

СИМЕОН НИКОЛОВ

ТРОШАЧА

Част 1 от „Трошача“

chitanka.info

Започни от **1**.

ЕПІЗОДИ

1

Княз Архан, владетел на малко княжество, обикаля постовете на голямата крепостна стена, която опасва града. С него е началника на армията Торк, стар, опитен воин, минал през стотици битки. Лицето му с широки скули и пронизателни сиви очи внушава уважение. Шлемът, стоманената ризница и мечът без скъпоценни камъни по дръжката не са просто труфила. Види ли го веднъж, човек не може да го сбърка — той е воин от главата до шпорите на грубите си войнишки ботуши.

Княз Архан си ти — млад, енергичен, щедър владетел на богато княжество. Земите тук са плодородни, хората заможни, търговията и занаятите процъфтяват за радост на всички в тази малка страна.

Слънцето вече се скрива зад хоризонта. Залезът е кървав, огнени отблясъци играят по шлема на стария воин.

— Тоя залез хич не ми харесва — кънти мощният глас на Торк.

— Не виждам никаква опасност — усмихваш се ти. — Постовете са добре въоръжени, крепостта е непристъпна.

— Точно това не ми харесва — клати глава старият воин. — Станали сме прекалено спокойни. Предпочитам да гледам противника в очите. Тогава всичко е ясно.

Думите на Торк те размиват. Ти си богат, радваш се на обичта и подкрепата на своите поданици. Нищо не заплашва княжеството и твоя живот. Само едно ти липсва...

Мини на [54](#).

Гледката на изоставените къщи те натъжава. Тези хора, които се грижат за лозята и владеят толкова занаяти, са здравата опора на хазната и княжеството. Какво да се прави, разсипа се хазната, разклати се княжеството, хората се пръснаха и се изпокриха. Нищо друго не можеш да очакваш, поне до тогава, докато не сразиш великана.

Кълна се, казваш със стиснати зъби. Кълна се, че ще го поваля и ще го стъпча!

Бодваш с шпори коня си и препускаш напред. Спътниците ти тръгват след теб мълчаливо. Всеки от тях разбира мъката ти.

Изкачвате последния хълм, обрасъл с редки храсти. Тук-там стърчат самотни дървета. От другата страна на хълма започват западните плодородни земи. Към тях води широк път.

Ако си взел кесия с жълтици, мини на **129**.

Ако нямаш жълтици, върни се назад и тръгни на север — отиваш на **66**, или на изток — попадаш на **172**.

Успяваш да се измъкнеш от трупа на коня, който те е затиснал. Отстъпваш няколко крачки назад и вдигаш глава. Трошача отваря огромната си уста. От каменните му гърди се изтръгва един див, мощен, ужасен вик:

— Ур-ри-ку-у-у!

Вятърът, който излиза от устата на великана, едва не те събаря на земята. Имаш чувството, че небето ще се сгромоляса върху главата ти. От близките къщи се посипват стъкла. Този великан троши не само с боздугана и юмруците, неговият глас има страшна разрушителна сила!

Мини на [77](#).

Звукът от копитата на конете се носи надалеч. Град Илир е тъмен и притихнал, само на някои от по-големите улици мътно проблясват уличните фенери.

Торк поглежда небето. Той знае да чете знаците на природата, но не обелва нито дума за това. Не може един войн да трепери пред вятър и дъжд, но усещаш, че му се ще да стигнете по-бързо в двореца. Може би заради теб. Даже си сигурен, че е заради теб. Той продължава да изостава с една глава на коня — навик от дългата служба в двореца.

— Задава се голяма буря — подхвърляш ти.

Торк кимва.

Стигате до малък площад, където се пресичат две улици. Пътят напред е по-къс, а по улицата вдясно ще трябва да заобиколите малко. Кой път избираш?

По-късия — мини на [43](#).

По-дългия — попадаш на [166](#).

Дълго и внимателно оглеждаш брега. В миналия сблъсък с великана той диктуваше условията на боя. Сега трябва да ги диктуваш ти. Избираш едно място на юг от езерото, където брегът е стръмен, каменист и неравен, тук-там покрит с ниски храсти. Това е идеалното място за нова, последна битка с Трошача.

