ще се озовеш на същото място, откъдето тръгна преди малко — на [251](#) — и ще трябва пак да избираш пътя си.

Безшумно се промъкваш напред. Скоро само една колиба те отделя от сборището. Използувайки, че входът е откъм теб, влизаш и се прилепваш към стената. Седналият вътре туземец понечва да изкрещи, но веднага запушва устата си с ръце — познал те е от предишното ти посещение.



През стената всичко се чува отлично. Откриваш и една малка пролука, през която да наблюдаваш.

— И... значи няма никакви хора, скрити при съкровището да го пазят, нали, моето момче? — гласът на главатаря звучи почти приятелски.

— Не, бвана, няма никакви други хора. И съкровища няма — оправдава се момчето. Ръцете му все още са здраво завързани за двата кола.

— А на кого тогава пускаше месо в онази дупка?

Не ти е трудно да се досетиш. Но бандитът май не е в течение на обстоятелствата.

— Ами... беше развалено, бвана, изхвърлях го...

Жесток удар се стоварва върху лицето на момъка, от носа му потича кръв. Главатарят е сменил тона.

— Претърсете всички колиби и намерете малко мед! — заповядва той. — Като го намажете и го оставите час-два на осите, ще стане по-приказлив!

Какво смяташ да предприемеш сега?

Ще бягаш — прехвърли се на [79](#).

Ще се опиташ да се скриеш — мини на [234](#).

Тихичко се доближаваш до пукнатината и впиваш пръсти в нея. От мястото на бандита скалната стена се вижда идеално, но той изобщо не гледа в тази посока — имаш сериозни шансове да стигнеш догоре, без да те забележи.

Пътят нагоре не е труден, но точно под площадката се случва непростимото. Ръбът на пукнатината се откъртва под краката ти и увисваш на ръце. При други обстоятелства това би било половин нещастие — ще се повдигнеш и ще продължиш. Но бандитът те е чул и не губи време за въпроси. С един точен изстрел играта е свършена за теб. Следващия път бъди по-разумен!

Коридорът свършва в друг, напречен. Оглеждаш се в двете му посоки. На двадесетина метра отляво мрачно сивее металът на входната врата. Ясно — тази посока ще те изведе в началото на подземиеето. Остава другата.

Мини на [25](#).

Ходът се разширява и преминава в огромна пещерна зала. Размерите ѝ те стъписват, но още по-удивителен е странныят комплекс, разположен сред нея.

Подът е абсолютно равен и остъклен — също като водещия насам тунел. Наоколо започват коридори, в чиито стени се отварят многобройни, ярко осветени стаи. От мястото си можеш да забележиш входовете на поне двадесетина подобни разклонения откъм твоята страна.

Прокрадваш се предпазливо към тях. Цял си се превърнал в слух, но въпреки ярката светлина това подобие на селище изглежда абсолютно мъртво. Единственият звук, който чуваш, е собственото ти дишане.

Събрал малко смелост, навлизаш в един от коридорите. И тук те очаква изненада — светещите стаи всъщност се оказват нещо подобно на клетки. Като мухи, вкаменени в кехлибар, сред тях стоят застинали най-различни животни. Протягаш ръка към един от отворите — блокиран е от невидима, но неподатлива преграда.

Значи това било зоологическа градина! С интерес обикаляш коридор след коридор, напълно забравил за предпазливостта.

Мини на [237](#).

Пътят пред теб отново се разделя на три. Какъв прекрасен избор има тук човек, саркастично си казваш ти, макар че не ти е до веселие.

Накъде ще продължиш?

Направо — мини на **177**.

Наляво — прехвърли се на **101**.

Надясно — попадаш на **153**.

Без да те забележи бандитът, излизаш от хрсталака. После размахваш ръце и надаваш вик:

— Хей, експедицията, къде сте?

Реакцията не закъснява — бандитът хуква към теб, здраво стиснал автомата.

— Ти кой си и какво си се разкрякал?

Излагаш подготвената версия, като се правиш, че не забелязваш нито тона му, нито насоченото оръжие. С напредването на разказа бандитът отпуска автомата, а при споменаването за носене на нещо тежко очите му светват.

— Да, разбира се, ей сега отивам! — и той профучава край теб, още преди да съобразиш, че можеше удобно да го нападнеш, докато минава.

Ала само след няколко крачки негодникът се обръща и те прерязва с автоматен откос.

Ех, скъпи наивнико Дик Ченси! Та той е тръгнал, за да убие „другарите“ си и да отнесе съкровището сам! Как ще те остави да стигнеш по-нататък и да пратиш след него още помощници, преди да е избягал? Дано в следващата игра не допускаш подобни грешки.



Продължаваш напред. Коридорът е прав и гладък като американска магистрала. А се чувствава и някакъв приток на свеж, прохладен въздух.

В стената отляво се появява още едно разклонение. Но ти вече си увлечен от надеждата за изход и го подминаваш. Свежата струя става все по-силна.

Мини на [42](#).

Главатарят те поглежда изумено. Понечва да грабне оръжието, но се отказва — твоят автомат е готов за стрелба.

— Ти пък какъв си и що щеш тук? Полицай ли, що ли?

— Археолог. А колкото до полицаите, тепърва ще видим как да те доставим при тях. Хайде сега излизай, че на жреца му се спи и си иска колибата!

Очите на главатаря злобно проблясват и той тръгва към изхода. Но в момента, когато минава край теб, ръбът на дланта му внезапно се стоварва върху ръката ти и автоматът отхвърква настрани. Двамата се търкулват по пода, вкопчени в схватка на живот и смърт.

ГЛАВАТАР

СИЛА — 14, ЖИВОТ — 20

Ако успееш да победиш, мини на [252](#).

Мини на 65.

Стъпваш на дървото и правиш крачка назад. После още една. И ето, че за момент губиш равновесие. Нищо сериозно, Дик, само запази хладнокръвие и ще се върнеш успешно. Но все пак посочи едно число от [таблицата](#).

От 2 до 8 — премини на [120](#).

От 9 до 12 — попадаш на [77](#).

Навлизаш в пролома. Отминаваш завой след завой, а Брадата липсва. Изведнъж нечия ръка те хваща изотзад за рамото и студеният отвор на дуло опира в тила ти.

— Пак ли ти, пиленце? — изненадва се бандитът. — А Гибона къде е?

Съчиняваш лъжата мигновено, във внезапен изблик на вдъхновение.

— Ъ-ъ-ъ... той после дойде... развърза ме и ми заповяда да вървя пред него насам...

Дулото мигом изчезва от врата ти — бандитът се опасява, че Гибона е отгатнал плана му да убие излизащите от подземие и да избяга със съкровището... а щом веднъж има готов план, защо пък самият Гибон да не отстрани партньора си и еднолично да осъществи замисъла?

Чудесно, трябва да действуваш тъкмо сега — докато противникът е объркан. Обръщаш се светкавично. Удар с лакът в ребрата на бандита, сетне скачаш върху него и хващаш автомата. Брадата обаче е пъргав като котка — успява да се извърти и сега единствената ти грижа е да удържиш оръжието по-настрани от себе си. Търкулват се, а дулото на автомата плюе огън на всички страни. Куршумите свистят, рикошират от камъните с отвратителен вой.

БАНДИТ

СИЛА — 10, ЖИВОТ — 13

Ако успееш да победиш, мини на **236**.



Е, честито, Дик. Това се казва радост! Имал си тежки моменти — например оная атака в Ардените под германския картечен огън — но този път личният ти ангел-пазител май е решил да си вземе годишен отпуск.

Паякът приближава, от назъбените челюсти се стичат тежки капки отрова (ако това означава, че му текат лигите, навярно трябва да го приемеш като комплимент). И изведнъж разбираш — за да те ухапе, той трябва да приближи на една челюст разстояние. Може би още имаш шанс! Онова, което се готвиш да извършиш, граничи с безумие... ала друг изход не виждаш.

Застиваш на място. Страшната озъбена глава се стрелва напред. Но точно преди челюстите да те докоснат, вдигаш куфарчето и с всичка сила блъскаш паяка над очите с металния му ъгъл. От удара главата на хищника се килва надолу и челюстите му одраскват изкуствената кожа, оставяйки следи от мазна отрова. Използуваш възможността и с две ръце стоварваш металния ръб на куфара върху тънкия паешки врат.

С глухо изхрущяване вратът се пречупва и главата на чудовището увисва пред издутия търбух. В агонията си то отскача назад и се търкулва по пода право към дупката.

Мини на [67](#).

Огнената мълния се влива в теб. Всичко свършва светкавично — превърнат си във въглен, преди да успееш да направиш или да помислиш каквото и да било. Ако случайно и друг път попаднеш в подобна ситуация, премисли по-добре кое е най-подходящото действие.

Изчакваш бандита да дойде на пътеката точно срещу теб и изведнъж скачаш върху него. Стоварвите се право в бодливите храсти отсреща, тоягата отхвърква настрани. Но съборен не значи победен, както разбираш в следващите секунди.

БАНДИТ

СИЛА — 9, ЖИВОТ — 12

Ако победиш, мини на **99**.

Туземецът те гледа дружелюбно. Симпатията е взаимна, но тук явно има някакво древно и силно табу, което тя надали ще успее да пробие. Изглежда ще трябва да се действа по друг начин.

Какво ще направиш?

Ако решиш да го заплашиш с пистолета, мини на **107**.

Ако предпочиташ да попиташ направо, мини на **78**.

Оглеждаш се. Напред стесняващата се ивица равна скала изчезва в мрака. Наляво в скалната стена има пролом, през който се вижда ново разклонение на пещерата. Накъде ще тръгнеш?

Напред покрай езерото — мини на [209](#).

Наляво към разклонението — продължи на [241](#).

Назад към мястото, където е изходът на улея — върни се на [204](#).

Полуудушеният бандит лежи на пода. Ставаш и се оглеждаш. Съобразителният туземец отново е закачил кожата на вратата и за момент можете да си отдъхнете.

Но докога? След малко разбойникът ще се свести и ще закрепци. Каквото и да направите, все някакви звуци ще се чуват. Ако не предприемеш нещо до минута-две, перспективите за бъдещето ти изглеждат лоши.

Какво ще направиш?

Ще го завържеш и ще се опиташ да го скриеш в храсталака — мини на **68**.

Ще се опиташ да го упоиш с някое лекарство — продължи на **108**.

Вървиш и напрегнато се взираш в зеленикавия сумрак. Изведнъж на лицето ти се лепва струя пареща течност.

Посочи едно число от [таблицата](#).

Ако числото е четно, премини на [213](#).

Ако е нечетно, прехвърли се на [244](#).

Този ход не е дълъг. След няколко опита (за щастие неуспешни) да си счупиш краката по неравното му дъно изведнъж отпред се появява източникът на светлината.

Изумлението ти е пълно. По една от стените расте странен мъх. Именно той излъчва тази електрическа, заслепяваща в сумрака светлина. Туземецът наистина не е могъл да намери по-подходящо сравнение от автомобилни фарове.

Значи, това бил прочутият светец мъх! Не ще и дума, попаднал си в най-странната пещера на света. Чудовищни паяци, лабиринти, гигантски хидри и скорпиони, непознати технологии, странни задачи, мъртъв марсианец, а сега и светец мъх! Не станаха ли твърде много чудеса на едно място?

Докато си мислиш за всичко видно и преживяно, ръцете ти с трескава бързина тъпчат със светец мъх джобовете на дрехата. Дори да изключиш всичко останало, само това откритие би те направило световноизвестен! Ако ли пък случайно спаси стария жрец от смъртоносната рана (вече нищо не те учудва), толкова по-добре!

След като решаващ, че си събрал достатъчно мъх, сядаш да обмислиш какво ще правиш по-нататък. И странно — почивал си само няколко минути, а цялата ти умора изчезва, сякаш се събуждаш след дълъг, спокоен сън. Можеш да възстановиш жизнените си точки до първоначалната им стойност. Добре, но сега трябва да продължиш.

Ако искаш да изследваш и долната пещера, премини на **102**.

Ако решиш да се върнеш при летящата чиния, продължи на **245**.

Изведнъж усещаш опарване, сякаш в краката ти се забиват хиляди остри игли. От жарещата болка губиш 6 жизнени точки. Меки пипала се вкопчват в теб и те дърпат надолу. Водата нахлува в широко разтворената ти уста. Отчаяно размахваш ръце и по някакво чудо се изтръгваш от смъртоносната прегръдка. Сетне се опитваш да избягаш колкото се може по-надалече, защото разбираш, че неизвестното чудовище няма да се ограничи само с първата атака.