Заедно с ловците насичате стотина дървета, окастряте ги и скоро имате огромни трупи. Слагате ги та три купа над южния бряг на езерото. Малко над тях разполагаш трите метателни машини. До всяка от тях поставяте по няколко огромни камъка.

Сигурен ли си, че добре обмисли всичко?

Да — мини на **73**.

Не — попадаш на **96**.

Към горските шумове, с които вече си свикнал, се добавя още един, малко по-различен. Сякаш някой нападател се крие в близките храсти и всеки миг може да те нападне. Слагаш ръка на ножа си. Ако човек или звяр те връхлети внезапно, трудно можеш да си послужиш с лъка и стрелите.

След миг осъзнаваш, че той, който дебне, не се крие в храстите, а някъде високо, над главата ти. Рис? Мечка? Сега ти се иска да си някъде на открито, там по-лесно можеш да посрещнеш опасността.

Вдигаш глава нагоре. Нещо се крие в листака, ала какво е то, не можеш да кажеш. Ножът е вече в ръката ти, но той не ти трябва. От близкото дърво на пътеката скача Ида. Тя носи лека туника. Косата ѝ е вързана на тила, очите ѝ се смеят.

— Здравей, Архан.

— Здравей, Ида.

— Как мина лова?

— Горе-долу.

Ида приближава към теб. Усмивката не слиза от лицето ѝ. Тя надниква в плетения кош и произнася смаяно:

— Това сам ли го хвана?

Дъщерята на вожда не чака отговор. И без друго ѝ е ясно, че това е твой улов, твоето участие в живота на племето.

— Ти си добър ловец, Архан. — казва с възхищение Ида. — Много, много добър ловец. Най-добрият. След Берил.

Това е най-голямата похвала, която можеш да чуеш.

Мини на **90**.

Изваждаш меч си и замахваш срещу Трошача. Стоманата звънва от удара, но с това не можеш да нараниш, камо ли да убиеш великана. Какво е един обикновен меч срещу каменната грамада?

Нанасяш десетки удари. Трошача те гледа с тъпо безразличие, сякаш иска да ти каже:

— Не се хаби, княже!

А вместо това от каменната му гръд се изтръгва друг, по-дълбок и войнствен вик:

— Ур-ри-ку-у-у!

Леден вятър те блъсва в гърдите и развява наметалото ти. С отчаяни усилия успяваш да се задържиш на крака. Сблъсъкът с великана охлажда за миг бойните ти страсти. Сега повече от всякога ти трябва едно вярно решение.

Ако искаш да спасиш княгинята, мини на [65](#).

Ако решиш да продължиш боя, попадаш на [156](#).

Пред очите ти се появява ликът на княгинята. Нейната мила усмивка е малко тъжна. Странно, тя винаги е била ведра и лъчезарна, но си я запомнил такава, каквато беше в навечерието на катастрофата.

— Прощавай, че ти се явявам, княже — произнася тя.

— Радвам се да те видя. Кажу какво да правя.

— Нямаш нужда от съвет. Прави това, което правиш. Твоето княжество има нужда от човек, който да те наследи.

— Нашето княжество.

— Твоето княжество! — настоява княгинята.

— Само това ли?

— Не. Изживей си живота като свободен човек.

Образът пред теб помътнява.

— Бъди щастлив, княже!

Княгинята изчезва. Попадаш на **49**.

Очите на великана се отварят широко и започват да се въртят в орбитите си с изненадваща бързина. Трошача застава на едно място като човек, който не знае какво точно иска. На голата му глава израства цицина, висока към половин метър. На лицето му се изписва кисела гримаса. Каменният великан вдига ръка да почеше огромната цицина. Лека-полека киселата гримаса изчезва от лицето му и то си възвръща обикновения израз на тъпо безразличие.

Трошача тръсва глава. Той вече е готов да продължи тежкия си труд. Ако му позволиш, разбира се. Но има ли някъде по света жив човек, който може да го спре?

Отиваш на **60**.