Но накъде да плуваш? Мракът е непрогледен. Не! Чакай! Ето, отпред като че се разлива бледо сияние. Натам!

Не знаеш колко време си плувал, когато най-сетне отпред се появява бряг. Странен на вид, явно издялан от човешки ръце. Ала сега нямаш време за разсъждения. С последни сили се измъкваш от езерото и дълго лежиш на студения каменен под.

Накрая ставаш и се оглеждаш. С тъпо учудване откриваш, че по някакво чудо си успял да запазиш куфарчето. Източникът на сиянието е пред теб — правоъгълен отвор в близката стена. Без да се колебаеш, тръгваш натам.

Премини на [113](#).

Коридорът е тесен, стените му са полусрутени. Едва си пробиваш път напред. За момент ти хрумва да се оплачеш от лошото поддържане на лабиринта, като излезеш от него. Е, да, шегата е тъпа, но фронтите години са те убедили, че и най-тъпият майтап понякога струва повече от мъдрия песимизъм.

Ето един още по-солиден повод за оплакване. Всичко пред теб е затрупано — таванът се е срутил. Няма как, ще трябва да се върнеш назад и да направиш нов избор.

Премини на [40](#).

Трескаво се мъчиш да съчиниш нещо правдоподобно и ефикасно, но нищо не ти идва наум. Най-сетне успяваш да скалъпиш версията, че случайно минаваш оттук и си намерил някакъв човек (един от тях) да лежи ранен край пътя, а той те е помолил да ги повикаш на помощ. Надяваш се часовият да не напусне поста си и да те пропусне към селото.

Харесва ли ти тази версия?

Да — мини на **106**.

Не — избери един от двата останали варианта: да заобиколиш бандита на **26** или да го прогониш някак — на **66**.

Навлизаш бавно в студената вода. Дъното се спуска стръмно и скоро го изгубваш. Налага се да плуваш. Но знаеш ли какви опасности те дебнат, Дик? Посочи едно число от [таблицата](#).

От 2 до 6 — мини на [84](#).

От 7 до 12 — продължи на [140](#).

Имаш възможност за избор накъде да продължиш — освен тунела напред, в стената отдясно зее още един отвор. Кой път ще избереш?

Направо — мини на **109**.

Надясно — продължи на **55**.

Ако искаш да се върнеш назад, мини на **70**.

Довличаш трупата до края на езерото и я изтласкваш във водата. Но подгизналото дърво веднага потегля към дъното. Едва успяваш да го хванеш и да го издърпаш обратно на брега.

Явно, идеята беше добра само на теория. Налага се да търсиш друго решение на [204](#).

Гибона изпълнява нареждането съвсем буквално — под дулото на автомата те събаря на земята и с маймунска ловкост завързва ръцете и краката ти. След това те нарамва като денк и те понася към скалите край изхода на пролома. Скоро сте върху една от тях. Бандитът се оглежда за по-огряно от слънцето място и те бухва на една скална площадка, нависнала над пътеката, по която дойдохте.

— Сега ще се попечеш на слънчице, ха-ха-ха! — смее се доволно той. — Да бъдеш по-печен, като те замъкнем при шефа. Другите първо умират и после съхнат, а ти първо ще изсъхнеш, после ще умреш, ха-ха-ха-ха-ха!

— Благодаря за носенето — иронизираш го ти, с което си спечелваш злобен ритник. Но това слабо те вълнува — на два-три метра вляво си видял остър скален ръб, а и вечерта приближава. Само се разкарай за малко, мръсно, после има да гониш вятъра!

Мини на [112](#).

Мини на **118**.

Надигаш се от земята. Зашеметеният от удара пазач лежи пред теб. Спускаш се към вратата.

Само че тя не се отваря! Точно в средата ѝ има нещо, което с доста въображение прилича на ключалка, но къде е ключът?

Изведнъж погледът ти пада върху копието на пазача. На дръжката му виси завързан странен метален предмет. Едната му страна като че би паснала в ключалката.

Откъсваш го от копието и се хвърляш към вратата. Да, влиза точно, но не иска да се превърти... Обратно?

Вратата глухо изщраква и се отваря. Дебела е над две педи! Зад нея е тъмно. Вземаш копието, за да опипваш пътя си. После опитваш да извадиш ключа, но това се оказва невъзможно — заседнал е здраво. Внимателно влизаш десетина крачки навътре.

Изведнъж вратата хлопва зад теб с тежък метален звън и ключът изщраква. Отвън долита приглушеният глас на пазача:

— Умри вътре, крадецо!

Мини на [94](#).



Промъкваш се към централната колиба, когато внезапно нечия ръка опира нож до гърлото ти. Вцепеняваш се от изненада, но в следващия момент ръката те пуска. Пред теб е един от старейшините.

— Ужасно, бвана! Тези чакали пак се върнаха, дано великият Ватубе да ги изтреби с небесен огън! Няма да си тръгнат, преди да ни избият до човек! — Съскащият му шепот звучи отчаяно. — Това е краят на племето!

— Най-напред се погрижи за жреца, стар дърдорко! — ядосваш се. — Ето, донесох ви от тоя проклет светец мъх! И първо си отваряй очите, пък после лови за гърлото честните хора.

Старейшината те гледа като гръмнат. Удряш му един шамар (не толкова с профилактична цел, колкото за да си излееш яда), после тикваш в шепите му няколко късчета мъх. Той ги свива в шепите си и поглежда дали светят на тъмно, след това удовлетворено кимва:

— Сега отивам, бвана! Ти помогни на момчето, което те доведе, то сега е най-зле!

Мини на [121](#).

Решаваш, че рискът е прекалено голям. Навярно е по-добре да изчакаш. Но това е най-голямата ти грешка, Дик. Защото само след половин минута чуваш отдолу гърления глас на Гибона:

— Хей, Брада, аз тука поразмислих малко.

Поразмислил! Той можел да мисли! Интересно, какви ли разсъждения са се родили в коравата му глава?

— Казвай де — долита приглушеният отговор на Брадата.

— Ами... знаеш ли, май няма смисъл да се занимаваме с тоя умник. Докато се мотаем тук, някой от другите може да открие съкровището, а после... върви го търси.

Следва кратко мълчание. Изтръпнал от лошо предчувствие, пропъльзваш до острия камък и опитваш да разкъсаш въжетата. Но вече е късно. Не са изминали и пет минути, когато кратък автоматен откос слага край на всичките ти надежди за бягство. Това е краят на твоето приключение, Дик.

Сиянието отпред се засилва. Скоро неговата светлина става по-ярка от тази на плесента по дрехите ти.

Ето и брега — правоъгълен, равен, очевидно изсечен от човешка ръка. Слизаш и с отвращение отгласкваш паяка с крак навътре. Само миг след това се досещаш, че лодка може да ти потрябва и занапред, но вече е късно — косматото тяло бавно отплава, отнасяйки забравеното между краката му весло.

Свличаш мазните от плесен дрехи и ги изпираш в езерото, като през цялото време се оглеждаш — вече нямаш нужда от светлината им. Изстискваш ги и пак се обличаш — ще изсъхнат на гърба ти.

Източникът на сиянието е пред теб — правоъгълен отвор в близката стена. Без да се колебаеш, тръгваш натам.

Мини на [113](#).

Взимаш запалката — може би някой ден ще се намери начин загиналият нещастник да бъде идентифициран по нея. Пролазваш през отвора и продължаваш напред.

След няколко завоя отново си пред избор — наляво се отклонява друг коридор. Накъде ще тръгнеш?

Направо — продължи на **43**.

Наляво — попадаш на **249**.

Този коридор мирише на застояло. Макар че миризмата не ти харесва, продължаваш напред. Но скоро си принуден да спреш — пътят ти е преграден от паднал каменен блок. А изпод камъка стърчат... човешки крака. Или по-точно — кости, обвити с парцаливи останки от панталони и обути в отдавна изгнили обувки. Кой ли е бил нещастникът? Едва ли ще узнаеш някога.

Сега не ти остава нищо друго, освен да се върнеш на разклонението и да избереш пътя си. Спазвайки все същата система, обръщаш гръб натам, откъдето си дошъл. Така... Надясно път няма, както се е убедил на собствен гръб незнайният клетник. Тогава?

Напред — [177](#).

Наляво — [101](#).

Лесно е да се каже, но как да се направи? Той има огнестрелно оръжие, а ти — само две голи ръце.

Може би лък? Не, дори ако бинтовете станат за тетива, едва ли ще имаш време да сечеш и дялаш с джобно ножче лък и стрели. Пък и нямаш представа кое дърво тук става за подобни цели.

Или пък без лък? Дивите племена от разни краища на света често изстрелват с тръби отровни стрелички...

Имаш ли паешка отрова? Ако да, мини на **53**.

Ако нямаш отрова, върни се на **38** и пробвай нещо друго.

Мини на 65.

Един от туземците донася дълъг ремък. Опъвате го точно пред входа на колибата. След малко излиза поредният бандит. Рязко дръпване на ремъка — и врагът се търкулва на земята, без да разбере какво го е спънало. Хвърляте се към него, но от удара той е заспал и хърка като заклано прасе.

Отлично! Скоро по същия път минава втори, после трети. Внезапно отвътре се раздава гласът на командира:

— Къде се дянахте, пияници такива! Аз ли ще ви пазя тази нощ? Негодници!

Бързо отпусках ремъка. Точно навреме — от колибата се показва огромният главатар. Оглежда се и вижда в светлината от вратата последния, още неприбран бандит. Изръмжава и блъска с крак проснатата фигура. Никакъв ефект. Побеснял, главатарят се прибира вътре и с ритници изхвърля последните двама бандити. Те изслушват разпореждането къде да пазят и с несигурна походка се отправят към посочените места.

— Имайте грижа за тях, аз поемам него — прошепваш на спътниците си. След това взимаш оръжието на един от пияните и нахълтваш в колибата.

Мини на [128](#).

Коридорът внезапно се раздвоява. Какво да се прави, така е в лабиринт. Кой път ще избереш?

Наляво — мини на **61**.

Надясно — прехвърли се на **91**.

Свиваш се в хрсталака и опитваш да размислиш. Както става винаги, в бързината не ти идва нищо подходящо наум. Накрая решаваш да представиш легендата, че изобщо не си в течение на истинската игра. Че си просто археолог, идващ при туземците за помощ при прибирането на лагера. Някакъв мъж с брада те е видял по пътеката и е казал, че са членове на научна експедиция. Помолил те да повикаш останалите им другари, които са надолу по пътеката, за да пренесат някакъв тежък товар (това би трябвало да намекне за съкровището).

Изглежда ли ти подходяща тази легенда? Ако да, мини на [126](#).
Ако не, върни се на [38](#) и пробвай с нещо друго.

Предпазливо стъпваш с един крак върху гърба на паяка. Тялото му потъва малко във водата, но преценяваш, че ще те издържи.

Изведнъж погледът ти пада върху увисналата глава, от чиито челюсти все още се стичат капки отрова. Дали тя не би могла да ти послужи за нещо?

Ако решиш да си вземеш малко от нея, мини на **81**.

Ако не ти трябва отрова, продължи на **44**.

Който не рискува, той не печели, решаваш ти. Камъкът е твоят единствен шанс за спасение. Бързо се търкулваш до него, изчакваш Гибона да се приближи отдолу и блъсваш камъка с крака.

Камъкът полита надолу и удря един издаден зъбер, при което се строшава на две. Какво ще стане сега? Само шансът ще реши. Посочи едно число от [таблицата](#).

От 2 до 5 — премини на **170**.

От 6 до 12 — продължаваш на **180**.

Коридорът е тесен и неравен, но въпреки това придвижването по него не е по-трудно, отколкото по тунела, оставен от минаването на летящата чиния (вече си уверен, че наистина го е пробила тя — иначе как би могла да влезе в пещерата?). Просто тук подът не е толкова хлъзгав. Ръцете ти напипват в мрака нещо като купчина въжета. Понечваш да извадиш от джоба шепа светец мъх, но вместо това замираш неподвижен. Отпред се чуват приглушени изстрели от автоматично оръжие. Откосите следват един след друг — явно се води престрелка.

Замисляш се дали трябваше да идваш насам, но събитията те изпреварват. Чува се металическо изцракване и тунелът пред теб просветлява. С изненада откриваш, че си допълзял точно до ръба на вертикална шахта, дълбока четири-пет метра, а купчината въжета са всъщност въжена стълба, по която би могъл да се спуснеш (или да бъде дръпната отдолу с дълга кука). Хвърляш поглед в шахтата.