Великанът не помръдва. Както и преди той си остава една огромна канара в средата на езерото. Опитваш се да го огледаш. От мястото, където се намиращ, виждаш част от бузата, рамото и дясната ръка с каменния боздуган на рамо. Торк вижда още по-малко.

Няма какво да му мислиш. И за едно дете е ясно, че в това положение не можеш да направиш нищо, а ако отървеш кожата, радвай се и хвърляй шапка!

Прехвърли се на **89**.

От стената се чуват викове. Излизаш на балкона. Виждаш, че стражите на стената се суетят, но не можеш да разбереш какво става.

— Торк!

— Да, княже — обажда се отдолу началникът на армията.

— Каква е тая бъркотия на стената?

— Ще отида да проверя.

— Почакай, ще отидем двамата.

Изтичваш от двореца и яхваш белия си жребец. Торк се мята на своя черен кон. Двамата препускате по улиците на града към стената. Там войниците викат нещо. Никога не си виждал такава суматоха.

Прехвърли се на **98**.

— Бас държа, че това е замъкът на главния великан — казва половин час по-късно Торк.

В далечината над пясъците се издига нещо като кула. Когато приближавате, виждате, че това е висока барака, килната на една страна. Направена е от тънки пропукани дъски с цепнатини между тях. Вятърът минава свободно през дупките и сипе във вътрешността на постройката ситен пясък.

— Тая съборетина не е никакъв замък — прихва да се смее Зияд. — Защо не се хванах на бас с теб? Щях да спечеля.

— Не съди по външния вид — казва Веста. — Той може да те заблуди.

Ако имаш рушвет за дребен посредник, мини на [257](#).

Ако имаш рушвет за среден посредник, отиваш на [264](#).

Без рушвет попадаш на [31](#).

Към теб се спускат двама слуги.

— Защо княгинята не ме чака? — питаш ги.

Те изглеждат смутени. Може би не знаят отговора.

След малко по стълбата слиза камериерката на княгинята.

— Нейно височество е неразположена, княже — казва тя с дълбок поклон.

— Кажй й да дойде и да ме посрещне — заповядваш ти.

Мини на [75](#).

В душата ти се надига отдавна очакваната радост. Трошача, тази каменна грамада, подскача по огромните трупи, които се търкалят надолу по склона, и се мъчи да запази равновесие. Сега той не изглежда така страшен, той е по-скоро жалък въпреки огромната си сила, въпреки разтрепераната земя. Великанът прави опити да се задържи прав, опитва се да стъпи на здрава земя, ала трупите се търкалят и търкалят надолу, сякаш нямат край, а каменната му снага е толкова непохватна за такива упражнения, че колос като него дълго няма да издържи в това положение.

В очите на Трошача трепва недоумение: какво правят с мен тези нищожни човечета?

Даваш знак на ловците да заредят катапултите. Мини на [153](#).

Трошача спира и от височината на своя поглед оглежда стореното до тук. А то не е малко. Почти половината град до двореца вече е превърната в развалини. Лицето на каменния великан подсказва, че той е доволен от труда си, но не съвсем. Ще му се нещо по-тънко, по-майсторско, нещо по-така.

Най-сетне погледът му спира върху източната кула на двореца. Лицето му подсказва, че е измислил нещо. С неочаквана пъргавина Трошача прави две крачки напред. Главата му удря светкавично стената. Прекършена в средата, източната кула рухва сред прах и дим във вътрешния двор на палата.

— Ур-ри-ку-у-у! — надава бойния си вик великанът.

Отиваш на [146](#).

Погребваш Торк край езерото и с групата на ловците се връщаш в гората. Хората от племето ви посрещат с радост.

— Ти си човек на честта, Архан — приветства те вождът Берил.
— Каза, че ще върнеш хората ми невредими и изпълни обещанието си.

— Да, но не опазих своите — тъжно отговаряш ти.

Вземаш семейството си, Веста и коняра и се връщаш в опустошения Илир. Мини на [269](#).

Вече половин час вървите през гората, без да проговори някой. Лицата на ловците са спокойни, в действията им няма припряност, те се чувстват стопани на тази вековна гора.

— Ще ми кажете ли къде отиваме? — питаш ги ти.