Точно под теб стои едър мъжага с димящ автомат в ръка. По лицето му е изписан израз, достоен за великаните-човекоядци от приказките на братя Грим.

— Съкровището е мое! — кънти в подземиято злюбният му рев. — Вървете по дяволите, негодници! Мамка ви... (следват цветисти изрази, от които би се изчервил дори пиян докер). Аз го открих, аз ще си го изнеса и продам! Мое е!

И слагайки край на упражненията по красноречие, той хуква нанякъде с победоносни възгласи.

Какво ще направиш?

Ще се спуснеш веднага — мини на **89**.

Ще изчакаш — продължи на **95**.

Този тунел е прав и къс. След няколко крачки излизаш на ново разклонение.

Накъде ще тръгнеш?

Напред — продължи на **248**.

Наляво — прехвърли се на **51**.

Надясно — премини на **217**.

На следващия ден вечерта колегите ти пристигат. Транспортът е уреден. Предстои товарене, пътуване до Лондон, скучни отчети (Арчибалд страшно си пада по отчетите, стига да ги пише някой друг), нови, също така скучни задачи — с една дума, твоето приключение завърши, преди да е започнало. Това е и краят на играта за теб — освен ако поискаш да я започнеш отново.

Бандитът стои на неголяма полянка сред храстите — трудно е да се приближиш, без да те види. Оглеждаш внимателно местността — да, трудно би могло да се избере по-подходящо място за засада! По-нататък край пътеката завесата от храсти е разкъсана и през оголеното място се вижда нова поляна, продължаваща чак до сипея долу. От другата страна, където си ти, скалите плътно приближават до пътеката. Просто няма как да се заобиколи.

Оглеждаш скалната стена. По една от пукнатините човек може да се изкачи до неголяма скална площадка на двадесетина метра височина. По-нататък обаче е невъзможно да се мине. Да, наистина единственият път е покрай разбойника — или направо през него.

Какво ще направиш?

Ще се покатериш на скалната площадка и ще замериш оттам бандита с камък — мини на [122](#).

Ще се опиташ да го победиш в ръкопашен бой — продължи на [98](#).

В началото пътят нагоре не е труден. Но скоро улеят става все по-стръмен. Започваш да се подхлъзваш по плесенясалия под. След още малко придвижването вече е просто невъзможно — всичките ти опити да стигнеш по-нататък завършват със свличане обратно долу. Цялата тая безплодна работа само ти отнема 2 жизнени точки. Май ще трябва да се върнеш на [204](#) и да направиш нов избор.

Е, трябва да се примириш. И да се върнеш в лабиринта, какво ще правиш там? Освен да завещаш намерената златна запалка на следващия изследовател, заедно със скелета си — за компания...

Тежко рухваш на дъното на тесен каменен чувал и губиш от удара 3 жизнени точки. До теб тупва копието.

Опипваш се. Всичко изглежда наред, макар че височината е повече от четири метра. Но сега въпросът е как да се изкачиш обратно.

Отворът над главата ти зее примамливо, но е недостижим. Стените са гладки като стъкло, а всички опити да закачиш копието за ръба или да го подпреш и да се изкатериш по него, завършват без успех. За момент хвърляш поглед към куфарчето на доктора, но после горчиво поклащаш глава — точно то е последното място, в което би могло да се намери нещо полезно за такъв случай.

Изследваш внимателно пода и стените. Между тях има цепнатина, а ръбовете им са загладени, сякаш са се търкали един в друг. Ами да! След като някой рухне тук, би трябвало долната плоча също да се отмести и той да пропадне по-надолу. Но защо не се е отместила сега?

Поглеждаш нагоре. Плочата, която скрива този капан, се е заклинила и не може да се върне обратно. Дали долната плоча не се отваря при затварянето на горната?

Известно време се колебаеш дали ти е нужно ново пътешествие надолу. Но след като всички хоризонтални посоки са безнадеждно задънени, а единствената вертикална е недостъпна, остава само другата.

Приготвяш се за ново падане. След това се протягаш и побутваш с копието плочата над теб. Тя бавно хлътва на мястото си — и тази под теб се изплъзва изпод краката ти.

Мини на [73](#).

Близо до теб има удобно място, от което би могъл да тръгнеш. Заставаш точно срещу него и поставяш крак по средата между двете ленти. След това стъпваш и с другия...

Така е, щом човек не познава законите на електричеството. Когато два проводника под високо напрежение са твърде близко, достатъчно е между тях да се постави още един, за да прескочат искри. А човешкото тяло е добър проводник.

Посочи едно число от [таблицата](#).

Ако е от 2 до 4, мини на [133](#).

Ако е 5 или по-голямо — попадаш на [104](#).

Прокрадваш се напред, като през цялото време се ослушваш дали няма да изникне още някой бандит. Скоро вниманието ти е възнаградено — по пътя тропат нечии крака и гърлен глас ръмжи популярна от радиото песничка.

Незабавно се мушваш в храстите. Приближаващият без съмнение е бандит — същите дрехи, същата небръсната физиономия, същият крадлив поглед. Само дето вместо автомат носи тежка тояга.

Ще се опиташ ли да го надвиеш?

Да — продължи на **134**.

Не — мини на **76**.

Имаш ли дълга дървена трупа?

Да — мини на **105**.

Не — попадаш на **45**.

Чул трясъка, бандитът поглежда нагоре и с животинска ловкост отскача от пътя на едно от парчетата. За да попадне точно на пътя на другото. Но този път съдбата е на негова страна. Острият скален къс само се плъзва по черепа му, оставяйки дълга кървава бразда. Гибона тръсва глава, надава яростен рев и се хвърля обратно нагоре по пътеката.

Чуваш грохота на автомата, но не усещаш никаква болка. Само си помисляш с хладно, почти спокойно учудване, че това навярно е смъртта. И си напълно прав, Дик. Това е краят.

Левият тунел е тесен и неравен. Ту слиза надолу, ту се изкачва нагоре. В съчетание с непрекъснатите завои, скоро добиваш впечатлението, че ходът му е завързан в скалния масив на някакъв сложен възел. Край стените висят паяжини, по които тичат малки бели паячета. Хващаш едно и го оглеждаш — да, точно копие на кри-кри. С изключение на размера.

Мини на [144](#).

Известно време бандитът гледа през храстите, без да те забележи. Изведнъж обаче се навежда и поглежда отдолу под клонаците им.

— Стой, видях те! — изревава той и натиска спусъка на автомата. Откосът шибва храстите пред теб. С всичка сила хукваш обратно, но вторият откос те настига. Дори не усещаш ударите на куршумите, просто те обгръща мрак. Така свършва за теб тази игра, драги Дик. Просто липса на шанс, независимо от фамилията ти.

Трескаво отваряш куфарчето, отрязваш парче бинт и го намокряш със спирт. Внимателно почистваш опръсканото място, докато престане да пари. Добре, всичко е наред. Загубил си само 2 жизнени точки. Как ли е попаднала чак тук проклетата гадина?

Както и да е, разполагаш с половин час, докато събере отрова за нов изстрел. Засега е безопасна (поне отдалеч). Тръгваш напред, като внимателно оглеждаш пода. Ето я — прилепила се в самия ъгъл между пода и стената. Изнизваш се внимателно покрай другата стена и продължаваш по тунела.

Мини на [125](#).

Обикаляш от всички страни летящата чиния. Нищо особено — формата не е нарушена никъде, няма и намек за вход, люк или каквото и да било от този сорт. Сякаш е отлята от цяло парче метал.

Покатерваш се на един скален зъбер, за да я видиш отгоре. След това се мушваш отдолу, докдето можеш да стигнеш. Все същата гладка повърхност. Дявол да го вземе, как ли лети тази щуротия? Няма и помен от витла, дюзи или нещо подобно.

Пробваш да надраскаш повърхността — първо с камък, след това с джобното си ножче. Резултатът отново е нулев — без вълшебното „Сезам“ не ще постигнеш абсолютно нищо.

Накрая ядосано ритваш металния диск (при което си натъртваш пръста на крака и губиш една жизнена точка) и му обръщаш гръб. Нямаш време за изучаване. Твоята работа е да се измъкнеш оттук.

Да се измъкнеш — да, добре казано. Но накъде?

Ако решиш да изследваш дъното на пещерата, продължи на **83**.

Ако предпочиташ да се изкатериш нагоре по гладкия тунел, мини на **72**.

Този коридор е по-тъмен от другите. Тръгваш внимателно напред, крачка след крачка. Изведнъж пред теб се раздава скърцане и от тавана с трясък се стоварва огромен каменен блок. Едва успяваш да отскочиш.

Поредният капан — и поредният късмет! Ако коридорът беше малко по-светъл, сигурно щеше да вървиш спокойно и да попаднеш точно под блока. Изглежда е трудно да се уточни кое е късмет, а кое — нещастие.

Пътят напред е затворен. Предпазливо опипваш грамадния камък, после опитваш да го отместиш, но всичките ти усилия са безуспешни. Няма как, връщаш се обратно на кръстопътя, обръщаш се с гръб към входа на лабиринта и се питаш накъде да продължиш.

Надясно — [141](#).

Напред — [111](#).

Напрягаш ума си. Какво би могло да прогони този проклетник от колибата? Огън? Хищник? Мравки?

Пространството под пружината и без това не е голямо, а под тежестта на бандита се е стеснило още повече. Тихичко отваряш куфарчето и почваш да опипваш съдържанието. Усецаш бодване в пръста — ръката ти се е натъкнала на някоя от иглите за спринцовки.

Бързо измъкваш иглата. Идеята е чудесна! Внимателно промушваш острието между дупките на пружината...

Леглото над теб рязко се друсва. Бандитът изревава и скача, бълвайки поток от ругатни.

— Бълхясали ли сте тука, черна маймуно! Отговаряй веднага, преди да съм ти откъснал главата!

Туземецът гледа недоумяващо. Провираш иглата през дупчицата на розоката, за да му я покажеш между краката на бандита. В погледа на домакина мигом се появява разбиране.

— О, да, бвана, говежди бълхи. Преди месец оздравях от планинската треска и жрецът ми забрани да си чистя леглото.

Ама че го измисли! Говеждите бълхи пренасят местната планинска треска — лека болест за привикналите към нея туземци, но за белите тя нередко е смъртоносна. Няколко секунди в колибата цари гробна тишина, след което бандитът излита през вратата с побеляло лице и едва от солидно разстояние изстрелва назад нов порой от ругатни. Използуваш момента, за да се измъкнеш изпод леглото и да притичаш до близките храсти.

Мини на [41](#).

Пред теб по пода се раздава тихо скърцане. Навеждаш се — настигнал си вървяща в същата посока мравка. Нищо особено, като изключим размера — към двадесет и пет сантиметра. И почти една четвърт от дължината заемат челюстите. Живо си заинтригуван как ли хапе това животинче, но нямаш желание да пробваш върху себе си.

Проследяваш мравката и скоро пред теб в коридора се възвисява мравуняк, достоен за размерите на такъв вид насекоми. По него пълзят безброй представители на вида. Задаваш си въпроса какво ли ядат тук, но един от възможните отговори се оказва „непредпазливи археолози“. Към теб с тропот полита червеникаво шестокрако стадо.

Тъй като компанията им не ти харесва, поемаш обратния път по тунела (с доста прилична скорост). Когато излизаш на отклонението, въздъхваш с облекчение и избираш по-нататъшния си път. Направо е коридорът, по който си дошъл. Значи остават две възможности.

Наляво — **153**.

Надясно — **101**.

След няколко завоя изведнъж се оказваш пред огромна купчина пръст с форма на правилен конус, сякаш е грижливо подреждана. И наистина се оказва така — по нея пълзят огромно количество шестокраки твари.

Приближаваш внимателно, за да ги разгледаш. Напомнят ти на... аха, когато миналата година колона от мравки-оглозгвачи беше обградила лагера ви в джунглата, трябваше да се спасявате с бягство, зарязвайки цялото оборудване. Тези мравки са точни копия на онези — по всичко, освен размерите. Обикновените оглозгвачи са дълги по пет-шест милиметра, а тукашните — цяла педя. Изглежда, че всички насекоми в този лабиринт растат успешно — кое по-малко, кое повече... Какво ли би станало, ако те нападнат?

Остро убождане в петата ти дава известна представа. За щастие, проклетото насекомо те е ухапало през дебелата обувка и губиш само една жизнена точка. Но вероятно няма да се задоволи само с първия залък, да не говорим за другите му роднини, които застиват за миг, сетне размърдват антени и се понасят в галоп към теб.

В галоп се понасяш и ти, но не към тях. Смяташ за крайно наложително да се върнеш назад и да избереш друга посока.

След минута-две вече си в предишния коридор. Хвърляш поглед надясно, но натам няма смисъл да вървиш. Пътят ти е познат и не обещава нищо добро. Значи всичко е ясно. Завиваш наляво и продължаваш по тунела.

Премини на [127](#).

Мини на **118**.

Чул трясъка, бандитът поглежда нагоре и с животинска ловкост отскача от пътя на едно от парчетата. За да попадне точно на пътя на другото.

Чуваш глухо изкънтяване, подобно на удар с тъпото на брадва по буков пън. Надвесваш се, доколкото ти позволяват вързаните крака и ръце — Гибона лежи долу, по черепа му се стича струйка тъмна кръв. А сега бързо към острия ръб!

Мини на [242](#).

Пред теб лежи селото на туземците. Петнадесетина колиби с тази на жреца в средата. И... точно в нея са си устроили лагера бандитите. Старецът лежи изхвърлен навън до входа. Тези приятели явно не страдат от прекалено добро възпитание.

Няколко колиби по-настрани стърчат два кола, забити в земята. А за тях е завързан младежът, който те доведе до селото. Наблизо са се излегли двама бандити.

Докато гледаш, от колибата на жреца се изсипва цяла група разбойници. Отиват към вързаното момче. В средата на групата стърчи грамаден мъжага, при чийто вид двамата пазачи скачат на крака. Главатарят, досещаш се ти.

Накъде ще се насочиш?

Към колибата на жреца — мини на [149](#).

Към вързания — продължи на [121](#).



„На излизане от улея раницата с целия ми багаж се изтърколи във водата и потъна като камък. Проклятие!

Все пак лодката от кожи беше чудесна идея. Може би ще преплувам езерото с нея успешно. Само че първо ще вляза във водата, за да потърся раницата и да изпера дрехите си от тая гадна плесен.“

Това е последният запис в дневника. Поклащаш глава. Във водата сигурно има нещо много занимателно, след като неизвестният изследовател и досега не е излязъл. Опитваш се да обърнеш страницата, но бележникът се разсипва на прах в ръцете ти.

Мини на [136](#).

Насочваш напред дългото копие, но чудовището изобщо не изглежда уплашено. Е, добре, като не щеш мира... Прицелваш се внимателно и замахваш.

Ударът се оказва по-успешен, отколкото си очаквал — чудовището изхърква и отскача, изтръгвайки оръжието от ръката ти. После подема яростна борба със забитото в търбуха му копие, като го троши на парчета и се мята из залата. Изглежда за тази борба е употребило цялото си внимание, защото не забелязва попадналата на пътя му дупка в пода.

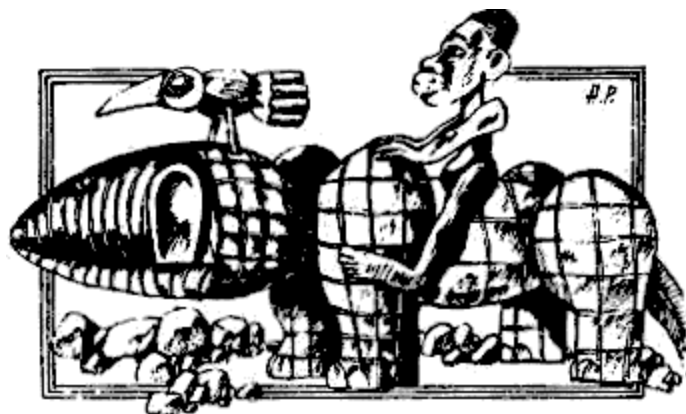
Продължи на [67](#).

Косата ти настръхва при вида на това, от което си се спасил. В схватката с бандита сте се дотъркаляли до пътеката и сте се прекатурили през нея по сипея надолу, увличайки камъните подир себе си. По-дребните са откъртвали по-големи и пред теб лежи огромна каменна купчина. Тук-там стърчат истински триметрови скали. Изпод една такава канара стърчат краката на противника ти.

Приближаваш и се опитваш да вземеш оръжието му. Но съдбата отново е решила да си с голи ръце — изпод края на скалата стърчи сплесканото дуло на автомата. Пълнителят с патрони е по-навътре и няма как да го достигнеш. Опитваш се да отместиш скалата — не, не помръдва.

Бавно се изкачваш нагоре покрай сипея. Вземаш падналото на полянката куфарче и продължаваш предпазливия си поход към селото.

Мини на [181](#).



Коридорът е не много дълъг, прав... и за твое учудване — празен. Никакви чудовища, никакви капани, никакви проблеми. Остава и да те изведе извън подземието — тогава вече всичко ще е наред. Богатство, слава... Опипваш натежалото от статуетки куфарче.

Мини на [157](#).

Ударът на веслото отсича като с брадва две от пипалата. Останалите пускат плячката си и се потапят — изглежда собственикът им ги цени повече от една закуска.

Отсечените пипала все още висят на паешките крака. Протягаш се, за да разгледаш едно от тях, но бързо отдръпваш ръка — в пръстите ти сякаш се впиват хиляди иглички. От болката губиш една жизнена точка. Отрова?

За щастие, паренето минава бързо и без видими последици. С помощта на веслото отмотаваш и дръпваш върху гърба на паяка един от отсечените израстъци. Пипалото е като пръст на ръкавица, кухо отвътре. Щракваш запалката и виждаш с изненада, че е светлозелено като лист на дърво. В пълния ти с догадки мозък изведнъж проблясва споменът за зелената хидра от уроците по биология.

Как ли това по-дребно от милиметър животинче е израсло като октопод? Май всичко в този лабиринт расте до чудовищни размери. Още една загадка...

Мини на [151](#).

— Ти пък откъде се взе? — е първият въпрос.

— Ами... аз съм археолог. Търсех наоколо някакви старини... —
В края на краищата това не е много далеч от истината.

— И намери ли... старини? — ухилва се Брадата. След това се приближава и избива куфарчето от ръката ти. При падането то се разтваря и статуетките се пръсват наоколо.

— Камънаци — констатира Брадата. — Тоя май нищо не е намерил. Гибоне, претръскай го!

Въпросната личност пристъпва напред и те пребърква. При вида на мъха (в слънчевата светлина сиянието не се забелязва) Гибона се разсмива:



— Няма оръжие, само треволяци. Казвал съм ти, че всички тия учени глави са абсолютни тревопасни! Ха-ха-ха! Искаш ли малко тревичка?

Той поклаща мъха под носа ти, след което с театрален жест го натъпква обратно в джоба.

— Вържи тоя тип и го откарай някъде зад скалите да посъхне малко на слънчице — нарежда Брадата. — Шефът ще реши какво да го правим.

Мини на **146**.

След дълго пълзене излизаш при горния отвор на тунела.

Гледката е удивителна, но не твърде обнадеждаваща. Отворът излиза сред отвесна каменна стена в склона на планината. Изгледът е чудесен, но за съжаление не предлага път надолу.

Стената е съвсем гладка и равна, дори и котка не би намерила в какво да се вкопчи. Далече долу, на повече от сто метра, започва стръмен каменист склон, постепенно преминаващ в поляна. С надежда се оглеждаш в търсене на нещо, за което да се задържиш — някоя пукнатина, дърво, та дори и снопче трева. Нищо!

Озърташ се настрани и нагоре. Във всички посоки до най-близкото място, където човек би могъл да намери опора, има поне по двадесет метра. Сякаш някой нарочно е подбрал къде да се отваря тунелът, така че да няма измъкване!

Връщаш се назад. Никак не ти се влиза в онзи страничен проход, но още по-малко ти се връща долу при радиоактивната летяща чиния. А и не ти се умира от глад при този отвор, та макар и с хубав изглед.

Мини на [161](#).

Притичването минава успешно — изглежда постът изобщо не си прави труд да гледа както трябва, иначе щеше да те е видял поне десет пъти! С облекчение се промушваш в гъстите храсти край пътеката. След стотина метра решаващ, че вече си извън обзора на часовия и отново излизаш на открито.

Продължи на [181](#).



Колегите ти пристигат едва на следващия ден, но пък за сметка на това са уредили транспорт и носачи. Естествено, работата е досадна и уморителна, но през цялото време те топли мисълта за статуетките, скътани на дъното на вехтата ти моряшка торба. Досадата и умората минават, казваш си ти. Но отмъщението... според една френска поговорка отмъщението е ястие, което се яде студено. Още отсега предчувствуващ как славата на Арчибалд ще рухне в праха.

И ето че три седмици по-късно параходът на негово величество „Саут крос“ спира до лондонския кей. Зарязваш багажа на експедицията — по дяволите, нека поне веднъж Арчибалд да се погрижи за него! — и слизаш на пристанището.

Посочи едно число от [таблицата](#).

От 2 до 4 — премини на [230](#).

От 5 до 12 — продължаваш на [210](#).

Вървиш, насочил копието напред. Завой, още един — нищо особено. Изведнъж копието сякаш трепва леко.

Отскачаш назад и се вглеждаш в полумрака. Нищо. Оглеждаш внимателно копието. По острието му има струя пръски от прозрачна течност. Нещо в начина, по което е опръскано, ти е познато...

Докосваш течността и веднага изохкваш от пареща болка в пръстите. Точно така! Преди две години си виждал нещо подобно — когато плюеща кобра опръска по лицето готвача на експедицията. Имаш късмет, че не те улучи в очите, иначе щеше да умреш за по-малко от минута. Но и попадналата върху кожата отрова е опасна, ако не се избърше незабавно със спирт.

Мини на [173](#).

Оглеждаш внимателно блока. Наистина се крепи едва-едва, но пък и не гориш от желание да се върнеш при кри-кри. Значи ще трябва да се мине някак.

Може би ако се засилиш и прескочиш бързо? Камъкът не пада мигновено, нужно е известно време, макар и много малко.

Посочи едно число от [таблицата](#).

Ако е четно — мини на **87**.

Ако е нечетно — продължаваш на **117**.

Предпазливо се промъкват през селото до колибата на жреца. Старецът е изчезнал — вероятно са го отнесли. От колибата долитат пиянски песни.

— Да не са го застреляли онзи чукундур? — гръмва отвътре гласът на главатаря. — Нарочно го пратих само с една тояга, да не помислят, че е дошъл да ги очисти, и пак го няма още! Ей, ти там, внимавай с тубата, че ще олееш навсякъде с ром!

От вратата на колибата излиза един разбойник и с неуверена походка се изгубва по посока на храстите. След малко се връща и отново хлътва вътре. Скоро подобно пътешествие предприема втори, после трети.

Какво ще направиш?

Ще се опиташ да ги хванеш един по един — премини на [156](#).

Ще ги изчакаш да се напият и тогава ще опиташ да ги плениш — продължи на [247](#).

Отрязваш от бинта парче дълго около метър и прикрепваш по една подпалка в двата му края. Останалата част от бинта завързваш за средата му. След това пращаш импровизираната бола към паяка.

Неуспех. Второ хвърляне, трето... Най-сетне бинтът се омотава около един от краката на гигантското насекомо. Внимателно го изтегляш до острова. Бързо притичваш обратно до лодката на брега, за да вземеш от нея веслото. Сега вече си готов за път.

Мини на [159](#).

Мини на 65.

Изглежда по тези пътеки е пълно с бандити. Дебнат ли някого? Трудно е да се каже. Във всеки случай, може би ще е по-добре да вървиш не по пътеката, а покрай нея.

За щастие зад плътните редици храсти от двете страни има сравнително свободни от растителност ивици — идеално място за промъкване, без да те забележи дебнещият враг. Но мястото е идеално и за засада, ето защо трябва да внимаваш дали пред теб няма да се покаже поредният пост.

Едва успяваш да си го помислиш и в храсталаците пред теб се раздвижва нечий гръб. Разнородните дрехи и автоматът в ръката недвусмислено определят професията на притежателя им. Приближаваш с максимална предпазливост.

Мини на [164](#).

Изтръскваш се от водата и без особено удоволствие навличаш мазните дрехи. След това се напъваш да изтъркаляш тежката като желязо трупа до равната площадка край езерото.