— При вожда Берил, нашия най-голям брат.

Що за човек е тоя Берил? Надяваш се, че скоро ще го видиш и всичко ще се изясни.

Мини на [134](#).

Подскачаш нагоре и се хващаш за клона на дървото. Глиганът минава под теб. Той прави кръг и се връща, но не вижда нищо.

— Твоят господар избяга — грухти глиганът. — Сега ще ти разпоря корема.

Глиганът се обръща към старият воин. Той стои неподвижно и не може да помръдне дори малкия си пръст. Скачаш на земята. Глиганът се обръща. Изваждаш меча си и го забиваш в шията на звяра. Той започва да хърка, от устата му потича кървава пяна. После пада като покосен на земята.

Влизаш в пещерата с Торк. Тя е празна.

Ще погледнеш ли към Торк? Да — мини на [234](#).

Не — попадаш на [121](#).

— Не ме е страх от никого, Торк — казваш на стария воин. Думите ти звучат уверено в нощта. Тук никой не би посмял да вдигне ръка срещу теб.

— Зная, княже.

— И все пак да вървим!

Старият воин те разбира. Предпазливостта е едно от най-ценните качества на мъдрите владетели и се цени наравно с храбростта.

— Ще вземем ли хора с нас? — пита Торк.

— Трима души. С пълно въоръжение.

След малко петима конника излизат в галоп от южната пората. Първият от тях си ти, княз Архан.

В този миг изгрява луната.

Мини на **133**.

При вида на великана пред очите ти изплува лицето на княгинята. Въпреки радостта от очакването на твоя наследник лицето ѝ е бледо и изпито. Може би тя е предчувствала опасността, която виси над нея и над цялото княжество.

Отначало ликът на княгинята те размеква. Чувстваш необикновена слабост в тялото си, сякаш не си глава на богата държава, а просяк, подложил шапка за милостиня.

Ала моментната слабост изчезва веднага. Волята ти надделява над всичко, което стана от предишната вечер до сега. Отново ставаш такъв, какъвто си бил винаги — бърз, смел, решителен.

Отиваш на [143](#).

Срещу теб изскача огромно космато чудовище. Никога през своя живот не си виждал такова чудо — козината му е мечешка, зъбите — глигански, а рогата — като на бик. И бяга с бързината на галопиращ кон.

Звярът търчи към теб с все сили. Ревът му оглася пропастта. Лъхва те миризмата на неговата козина.

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 6 — мини на **170**.

От 7 до 12 — отиваш на **58**.

Привечер се връщаш в двореца. Сваляш Торк от коня и го отнасяш на ръце в подземие, където Веста се грижи за княгинята. На пода има кана с вода. От едно малко прозорче в подземие прониква слаба светлина.

Оставяш стария воин на пода. Веста сваля окървавената превръзка, промива раната с вода и с парче от роклята си превързва раната на Торк.

— Да се махаме оттук! — казваш като на себе си.

— Преди това трябва да направиш нещо много важно.

Веста те хваща за ръка и те повежда по коридорите на подземие. Стигате до стая, която ти самият не познаваш. Що за жена е тая Веста!

— Тук има много вълшебни предмети.

Оглеждаш се и виждаш по рафтовете и пода някои неща, на които никога не би обърнал внимание.

— Ние се изправяме пред лицето на един смъртен враг — продължава Веста, — затова ще ти разкажа накратко

ПРАВИЛАТА НА БОРБАТА

Правило първо: ЖИВОТ.

Съдбата те е дарила с дълголетие. В опасностите, през които ще минеш, живота ти ще виси на косъм и тоя косъм ще бъде доста здрав. Ако попаднеш в клопка и загинеш, играта завършва и трябва да започнеш от **1**.

Правило второ: СИЛА.

Твоята сила е в ума ти. Гордей се с нея, но я използвай разумно!

Правило трето: БИТКИ.

Преди да влезеш в бой прецени силата и слабостта на противника си. Първият удар е много важен. Не бързай да се биеш с всеки по всяко време. Понякога една малка хитрост струва повече от цяла армия.