Ако се опиташ да преплуваш езерото с това парче дърво, премини на [145](#). Ако не желаш, върни се на [204](#) и опитай да търсиш изход в друга посока.

Стоварваш се на дъното на тесен каменен чувал. Под теб глухо изхрущява дръжката на копието.

Опипваш се. Нищо счупено, нищо навехнато. Краката ти са натъртени от удара и губиш 3 жизнени точки, но това е половин беда. По-лошо е, че при падането строши копието. А и да беше здраво, пак не би помогнало — каменната дупка е дълбока около четири метра.

Плочата над главата ти зее — вероятно се е заклинила в процепа и не може да се върне, за да захлупи отвора. Това е чудесно, но как да стигнеш догоре? Стените са гладки като стъкло, няма за какво да се хванеш.

Отваряш куфарчето на доктора. Разбира се, глупаво е да се търси вътре нещо подходящо, но просто нямаш нищо друго подръка. Лекарства, спринцовки, бинтове... Може би бинтовете?

Развиваш единия и го опъваш — изглежда здрав. Напъваш се с всички сили — да, не се къса! Значи по него можеш да се изкатериш догоре. Но как да го закачиш? Отворът е правоъгълен, с гладки ръбове без каквито и да било издатини. Доколкото си спомняш, такива са и подът и стените около него.

Завързваш бинта за дръжката на куфарчето. Хващаш другия му край и мяташ тежестта така, че да падне на пода отвън. След няколко неуспешни опита куфарчето се заклецва над ъгъла на дупката. Дръжката с бинта виси надолу, а металният кант, за който е прикрепена тя, опира в двата каменни ръба. Опъваш бинта — всичко се държи здраво.

Катеренето по такова импровизирано въже не е лесно, но с много желание (а то не ти липсва) успяваш да се добереш догоре. Навиваш бинта и го прибираш — гледай ти, той бил ценно нещо!

Мини на [103](#).

Застиваш неподвижен. Бандитът дълго гледа през храсталаците, но ти си надеждно прикрит.

— Няма мира човек тук от тези къртици! — промърморва той накрая. След това пак се изтяга до извора да довърши дрямката си.

Изчакваш още малко и продължаваш тихичко напред, като внимаваш къде стъпваш. Скоро си далече от извора и спокойно излизаш отново на пътеката.

Мини на [196](#).



Колегите ти пристигат едва на следващия ден, но пък за сметка на това са уредили транспорт и носачи. Естествено, работата е досадна и уморителна, но през цялото време те топли мисълта за статуетките, скътани на дъното на вехтата ти моряшка торба. Досадата и умората минават, казваш си ти. Но възнаграждението... възнаграждението ще бъде богато.

И ето че три седмици по-късно параходът на негово величество „Саут крос“ спира до лондонския кей. Зарязваш багажа на експедицията — по дяволите, нека поне веднъж Арчибалд да се погрижи за него! — и слизаш на пристанището.

Посочи едно число от [таблицата](#).

От 2 до 7 — премини на [230](#).

От 8 до 12 — прехвърли се на [240](#).

— Добре де, ще си вървя. Но не може ли да взема поне онази гнила треска пред теб? Много ми е нужна!

Пазачът подозрително се втренчва в теб. Но ти не изглеждаш способен да го надвиеш и той решава да бъде благосклонен.

— Взимай и се махай!

Пристъпваш до него и се навеждаш. Но вместо да вдигнеш треската, хващаш долния край на щита и силно го дръпваш нагоре и към себе си. Подхлъзваш се и падаш, но трикът ти е сполучил. Горният ръб на щита удря силно пазача под брадичката и със замах хласва главата му в металната врата.

Мини на [148](#).

Бавно се превърташ по гръб и свиваш крака под леглото. След това с едно рязко движение изхвърляш нагоре пружината заедно с бандита.

Скачаш. Разбойникът се стоварва точно върху вцепенения от изненада туземец. Автоматът отхвърква настрана. Използувайки изненадата, скачаш върху противника и стискаш гърлото му, за да не може да вика. Но той бързо се окопитва, а физическата му сила го прави опасен противник.

БАНДИТ

СИЛА — 11, ЖИВОТ — 9

Ако успееш да победиш, мини на [137](#).

Разглеждаш внимателно плетеницата от метални ленти по пода. Да, това са проводници — ясно личат две системи, без никаква връзка помежду им. Едната води към лявото острие, другата към дясното. Разположени са паралелно — край всяка лента от едната система има успоредни ленти от другата. Разстоянието помежду им е навсякъде еднакво — доколкото можеш да прецениш, само с педя повече от разстоянието между остриетата. Малко по-близо — и искри щяха да прескачат по целия под.

Изведнъж забелязваш, че покрай захвърленото парче метал, на около три метра преди изхода, подът е свободен от ленти. Навярно ще е най-добре първо да се добереш дотам, а после да мислиш как ще минеш между остриетата.

Да, но затова е нужно да преодолееш десетина метра плетеница от ленти под високо напрежение.

Как ще преминеш?

Точно по единия от проводниците — продължи на **71**.

По средата между два проводника — мини на **167**.

Дотук добре. А сега накъде?

Обратно нагоре по улея — мини на **165**.

Нагоре покрай течението на рекичката — мини на **48**.

Надясно покрай брега на езерото — мини на **56**.

Наляво покрай брега на езерото — мини на **32**.

Ще се опиташ да преплуваш езерото — мини на **119**.

Най-сетне стигаш до другия край на зоопарка. Сводът на пещерата стръмно се спуска пред теб и прегражда пътя, само стесняващият се ход на пещерата води все по-надолу. А отстрани... отстрани, до стената, е спряла летяща чиния!

Никога не си вярвал в тия глупости, които от три-четири години гъмжат из жълтия печат. Но сега виждаш летяща чиния със собствените си очи. Дискovidното тяло от сивкав метал (спомняш си за метала на входната врата) лежи върху пода на пещерата. Отзад в стената зее дупка с неговите размери и форма, сякаш е минало през нея — като нагорещен нож през масло.

Приближаваш се до дупката. Пред теб е идеално прав, стръмно наклонен тунел с блестящи стени, в чийто край ослепително грее слънчева светлина. Изход! Най-сетне изход!

Какво ще направиш?

Ще тръгнеш нагоре по тунела — продължи на **72**.

Ще огледаш летящата чиния — прехвърли се на **174**.

Ще продължиш надолу към края на пещерата — мини на **83**.

Пак си на разклонение. Пак три пътя. Кой ще избереш?

Напред — мини на **111**.

Наляво — продължи на **175**.

Надясно — попадаш на **141**.

Максимата, че правият път невинаги е най-бързият, се потвърждава от гледката пред теб — преплитане на корени като първото, но несравнимо по-гъсто и масивно. Между сплетените коренчета просто няма как да се вмъкне нож, за да ги прережеш. Оттук може да се мине само с огнепръскачка.

Остава ти само да се върнеш на **100** и да поемеш по другия тунел.

След десетина крачки по пътеката спиращ. Пред краката ти е куфарчето. Бързо събираш в него всичко разпиляно. За момент се замисляш дали да не го скриеш някъде наоколо, за да не ти пречи. И веднага се отказваш — прекалено много услуги ти е правило досега, за да го зарежеш с лека ръка.

Малко по-надолу е редицата бодливи храсти. Спомняш си за нея с лоши чувства, но се оказва, че сред гъсталака е просечен удобен проход. Значи от бандит можело да има полза...

Спускаш се по пътеката към селото и си мислиш как да избегнеш срещи с другите разбойници по пътя. Ако правилно си спомняш неясните слухове, чувани напоследък, бандата им вероятно е от не по-малко от десет души. Как ще се справиш с останалите, ако ти се изпречат?

Пътечката пред теб се разделя на две. Познаваш лявата от идването си насам — тя води право в селото. Дясната, по думите на местните жители, слиза долу до извора, след което пак се изкачва и влиза в селото от другата му страна.

Кое разклонение ще избереш?

Лявото — мини на **168**.

Дясното — прехвърли се на **17**.



След още двадесетина крачки скалата вече плътно опира в брега. По-нататък е невъзможно да се върви по сухо.

Обръщаш се към езерото. В мрака на няколко метра пред теб смътно се очертава някаква канара. Остров? Бряг?

Ако се опиташ да го достигнеш по някакъв начин, премини на **169**.

Ако решиш да се върнеш назад, продължи на **120**.

Един месец. Колко малко... и колко много време е минало от завръщането ти. Лежиш на кушетката в тясната си лондонска квартира с недопита бутилка шампанско в дясната ръка. Вместо одеяло върху гърдите ти се трупат омачкани вестници. Надигаш един от тях и с леко замъглен поглед се взираш в заглавието. АРХЕОЛОГИЧЕСКИТЕ ФОЙЕРВЕРКИ НА ГЛИМЪРДЕЙЛ ПОМРЪКВАТ. Е, не, това е прекалено скандално. Я да видим нещо по-стегнато. КУЛТУРАТА ЗАДИНГА ИЗЛИЗА ОТ СЯНКАТА. Буташ вестника настрани. Твърде банално. А, ето! В АРХЕОЛОГИЧЕСКИЯ СТИПЪЛЧЕЙЗ ПЕЧЕЛИ „ЧЕРНОТО КОНЧЕ“. Може да е малко претенциозно, но ти харесва. Боже господи, не си и предполагал как са се настървили журналистите срещу Арчибалд. Какво да се прави, те са независим народ и подобни надути фигури просто ги вбесяват. А широката публика гълта скандалите като топъл хляб, дори и да не разбира за какво точно става дума.

Знаеш, че си имал и друг избор. Статуетките можеха да ти донесат цяло състояние. Но предпочиташ да се придържаш към старата поговорка, която казва, че честността е най-добрата политика. Засега спечели известност. Малко скандална, трябва да се признае, но все пак известност. А след време... След време ще има нови експедиции, нови разкопки. И тогава ще се разбере кой е най-добрият.

КРАЙ

Идеята беше добра, но от дърпането и от замаха ти тялото на паяка неочаквано се преобръща. Размахваш ръце и цамбурваш във водата.

Изплуваш и се оглеждаш. Пипалата като че ли са изчезнали, но светлината около теб бързо угасва — водата е отмила светещата плесен от дрехите ти и сега си в пълна тъмнина.

Посочи едно число от [таблицата](#).

Ако числото е четно, продължи на **84**.

Ако е нечетно, премини на **140**.

Продължавате да се търкаляте надолу из храстите. Бандитът изглежда по-слаб от теб, но едната ти ръка непрекъснато е заета да удържа дулото настрани и това в значителна степен изравнява шансовете ви.

Изведнъж земята под вас изчезва и сред грохота на камъни политате надолу. Успяваш да се отблъснеш от противника си и с отчаян замах да се вкопчиш в нещо. Нещото — клон от дърво — се отчупва с трясък, но ти вече летиш настрани от каменопада.

Зашеметява те жесток удар. Изчакваш докато очите ти се поизбистрят малко и хвърляш поглед наоколо. Лежиш върху жилавата корона на висока акация, заплетен в клоните ѝ.

С немалко усилия успяваш да се добереш до ствола и да слезеш по него. След това се насочваш по дирята от смазана растителност към мястото, където е спрял каменопадът.

Мини на **184**.

Отскачаш назад. Това опръскване ти е познато до болка — преди две години плюеща кобра опръска така готвача на експедицията. Добре, че не улучи очите — щеше да си мъртъв за по-малко от минута. Но и попадналата върху кожата отрова е опасна, ако не се избърше незабавно със спирт.

Мини на [173](#).

Този коридор непрекъснато криволичи. Зад един от завоите се натъкваш на каменен блок, който задръства прохода. Изглежда, че е паднал доста отдавна. Опитваш се да погледнеш отдолу, за да видиш няма ли там нещо, но цепнатината под него е твърде тясна. Ако жертвата не е успяла да се изплъзне, значи е сплескана до дебелината на мазно петно. Бррр!

Така или иначе, по-нататък е невъзможно да се мине. Връщаш се назад, заставаш с гръб към коридора с хищните корени и избираш една от двете възможни посоки.

Напред — продължи на **16**.

Надясно — премини на **157**.

Бавно се промъкваш през храстите, когато те стресва прегракнал глас:

— Не мърдай, чакал такъв! Да не отнесеш някой куршум!

Оглеждаш се. Собственикът на гласа (в първия момент го вземаш за циркова горила с дрипав клоунски костюм) е само на няколко метра отляво. В момента използва като тоалетна един храст, ала това не му пречи да държи автомата си насочен точно към корема ти. Защо, защо не тръгна по пътеката?