Правило четвърто: ВЪЛШЕБНИ ДАРОВЕ И ПРЕДМЕТИ.

Това са:

1. Вода-каменарка, разяждаща камъка.
2. Билка, спасяваща един човешки живот.
3. Лек против треска.
4. Кесия с жълтици.
5. Най-острият нож.
6. Меч за гигантска змия.
7. Конски косъм.
8. Противоотрова.
9. Вълшебен шлем, който те прави невидим.
10. Рушвет за дребен посредник.
11. Рушвет за среден посредник.
12. Ябълка.
13. Парче счупено огледало.
14. Въже с кука.
15. Суха храна за великани.
16. Малък факел.

Бързаш да вземеш предметите, които могат да ти потрябват.

— Запиши ги в дневника — казва ти Веста. — Това ще ти послужи по-нататък. Ще ти се наложи да се биеш с опасни врагове. Винаги трябва да знаеш какви вълшебни дарове и предмети имаш. В чантата можеш да сложиш само 10 от всички вълшебни предмети, затова помисли внимателно какво да вземеш.

Дълго се въртиш из стаичката със странните предмети. Вълшебствата са били под носа ти, а ти никога не си ги забелязвал!

— А сега да вървим! — казва Веста, след като си направил избора си. — Конете ни чакат.

В подземиято идва конярят Зияд. Той взема на ръце Торк, а ти грабваш княгинята. Тя е потънала в пот, цялото ѝ тяло се тресе. Всички излизате от подземиято.

Торк отваря очи. Качвате го на коня. Той се сърди.

— Оставете ме! Мога и сам!

Под прикритието на нощта напускате града през полуразрушената Северна порта. Обръщаш се назад и очите ти се изпълват със сълзи. Част от предсказанието на Веста се сбъдна!

Как ще се бориш за живота на княгинята?

Ще потърсиш лекар — прехвърли се на **157**.

Ще използваш билка, спасяваща един човешки живот — попадаш на **204**.

Ще приемеш съдбата такава, каквато е — мини на **79**.

Още две мълнии блясват една след друга. Първата оформя могъщия гръден кош на един великан, а втората изсича в камъка двете му ръце: едната — отпусната край тялото му и потопена в езерната вода, другата — сгъната в лакътя, стиснала огромен каменен боздуган, опрян с дръжката на могъщото му рамо.

— Не може да бъде! — мърмори стария войн. — Не може да бъде!

Лицето на Торк посърва, но миг след това той е отново това, което е бил — безстрашен, несломим войн, готов да влезе в пъкала за княза и родината.

— Какво има? — питаш го ти.

Стана наистина нещо странно и тайнствено: мълнията издяла като с длето скалата. И сега този каменен великан, потопен до кръста в езерото, стърчи над водата гол и заплашителен. Кой и защо го е създал? Случайност, казваш си.

Нищо не може да помрачи радостта ти от живота. И все пак предпазливостта никога не е излишна за един владетел.

Ако искаш да се върнеш в двореца, мини на [207](#).

Ако изпратиш Торк при великана, попадаш на [140](#).

Ако разчиташ на собственото си участие, попадаш на [212](#).

— Цената ти е малко височка, но ще се разберем.

— Ти си разбран човек, а аз — разбрана змия. Как няма да се разберем? — киска се голямата змия.

С лявата ръка бъркаш в кесията си. Алчната змия наднича в нея. Дясната ти ръка изтегля меча и с мълниеносно движение отсича главата на голямата змия. Главата увисва във въздуха.

Очите на влечугото блясват със зеленикава светлина.

— А пък аз си мислех, че съм най-голямата змия! — казва тъжно главата. — Най-голямата змия си ти, княже!

— Със змията — змия, с човека — човек — отвърщаш ти.

Главата въздиша и цопва във водата. Тялото на обезглавената змия бавно се отдръпва от пътя ви. От него се ръсят във водата златни монети. Цели купища жълтици се изсипват пред очите ти. Правиш крачка напред, но Веста те спира:

— Недей, княже! Тези нещо нямат никаква стойност!

Веста е права — тук златото няма никаква стойност.

Прехвърли се на [151](#).

Когато излизате на широкия път, яхвате конете и продължавате напред към пропастта. Подухва слаб вятър, който лека-полека става все по-студен. Нещо ви тегли непреодолимо към огромната неизследвана пропаст, сякаш тя иска да ви засмуче и унищожи.

Поглеждаш към спътниците си. Торк е видимо спокоен, другите се мъчат да изглеждат като него.

— Защо мълчите? — питаш войниците. — Страх ли ви е?

— Не — казва единият от тях.

— Я запейте!

„Градът ни е богат
и китна равнината!“ — запява единият.

„За княза, за страната,
напред за всички нас!“ — подхващат останалите.

Пред теб има две опасности.

Ако избереш по-малката, отиваш на **174**.

За по-голямата мини на **150**.

Пътят към западните плодородни земи ти е добре познат — отначало се виждат няколко ниски заоблени хълма, после идват здравите зидани къщи на земеделците. А след това...

— Ето ги! — казва старият воин.

На последния хълм се издигат няколко къщи. По хълмовете са насадени лозя. Насочваш коня си към тях. До теб язди Торк, хванал поводите на коня с единствената си лява ръка. Въпреки загубата на кръв той се държи изправен на седлото. Старият воин е виждал хиляди пъти смъртта в лицето и сега спокойно понася загубата на дясната си ръка.

След вас идва с разпусната черна коса Веста. Тя язди мълчаливо, но тъмните ѝ очи казват много неща. Последен остава Зияд, управителя на конюшнията, от която останаха само четири коня.

Изкачвате хълма и чукате на всички врати. Къщите са празни, хората са ги напуснали от страх пред каменния великан. Нещастieto е стигнало и до тук.

Ще изслушаш ли мнението на спътниците си?

Да — мини на [233](#).

Не — прехвърли се на [2](#).

Духва лек вятър. Шапката на странното същество отлита на десет крачки. Главният великан се люшва и въпреки усилията му да се задържи изправен пада на пясъка. От зелените му панталони се подават две дълги тънки пръта. Това са кокили.

Сега вече всички виждат, че това същество е едно съвсем дребно човече, почти дете. То гледа объркано към вас.

Ще се засмееш ли?

Да — мини на **261**.

Не — попадаш на **196**.

Времето минава, но мисълта за думите на Веста не ти дава покой. Ще оставиш ли сина си да се изправи срещу непобедимия каменен великан? Не е ли по-добре сам да измислиш как да победиш Трошача?

Оглеждаш внимателно дърветата в гората, събираш жили от горски животни, сушиш ги и ги трупаш в хралупата на вековно дърво. В главата ти бавно и мъчително се ражда план за борба с великана, който опустоши твоето малко княжество. Един ден ще бъдеш готов за битката, но засега не си узрял за нея.

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 6 — мини на **111**.

От 7 до 12 — попадаш на **45**.

Замъкът на Главния великан е една тясна и висока стая, пълна с ръждясали и скърцащи машини. Лостове и кобилицы се размахват на всички страни, разни колела и макари, оплетени с дълги здрави въжета, се въртят с бясна скорост. За разсеяния човек тук е много опасно.

Като забелязва смаяните ви лица, домакинът се усмихва благосклонно.

— Гледайте!

Главният великан дръпва малка ръчка. Една платформа се спуска със страхотен трясък надолу. На нея има прашни макари и колела. Дълго въже отваря със скърцане невидим до сега прозорец. Виждате първия великан. Той е седнал да си почине.

— Ей, Дребосък, спиш ли? — крясва домакинът и небето се разтърсва. — Няма да ти дам десерт!

Великанът скача на крака и започва да меле пясък.

После се отваря друг прозорец и виждате втория великан, който се подпира на лопатата.

— Хвърляй, Ситния, хвърляй, че довечера ще те наложа с камшика — подвиква му Главният великан.

— Кой построи това чудо на чудесата? — питаш любезния домакин.

— Аз сам. С тези две ръце.

— А можеш ли да направиш нещо срещу каменния великан, който се появи в езерото Ноя?

— Чух за него — казва Главният великан и се замисля. — Това не ми е по специалността. Аз съм тесен специалист.