Налага се любезно да изчакаш края на заниманието му. След това обаче той се развиква колкото му глас държи:

— Хей, Брада, тук един опита да се измъкне!

— Казах ли ти? — отговаря друг глас откъм пътеката. — Само да докопат съкровището и ще ни теглят майната, ... (следват няколко нецензурни характеристики към другарите им). Добре, че сложихме засада!

— Не бе, не е от нашите. Прелетна птица някаква.

— Така ли? Я го докарай тук.

Цирковата горила те изкарва на пътеката. Там ви чака още един бандит с озадачена физиономия.

Мини на [187](#).

Радостта ти от измъкването обаче е кратка. Тунелът пред теб е срутен и няма начин да продължиш. Трескаво се оглеждаш за други коридори — не, никакви.

Стиснал зъби, бавно се връщаш към залата. Синкавите спиртни пламъчета догарят. Зад тях скорпионът ту пристъпва напред, ту отново се отдръпва. Може би всеки миг ще преодолее страха си от огъня. Започваш да се промъкваш покрай другата стена, но погледът ти пада върху куфарчето и пръснатите по пода статуетки.

Да изоставиш единствения си шанс за богатство и слава заради някаква си безмозъчна твар, та била тя и три метра дълга! Обзема те ярост. Хвърляш се напред, трескаво събираш всичко изпаднало и го тъпчеш в куфарчето. След това, отново смразен от ужас, започваш да се изтегляш — отначало стъпка по стъпка, след това в луд бяг по тунела към разклона. Има и други пътища, ще избереш някой от тях...

Върни се на **60**.

Тунелът се вие като змия. Скоро дочуваш странен шум — сякаш хиляди малки крачета непрекъснато тъпчат на едно място.

Сравнението се оказва точно — зад един завой пред очите ти се появява огромна купчина пръст и пясък, почти напълно затулваща отвора на тунела. А по нея щъкат мравки, дълги поне по една педя. Добре, че не са порасли още повече, утешаваш се — вече си виждал и такова нещо.

Вярно, по-малки са от кри-кри, но пък за сметка на това са доста повече. И кой знае защо, никак не ти се ще да опиташ как се прегазва подобен мравуняк.

Без повече колебания се отправяш назад и въздъхваш с облекчение, когато стигаш до кръстопътя. Наляво е живият плет от преплетени корени. Значи ти остава избор между две посоки.

Надясно — **248**.

Направо — **51**.

Мини на **118**.

Прицелваш се и стреляш. Ударът от куршума спира за момент паяка, но след това той продължава, сякаш нищо не е усетил. Разбира се! Насекомите нямат централен мозък, нервната им система се управлява от възли, разположени из цялото тяло... Но все пак трябва да имат уязвимо място! Усещаш стената зад гърба си. И заедно с допира в ума ти блясва идеята. Очите! Нямах време, стреляш, без да се замисляш. Куршумите потъват един след друг в грамадните фасетъчни очи. Пълнителят изщраква на празно, но чудовището все още продължава напред. Имаш ли втори пълнител?

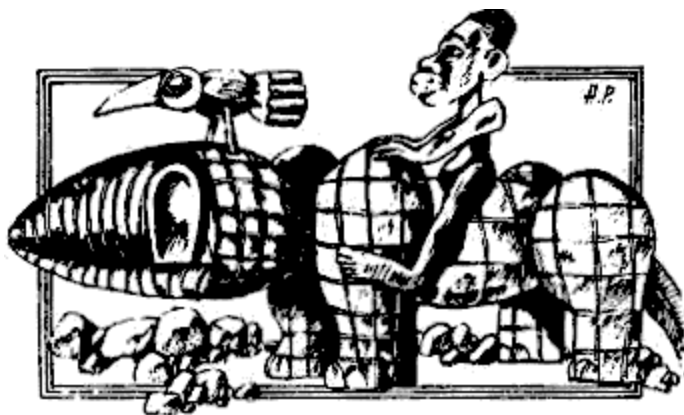
Да — премини на **250**.

Не — прехвърли се на **30**.

Колко време е изминало от този разговор? Трябва да са около три месеца. Три приятни месеца — това поне не може да се отрече. Но в главата ти все по-често отекват думите на мосю Шарл: „Археологията в сянка е блато, младежо. Тя те поглъща като порок, като опиум — и няма спасение. Приемете ли от мене тези пари, съдбата ви е решена за цял живот.“

Знаеш, че е прав. Понякога се питаш дали не е трябвало да откажеш. Но какво би могъл да спечелиш в противен случай? Малко слава, няколко статии в специализираните издания... и толкоз. Не, светът на Арчибалд Глимърдейл не е за тебе. Ти ще си останеш завинаги аутсайдер — ала един от ония аутсайдери, които понякога излизат първи на финала и подлудяват публиката. Може би изборът ти е погрешен. Може би не. Само бъдещето ще покаже.

КРАЙ



По време на битката ти е попаднал подръка един камък. С всичка сила го стоварваш върху черепа на разбойника. Врагът глухо изхърква и се отпуска като чувал с вехти дрипи.

Ставаш, откъсваш от дрехите му няколко ивици плат и го връзваш така, че да не може да помръдне. След това се оглеждаш за автомата. Малшанс — оръжието се е заплело в клоните на калуната, на около три метра височина. Отначало обмисляш някакъв вариант да го свалиш, но видът на бодлите бързо охлажда ентусиазма ти.

Мини на **181**.

Внимателно приближаваш и забиваш копието си като клин в цепнатината отстрани. От допира грамадният камък се разклаща и опитва да се срине, но острието го подпира здраво. Минаваш спокойно под него и опитваш да издърпаш копието, ала блокът го е притиснал с цялата си тежест. Налага се да го оставиш тук, колкото и нужно да ти изглежда.

Скоро излизаш в познат коридор. Наляво тъмнее металът на входната врата, надясно е онзи проклет капан в пода. Заобикаляш пропадащата плоча плътно покрай стената и продължаваш напред.

Мини на [25](#).

Пълзиш нагоре с пъхтене, усилията ти отнемат 5 жизнени точки и вече си напълно изтощен, когато стигаш до нов избор — от гладкия като стъкло тунел настрани се отделя нов. Този отвор е много по-тесен, слиза леко надолу в мрака, а стените му са грапави, сякаш къртени с лост.

Накъде ще тръгнеш?

Нагоре към отвора — мини на **188**.

Надолу по страничния тунел — продължи на **161**.

Хващаш се за камъните от двете страни на отвора и опитваш да се вмъкнеш в него. Но силата на струята те изстрелва обратно като тапа от бутилка. Явно не би могъл да се провреш, дори ако стеснението не е по-дълго от метър.

Какво да се прави — налага се да кажеш сбогом на тази надежда и да минеш на [197](#).

Слънцето вече е зад хоризонта, а в тропиците нощта пада бързо. Полумракът те улеснява да се добереш до пленника. Макар че е съсипан от побоя, младежът веднага след срязването на въжетата те пита за светещия мъх. И още преди да му кажеш каквото и да било, той забелязва просветването откъм джоба ти. Посяга, измъква оттам шепа мъх и изчезва между колибите. След петнайсетина минути се връща с грейнало лице.

— Жрецът ще живее! Благодаря ти, бвана!

Поклащаш скептично глава — такива рани не се лекуват лесно. Но не ти се иска да разочароваш момъка.

— Сега вече мога ли да си тръгна?

— Не, бвана. Докато не те приемем в племето, не може да си тръгнеш. Ако се опиташ, трябва да те убием. А не можем да те приемем, докато тези зли хора са в селото.

Какво пък, и ти не питаеш особени симпатии към тази банда. С удоволствие си готов да помогнеш.

Мини на **193**.

Имаш невероятен късмет. Пропадаш в ъгъла на квадратната дупка и копието в дясната ти ръка се запречва горе. Висиш, стискайки здраво с другата си ръка лекарското куфарче. Плоча-капан! Спасил си се като по чудо.

Мяташ куфарчето навън и се измъкваш. Това да ти е за урок. Отсега нататък ще гледаш къде стъпваш.

Мини на **103**.

Рефлексът на бандита е впечатляващ — роякът вбесени оси още не е излетял, когато той се понася като танк през храстите към блатото. Осите почти го настигат, но беглецът с гигантски скок успява да ги изпревари и бухва във водата. От мястото си виждаш как една тръстика се навежда и изчезва под повърхността. След секунда краят на прекършеното ѝ стъбло се показва отгоре и изплюва струя вода. Изобретателен тип, но каквото и да прави, няма шанс да излезе преди залез-слънце.

Заобикаляш извора през хрусталаците отгоре, по-далече от гнездото на осите. След това излизаш отново на пътеката.

Мини на [196](#).

Няма какво да се прави, май не ти хрумва нищо. С нежелание се запътваш обратно по дървото. Може би някъде в пещерата ще намериш нещо по-подходящо.

Върни се на [120](#).

Внезапно пазачът надава вик и автоматен откос прерязва пътя пред теб. Поглеждаш назад — до гъстите храсти има не повече от десетина метра. Изправяш се и хукваш обратно. Вече си съвсем близо до тях, когато четири куршума разкъсват гърба ти. Рухваш с мисълта, че на бандит не бива да се прощава. Но ще я приложиш най-вероятно в следващата игра.

Шанс ли? По дяволите, Дик, кога най-сетне ще разбереш, че никога не си имал шанс, а и за в бъдеще не се предвижда нещо подобно? Срещата, която ти се урежда на родна земя, е великолепно доказателство.

Защото преди да направиш десетина крачки, пред теб се изпречва самият Арчибалд Глимърдейл, придружен от двама униформени полицаи.

— Здравей, Дик — казва проклетият надут пуяк с едва различима снизходителна усмивка. — Разбрах, че си решил лично да ми донесеш последните находки от експедицията. Но наистина нямаше смисъл да си правиш този труд, старо момче. Предпочетох да дойда и да ти спестя усилията. Не, не, недей да се тревожиш. Ако статуетките тежат, тези джентълмени ще ми помогнат.

Мозъкът ти работи трескаво. Някой е разкрил тайната. Кой? Най-вероятно онзи пияница, докторът. Но може би все още има начин да се измъкнеш. Ако кажеш, че статуетките са на кораба...

Следващите думи на Арчибалд попарват и последните ти надежди.

— Все пак, Дик, една моряшка торба не е най-подходящото място за подобни ценности. Би ли ги прехвърлил тук?

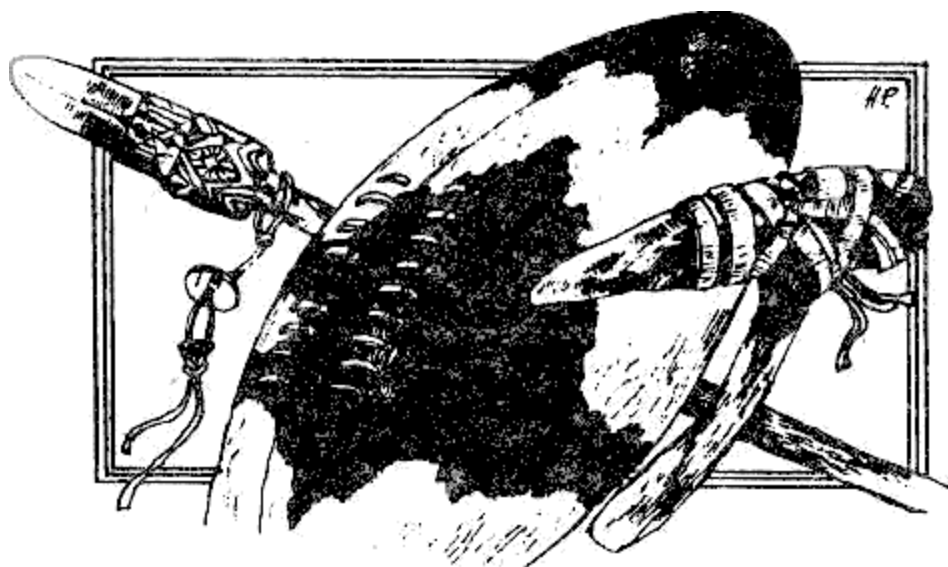
И той разтваря куфарчето си — абсолютно празно.