На тръгване домакинът ви подарява по една шепа пясък.

— Вървете в тая посока — сочи той на северозапад.

Не сте изминали и стотина крачки, когато чувате страхотен трясък. Замъкът на Главния великан рухва сред облаци пепел. До ушите ви стигат воплите на неговия собственик.

Ще ускориш ли движението напред?

Да — мини на **258**.
Не — отиваш на **155**.

Някъде зад стената каменния великан се засмива. От смеха му падат последните здрави стъкла на двореца. Парчета от тях стигат до леглото на княгинята. Добре че успя да се отдръпнеш навреме!

Болезнен стон се изтръгва от гърдите на княгинята.

Мини на [163](#).

Вратата на паянтовата постройка се отваря с ужасно скърцане. Чудиш се как ли се крепи на своите ръждясали панти. В рамката на вратата се откроява висока тънка фигура. Сянката пречи да различиш чертите на това създание. То прави няколко крачки напред. Походката му е вдървена, краката му не са много стабилни, то цялото се люлее като кораб в бурно море. Как ли се крепи на тези крака?

Сега можете да разгледате по-добре това странно същество. Краката му са дълги и тънки, зеленият панталон виси на тях като на закачалка. Тялото му е късо, главата — дребна, с рядка бяла брада и детски вид. Облечено е с къс сюртук, на главата си носи мрежеста шапка. Странното същество прави страхотни усилия да се задържи изправено.

Мини на [70](#).

В очите на княгинята забеляваш тревога. Мълчанието ѝ започва да те дразни. От какво се бои, нима не си един могъщ владетел, който може да защити княжеството си от всяко посегателство?

Най-подир княгинята се решава да проговори, но това, което иска да каже, е предназначено само за твоето ухо.

— Ще имаме дете, княже!

Радостта ти е голяма. Това е единственото нещо, което ти липсваше. Умората от тежкия ден моментално изчезва. Изпълва те чувството за пълно щастие. Княгинята се прибира в покоите си. Краката сами те носят към тронната зала.

Какво ще направиш?

Ще се радваш на безоблачното щастие — мини на [190](#).

Ще мислиш за възможни опасности — попадаш на [67](#).

Мислиш с мъка, че много бързо се топят редиците ви. Има нещо омагьосано в тази лунна нощ, нещо, което сякаш те преследва. Ала щастлив човек като теб трудно се плаши.

Потънал в мисли, ти не забелязваш как от близките храсти срещу теб се хвърля една дива котка. Войникът вече я е забелязал и изскача през теб. Той не успява да извади меча си. Дивата котка прегризва гърлото му.

Конят на Торк прави огромен скок напред. Мечът му изсвирва във въздуха и счупва гръбнака на дивата котка.

— Много бяхме, малко останахме — казваш с тъжна усмивка.

— Войника само това знае — да се бие и да умира — свива рамене Торк.

— И да побеждава.

— И да побеждава. Понякога.

Прехвърли се на [220](#).

— Ще ме почакаш ли малко? — питаш Гадната мръсна уста.

— Ще почакам, защо да не почакам — отвръща устата. — Нали ще слезете от хълма?

Връщаш се с коня към високата кула. Взимаш една дебела греда и тръгваш към устата. Даваш знак на Зияд да върви след теб.

— Аз съм Гадната мръсна уста — продължава да дрънка устата. — Никой не може да ме затвори.

Устата млъква за миг.

— Никак не обичам гредите — продължава да бръщолеви устата. — И да ги дъвча, няма да разберат. Каква ми е ползата? Къде отива удоволствието? Аз, както знаете или пък не знаете, живея само от удоволствията. Без тях животът ми е празен и скучен.

Вече си съвсем близо. Усещаш силния дъх на най-гадната и мръсна уста във тоя и във всички светове.

— И пак повтарям: никой не може да ме затвори!

Даваш знак на Зияд. Той хваща гредата и я опира в долния край на устата, в предните ѝ зъби. Вдигаш рязко гредата и със сила отваряш устата. Нещо пропуква в нея. Чува се само едно „Ох!“.

— Като не мога да те затворя, защо пък да не те отворя? — казваш на устата.