Бавно, като в кошмарен сън, изваждаш статуетките една по една. Зиналата паст на куфарчето ги поглъща, после щраква самодоволно. Арчибалд мълчаливо ти обръща гръб и се отдалечава. Но след няколко крачки извърща глава и подхвърля през рамо:

— Знаеш ли, Дик, мисля, че ще е по-добре да сложим край на нашето сътрудничество. Амбициозен момък като тебе се нуждае от повечко самостоятелност.

— Върви по дяволите, копеле гадно — отвръщаш ти. — Пак ще видим кой е по-добрият.

— Надявам се, старо момче — надменно се разсмива Арчибалд. — Много се надявам.



Половин час по-късно ти седиш в някаква пристанищна кръчма и мрачно се вираш към дъното на полупразна чаша джин. След всичките рискове и премеждия резултатът може да се опише само с една дума: фиаско. Пълно фиаско. Отново те изиграха с белязани карти. Отгоре на всичко в бъдещите експедиции на Арчибалд няма да има място за теб.

С въздишка буташ чашата настрани, нарамваш торбата и излизаш от кръчмата. Какво пък, толкова по-добре. Отсега нататък ще бъдеш независим археолог и някой ден светът ще чуе за Дик Ченси. Твърдо вярваш в това — защото ако не вярваш... какъв смисъл би имало всичко останало?

КРАЙ

Отново си на разклон — отляво в стената се чернее отворът на друг коридор. Накъде ще продължиш?

Направо — прехвърли се на [127](#).

Наляво — мини на [178](#).

Мини на [65](#).

Коридорът продължава все така направо и още нямаш възможност да разбереш колко си изминал. Но ето че след двадесетина крачки стените се отдръпват и попадаш в неголямо помещение.

Гледката вътре е доста впечатляваща. От двете страни на отсрещния изход стърчат редици метални остриета, насочени едни срещу други. Те оставят място колкото да се провери човек, но подобен ход не е много желателен — между остриетата непрекъснато прескачат искри, заплашващи да изпепелят непредпазливия минувач.

Вглеждаш се. Редиците остриета са свързани със сложна мрежа линии от сребрист метал върху пода. Вероятно по тези проводници токът достига до тях. Два-три метра преди електрическата бариера на пода лежи дълго парче от същия метал. Това е и цялото оборудване на помещението.

Мини на [203](#).

Оглеждаш се светкавично. Колибата е полупразна — няма нищо, което би могло да ти послужи за прикритие.

Леглото! Стара пружина от европейско легло, подпряна на два сандъка. От него висят чак до пода кожи и рогозки от палмови листа, прикривайки пространството отдолу. Бързо се вмъкваш под леглото, туземецът бутва след теб куфарчето ти и сяда отгоре. Точно навреме — едър бандит откъсва кожата, която служи вместо врата, и влиза вътре. Виждаш го добре през малката дупчица в една от рогозките.

— Я, черна муцуна! — ухилва се той.

Бандитът оглежда колибата, след това с един удар събаря туземеца от леглото и се тръшва на неговото място.

— Аз ще седя, а ти ще стоиш! — нарежда той.

Туземецът послушно се изправя.

— Ха сега кажи къде сте скрили съкровището! — подема разбойникът. Изглежда, че от мисълта за това съкровище нищо друго не може да му се задържи в главата.

Ако продължи още малко в този дух, може да реши да претърси всичко. Тогава ще открие скривалището ти, а подобна перспектива не те изкушава. Какво ще предприемеш?

Ще опиташ да го обезвредиш — продължи на [202](#).

Ще опиташ да го прогониш от колибата — премини на [176](#).

Продължаваш напред. Стените на тунела са влажни, от тях висят множество странни, дебели корени. Явно повърхността е близо — иначе откъде ще се вземат? Спираш и внимателно докосваш един от тях.

Веднага изохкваш от остра, пареща болка, която ти отнема 2 точки. Кожата на пръстите ти е смъкната до живо месо, няколко червени капки са опръскали и корена. С изумление следиш как кръвта бързо попива в него.

Шищен корен! Досега не си чувал за подобно чудо. Но нямаш време за наблюдения — внезапно всички корени започват бясно да се гърчат и размахват, търсейки да докопат слепешком апетитната плячка. Хвърляш се напред. Няколко корена одраскват ризата ти, опитват се да се вкопчат в нея, но ти вече си извън опасната зона.

Оглеждаш се с погнуса. Не, повече за нищо на света не би минал оттук!

Продължи на [206](#).

Цялото тяло те боли, сякаш си минал през топкова мелница. Но все пак си победил в двубоя, без сам да разбереш как.

Оглеждаш мъртвия бандит. Късметът отново е бил на твоя страна — рикоширал куршум се е забил в тила му. Да, с подобен шанс май наистина си струва някой път да отскочиш до Монте Карло.

Ставаш и посягаш към оръжието, но те очаква нова изненада — по време на борбата всички патрони са били изстреляни. Все пак прибираш автомата — може би някъде ще успееш да го заредиш. След това потегляш бързо към края на пролома.

Мини на [208](#).

Изведнъж в краката ти нещо изтраква с познат костен звук. Поредният скелет? Та тук е пълно с изследователи като на същински конгрес! Поглеждаш надолу... и застиваш от изненада.

Наистина е скелет, но не принадлежи на човешко същество. По-скоро напомня някакво гигантско насекомо. Има издължена овална глава с огромни фасетъчни очи, от които е останал само външният прозрачен слой. Тялото е начленено на отделни сегменти, изненадващо напомнящи човешки ребра. От него излизат три чифта крака, завършващи накрая с многоставни нокътчета. Но което е най-интересно, останките на съществото са обвити в нещо плътно — вероятно дреха, колкото и фантастично да звучи това. Бяла, подобна на пластмаса материя покрива цялото тяло и горната част на крайниците. Докосваш я предпазливо — гладка, но изумително здрава. Не дреха, а броня.

Не е трудно да се досетиш от какво е умряло странното същество. В черепа му стърчи дълбоко забит сталактит от тавана на пещерата. Очевидно е имало толкова невероятен малшанс, колкото невероятен беше и твоят късмет, за да стигнеш дотук. Да стане жертва на падащ сталактит, точно когато минава отдолу!

Е, с гибелта му всичко е ясно, но всичко останало тъне в мъгла — например откъде е дошло. Ненавиждаш модните напоследък глупости за летящи чинии и пришълци, обаче скелетът пред теб е факт. Може да се пипне, та дори и да се пробва на вкус, ако щеш. Жива проба марсианец (е, не чак дотам жива), и това си е.

Дори след всичко преживяно в това подземие, поредната гледка вече ти идва твърде много. Отдалечаваш се, без да знаеш какво да мислиш.

Мини на [205](#).

Улеят става по-полегат, почти хоризонтален и внезапно свършва. Премяташ се няколко пъти, а куфарчето болезнено те удря по главата и ти отнема една жизнена точка. Ако не ти беше оказало толкова услуги, с удоволствие би го запокитил нанякъде!...

Ставаш и се оглеждаш. Наоколо цари мрак, но по ехото от плисъка на водата се досещаш, че вероятно си попаднал в огромна зала. Забеляваш, че в радиус няколко метра около теб каменният под е осветен. Нищо странно — дрехите ти са покрити с фосфоресциращата плесен, която си избърсал от улея по време на спускането.

Тръгваш по посока на плискането. Виждаш неголяма рекичка, която пада по камъните и точно пред теб се влива в мрачно езеро. За момент ти хрумва да изпереш дрехите си от плесента, но се отказваш — гнусно е, но нямаш друг източник на светлина. Задоволяваш се да измиеш лицето и ръцете си.

Взираш се напред в мрака. Езерото се губи в него, няма начин да разбереш дали свършва десет метра или десет километра по-нататък.

Оглеждаш се — стоиш на нещо като площадка край брега. Зад теб просветва със зеленикаво сияние изходът на улея-пързалка. Отляво стената плътно приближава брега на езерото, но ти се струва, че все пак има тясна ивица равна скала. Отдясно рекичката стръмно се спуска по неравния склон на пещерата, но и натам като че ли е възможно да се покатери човек. Зад нея вероятно също има път между стената и езерото.

Мини на [204](#).

Изваждаш пистолета и го насочваш.

— Махни се от пътя ми! Иначе ще те застрелям и пак ще вляза!

Вместо да се отдръпне, пазачът надава яростен рев и се хвърля към теб, прикрит зад щита. Стреляш няколко пъти, но без резултат — куршумите засядат в дебелия щит, а нямаш време да се прицелиш точно.

Пазачът вече е само на крачка от теб. Натискаш спусъка още веднъж, но чуваш само сухо изщракване — патроните са свършили. Отскачаш назад, като отчаяно ровиш в левия си джоб. А проклетият резервен пълнител се е заклецил и не иска да излиза.

Посочи едно число от [таблицата](#).

От 2 до 5 — преминаваш на **10**.

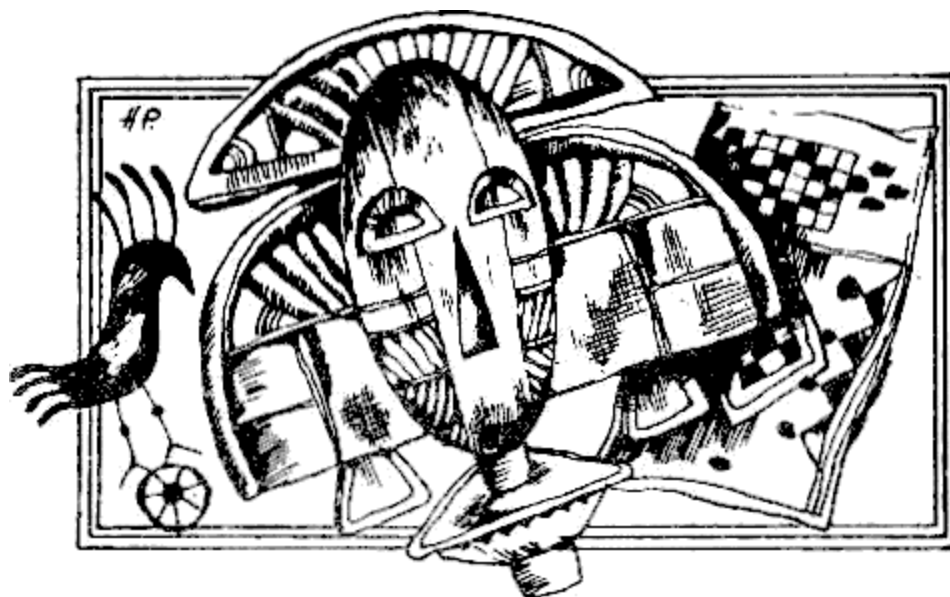
От 6 до 12 — прехвърли се на **20**.

От завръщането ти на родна земя са изминали точно осем дни. Осем дни, изпълнени с трескаво търсене на връзки в среди, за които е по-добре да не се говори на висок глас. Повечето ти опити завършват с пълен провал. Но днес...

Днес седиш в малка, полумрачна и оскъдно обзаведена стаичка. А срещу тебе се е привел над масата мършав мъж с буйна прошарена коса и мургаво лице, сред което стърчи огромен орлов нос. Макар да е известен в цял свят, малцина знаят истинското му име. Наричат го просто Мосю Шарл.

— Културата Задинга — тихо казва Мосю Шарл, прехвърляйки от ръка в ръка една от статуетките.

— Да — кимваш ти. — Културата Задинга. В сравнение с тия образци находките на Глимърдейл...



Мургавият мъж пренебрежително махва с ръка.

— Не ми говорете за Глимърдейл, млади човече. Той е една надута пръдня. Не ми говорете и за статуетките. Просто ще ме обидите, ако намекнете, че не разбирам стойността им. Ако се колебая, то е защото мисля за вас. Знам какво се говори. Мосю Шарл е

безпринципен мошеник, мосю Шарл е осквернител на гробници, хиена, акула, чакал и какво ли още не... Но освен всичко това мосю Шарл има сърце. Също като вас някога той имаше мечти... искаше да стане прочут археолог. Затова искам да ви дам един последен шанс. Ето тук... — той потупва по издутата чанта до себе си — ... имам пари в брой. Много пари. Да, мосю Шарл е мошеник, но на вас ще плати честно. Сумата е такава, че би ви осигурила за цял живот. Ала „археологията в сянка“ е блато, младежо. Тя те поглъща като порок, като опиум — и няма спасение. Приемете ли от мене тези пари, съдбата ви е решена за цял живот. Ето, това е моят подарък... подарък, какъвто никой не ми направи преди години. Един последен избор. Ще вземете ли парите или ще приберете статуетките, за да ги направите достойние на света?

Мосю Шарл замлъква. Погледът ти прескача от статуетките към издутата чанта, после пак към статуетките. Сега се решава съдбата ти, Дик.

Ако решиш да вземеш парите, продължи на **220**.

Ако се откажеш от сделката, мини на **210**.

Разклонението се оказва просто една малко по-широка ниша в скалата. Отгоре в свода зее тясна дупка — дори главата ти не би минала през нея. Под краката ти има купчина въглени, до стената — купчина подпалки.

Вземаш подпалките. Тънки цепеници от местния хвойнов храст, който расте по ветровитите склонове на планината. Върху отсечените им краища е избила твърда черна смола.

Решаваш да запалиш една като факла, но после се отказваш. Плесента по дрехите ти ще свети много по-дълго, отколкото всичките тези подпалки.

Би ли ги взел? Може да ти потрябват за нещо. Или пък не — вече си доста претоварен? Както решиш.

Връщаш се обратно и хвърляш поглед наоколо. Накъде ще продължиш?

Наляво покрай брега — мини на [209](#).

Надясно към мястото, откъдето тръгна преди малко — продължи на [251](#).

Въпреки всички очаквания, въжетата дълго не отстъпват пред усилията ти. Накрая се изправяш на крака и тръгваш надолу по пътеката, разтривайки китките си.

Пред теб лежи Гибона. Оглеждаш го — сред скалпа зее кървава бразда, но черепът изглежда здрав. Естествено, липсата на мозък винаги се е компенсирала с дебела глава — това е едва ли не природен закон. Отскачаш до площадката, донасяш парчетата от въжето и връзваш бандита така, че после и сам не би могъл да го развържеш. След това откъсваш парцал от ризата и го натъпкваш в устата му.

А къде е оръжието? Оглеждаш се наоколо — нищо! Едва след старателно претърсване виждаш в скалата цепнатина, прикрита от гъстата растителност. Поглеждаш в нея — да, автоматът е там. Заседнал на около пет метра дълбочина. Какво да се прави, след късмета с камъка е просто нечестно да се оплакваш от липса на шанс.

Чуваш зад себе си яростно мучене. Гибона се е свестил и се напъва в отчаяна борба за свобода. Както е казал великият Сервантес, „Свободата, Санчо...“ Напразни усилия — въжето е дебело и здраво, а и ти владееш изкуството на морските възли. Обещаваши му, че местната полиция ще дойде да го развърже колкото се може по-бързо, после потегляш надолу.

Мини на [31](#).

Скачаш на долното ниво. Не е много високо, в случай на нужда лесно би могъл да се покатериш обратно.

Още с първата крачка се спъваш в нещо, което издава глухо тракане. Скелет. Навеждаш се над него. Странно — костите на черепа недвусмислено сочат, че човекът е бил европеец, но никъде не се вижда и помен от облекло. Гол ли е попаднал тук? Изглежда, не — наоколо се търкалят лула, запалка, металическа писалка — все неща, които човек носи по джобовете си. Ама че мистерия!

Внезапно усещаш, че не си сам. Вдигаш глава. Ето го и отговорът на загадката — безформена полупрозрачна маса се търкаля по пода към теб с мляскащи звуци.

С един скок си обратно горе. Гигантската амеба се блъсва в стената под теб, опитва да те докопа, но всеки път се стича обратно, преди да достигне ръба. В безопасност си, но вече разбираш, че по този коридор надали е възможно да се стигне много далеч в неоглозган вид.

Върни се на [110](#) и направи нов избор.

Отскачаш назад, опитваш да се избършеш, но проклетата течност е попаднала в очите ти. Пронизва те ужасяваща болка, сякаш нажежен пирон се забива в мозъка ти. Рухваш на земята, обгръща те тъмнина... Така свършва играта за теб. Поне този път.

Отново излизаш в горната зала. След като си се отказал от пещерата, решавай какво ще правиш.

Ще огледаш летящата чиния — мини на [174](#).

Ще опиташ да се изкатериш нагоре по тунела — продължи на [72](#).

Мини на **118**.

Скоро единственият звук, който долита от колибата, е сумтенето на главатаря. Приближаваш се и поглеждаш през една дупчица на стената.

Всичко е наред — бандитите лежат вътре като пънове. Единствено главатарят се е надвесил над омачкана карта и чертае някакви линии по нея. Време е за действие! Насочваш напред автомата на един от вързаните пазачи и нахълтваш в колибата.

Мини на [128](#).

Тръгваш внимателно по коридора. За разлика от предишните, по неговите стени почти няма светеща плесен и наоколо е тъмно като в гробница. Започваш да опипваш пътя си стъпка по стъпка.

Изведнъж отгоре се раздава скърцане. Мигновено отскачаш назад и пред теб с трясък рухва огромен каменен блок. Най-неприятното ти се размина, но блокът е запушил прохода и става невъзможно да продължиш нататък.

Връщаш се обратно. Коридорът постепенно просветлява. Ето, отпред се появява мястото, откъдето си дошъл — знаменитата кошница от живи корени. Ясно е вече, че няма да тръгваш натам. В такъв случай избирай една от останалите две посоки.

Наляво — отиваш на [217](#).

Надясно — премини на [51](#).

Само след няколко крачки изведнъж подът на коридора свършва като отсечен. Спираш и поглеждаш надолу — точно под ръба се прелива нещо подобно на грамадна буца желе.

Вглеждаш се по-внимателно. Желето изглежда занимателно и дружелюбно — непрекъснато се мъчи да достигне площадката, на която стоиш, но полутечното му състояние го кара да се разлива всеки път, преди да успее. Ала гледката на един добре оглозган скелет до буцата те кара да се съмняваш в безкористността на подобно дружелюбие.

С учтива усмивка обещаваши на желето, че ей сега ще се върнеш. След това потегляш обратно и по пътя (кой знае защо) забравяш обещанието си.

Сега поне няма защо да се колебаеш накъде ще тръгнеш. Дошъл си отдясно, тъй че ти остава само една възможност — наляво към **43**.

Трескаво отскачаш настрани, презареждаш и продължаваш да стреляш. Този път шансът е на твоя страна. С последния куршум явно улучваш някакъв важен нервен център на чудовището. С бясна скорост то се завърта около себе си, размахвайки пипала. След това хуква из залата, но за негово нещастие (и твоя радост) точно на пътя му се оказва дупката в пода.

Мини на [67](#).

И тъй, ето те пак на брега. Оглеждаш се, доколкото ти позволява мракът. Отляво в общи линии нещата са ясни. Тогава накъде ще продължиш?

Обратно нагоре по улея — отиваш на **165**.

Нагоре покрай течението на рекичката — мини на **48**.

Надясно покрай брега на езерото — прехвърли се на **32**.

Ще опиташ да преплуваш езерото — попадаш на **119**.

Отново над селото грее вечерното слънце. Току-що е привършила церемонията по приемането ти за член на племето. Двамата с жреца седите до неговата колиба. Отзад лежат навързаните бандити. Освен хванатите в селото, през нощта туземците са изловили около селото още десетина от тях. Тепърва ще трябва да измислите как да ги доставите до най-близкия полицейски участък.

— Е, бвана — тихо казва жрецът, — сега мога да ти благодаря искрено! Ти ми спаси живота.

За стотен път поглеждаш с учудване към малкия белег на гърдите му. Пълно оздравяване за една нощ — това е немислимо! Но... няма как да се съмняваш, щом го виждаш със собствените си очи.

— Каква е цялата история, почтени жрецо? Какво беше това подземие, как е възникнало?

— Подземието е строено много отдавна, никой не помни кога. Когато бях момче, старците разказваха, че пристигнали високи хора със светла кожа и го построили, но след това измрели до един от планинската треска. Минало още време, дошли Небесните богове и всичко се променило. Те ни наредили да пускаме по едно животно от всеки вид, който намерим, в онзи отвор на каменната стена над селото.

— Но как?...

— С въжета, отгоре от върха на скалата. Когато събрали от всички животни по едно, боговете поискали и човек. Тогава бил пуснат вътре мой прапрапрадядо. Но той се върнал и казал, че намерил вътре бога, убит от паднал камък. След това боговете престанали да излизат и тогава мой прапрапрадядо прокопал проход от техния тунел до входа на подземие. Сега ние ходим през този тунел да събираме светец мъх, когато ни потрябва. Дръпваме с една кука отдолу въжената стълба и стигаме до тунела на боговете. След това се спускаме и качваме по него с въже. А ти как мина?



— Ами и аз така... — Не ти се разказва, че си минал през цялото подземие. — На колко години си?

— Не зная. Първи пет пъти по сто броих, после обърках сметката.

Знаеш, че трябва да си смаян от тези думи, но вече наистина си отвъд всички граници на учудването. Явно светецният мъх не само

лекува рани...

— Този светец мъх може да преобрази света! Защо мълчите и го криете! Това е престъпление!

Жрецьт те поглежда тъжно.

— Не, бвана. Какво ще стане, ако тирани и убийци го докопат? Какво щеше да стане, ако го беше намерила тази банда? Та те щяха да станат неуязвими, безсмъртни, щяха да завладеят света! Не бъди наивен! Затова именно убиваме всеки, който научи за него. Затова те накарахме да обещаеш на церемонията, че няма да разказваш никому.

Кимваш с глава. След това ставаш. Само дано жрецьт не се досети с какво е пълно куфарчето ти.

— Благодаря ти, почтени жрецо! А сега е време да си тръгвам. Моите хора ще ме търсят и ще се безпокоят.

Жрецьт откача от дрехата си едно от украшенията и ти го подава. Старинна изработка — изящна каменна фигура на насекомо със стилизирани крака.

— Вземи от мен този талисман. Старите хора твърдят, че отварял вратите на щастieto. — Около очите му изведнъж се сгъстяват весели бръчици. — И не се безпокой за каменните фигурки от гробницата. Те са дело на ония някогашни хора със светла кожа, намираме ги наоколо от време на време. Слагаме ги като дарове при погребения на жреци, след това вече нямат значение за нас...

Тръгваш си. Пред теб е завръщането от експедицията и навярно тук би трябвало да напишем

КРАЙ

Но сам разбираш, че не е така, Дик. Находката на статуетките те поставя пред сериозен избор. Няколко километра преди лагера ти спираш и сядаш на един камък. Трябва да размислиш.

Едно е ясно от самото начало — за нищо на света няма да предадеш статуетките на Арчибалд. В най-добрия случай онова надуто копеле ще те награди с потупване по рамото. А в най-лошия... Не ти се иска даже да мислиш какво би станало, ако Арчибалд се върне и открие тайната на светецния мъх. Не, сър, безсмъртието може и да не е за скромния Дик Ченси, но пък сто пъти по толкова не е за британската висша класа.

Тогава?

Реалните възможности пред тебе са две. Трябва тайно да пренесеш статуетките до Лондон, а след това да избираш. Ако изкараш находката си наяве, ще спечелиш слава, авторитет и най-важното — ще натриеш носа на Арчибалд.

Вторият вариант навярно ще реши съдбата ти завинаги. Можеш да предпочетеш парите и да обърнеш гръб на славата. Неколцина твои познати вече са го сторили и не можеш да ги обвиняваш за това. В нелегалната търговия с археологически ценности се въртят огромни суми. Е, поемаш риска да попаднеш в затвора, плюс това ще ти излезе лошо име и академичните авторитети ще бърчат вежди, щом някой спомене за тебе. Но толкова ли е лошо това? Плюя на авторитетите, ядно си казваш ти.

Седиш и се колебаеш. Кой от двата варианта ще избереш?

Първия — продължи на **190**.

Втория — прехвърли се на **200**.

ДНЕВНИК

Ти

Сила	Живот
...	...

Противник

Сила	Живот
...	...

Снаряжени е

...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...

ТАБЛИЦА НА ШАНСА

11	8	11	5	2	10
10	2	4	9	11	8
8	5	11	7	2	4
6	10	6	5	8	12
12	7	4	12	3	5
4	9	2	6	9	2
6	10	11	3	11	4
3	12	7	10	7	9
6	9	3	8	2	6
12	5	11	10	7	3

ЗАСЛУГИ

Имате удоволствието да четете тази книга благодарение на *Моята библиотека* и нейните всеотдайни помощници.

МОЯТА БИБЛИОТЕКА



<http://chitanka.info>

Вие също можете да помогнете за обогатяването на *Моята библиотека*. Посетете **работното ателие**, за да научите повече.