Гадната мръсна уста продължава да се изпречва на пътя ви, но не може да обели нито дума. Да, ама вони, та се не трае! Първи минават на един кон Зияд и Веста, после Торк, последен пресичаш опасната граница ти.

— Сбогом, мръсна уста! — казваш ти. — И друг път не се хвали, че не могат да те затворят, защото така ще те отворят, че светът ще ти се види черен!

Мини на [193](#).

Оглеждаш се. Тук няма движение, няма живот. Вярно, че е горещо и никъде не се вижда вода, но засега нищо не ме заплашва, казваш си. И веднага разбираш, че грешиш. Вдясно от вас пада огромна канара. Земята се разтърсва. Скални отломки хвърчат във всички посоки. Техният вой напомня, че пустинята не е така застинала и мъртва, както ти се струва на пръв поглед.

Но това не е единствената скала, която долита от небето. Отляво и отдясно, отпред и отзад започват да падат големи камъни. Конете се втурват напред като обезумели. Те не се подчиняват на конницата, единственият им господар е ужасът. Той ги движи, той ги управлява, той ги кара да продължат лудешкия си бяг сред безплодната пустиня.

А огромните камъни продължават да ваят от небето.

Прехвърли се на [216](#).

Това не е случайно, казваш си. Тоя великан трябва да бъде унищожен, преди да опустоши княжеството ми.

— Торк!

— Да, княже.

— Ела с мен!

Бързо се втурваш по стълбите на двореца. Торк те следва като сянка без да каже и дума. Цял живот е следвал княза — преди баща ти, сега и теб — и е свикнал с това.

Качвате се на конете и препускате по улиците на смълчания град към южната порта.

Мини на [212](#).

Бодваш с шпори коня си и приближаваш до купчината, натрупана от улея на пясъчната мелница. Без да слизаш от коня загребваш шепа пясък. Той е съвсем дребен и се сипе безшумно между пръстите, сякаш отмерва миговете на твоя съсипан живот.

— Голям майстор си! — казваш на великана. — Имаш златни ръце!

— Предпочитам да имам златна корона на главата.

— Короната не е всичко — опитваш се да го успокоиш ти. — Короната и главата са най-нестабилните неща. Те имат лошия навик да падат.

Думите ти не го успокояват. Великанът държи да е обикновен княз, а вие продължавате пътя си. Палецото слънце и липсата на вода бързо ви изтощават. Пред вас се издига висок хълм. До теб Торк мърда неспокойно на седлото си. Какво ще направиш?

Ще попиташ какво го тревожи — мини на [262](#).

Няма да му обърнеш внимание — отиваш на [228](#).

Изваждаш от чантата си факел. Той е малък, на дължина не повече от педя, ала пламъкът му пробива прашния облак и се издига високо в небето. Какъв по-добър сигнал за своето приятели можеш да си пожелаеш?

Отиваш на [51](#).

Трошача хваща боздугана с двете ръце и замахва срещу крепостната стена. Ударът се стоварва върху стената със страшна сила. Чува се грохот, от който главата ти започва да бучи. Около теб хвърчат големи и малки камъни. Отдръпваш се назад и се скриваш зад една кула. С няколко удара Трошача разбива стената и босият му крак стъпва в града. Един конник се мъчи да избяга, но ходилото на великана го премазва.

На покрива на близката къща излиза човек, облечен като търговец. В ръцете си държи запалена факла. Той я хвърля в очите на каменния великан. Трошача спира насред улицата, премигва, трие си очите с юмрук.

Мини на **198**.

Конникът, който е доста странен, изглежда ти е благодарен за нещо. Това не го прави по-малко странен. Той вдига глава и поглежда към небето. Какво гледа? Луната?

Той опъва лъка. Стрелата му пронизва една от черните птици, които кръжат над вас. Човекът препуска към мястото, където пада прилепа, и се връща при теб, като в движение отрязва с ножа си едно от крилата на прилепа.

Какво ли иска да прави? Посочи число от таблицата.

От 1 до 6 — мини на [127](#).

От 7 до 12 — попадаш на [195](#).

Още веднъж оглеждаш местността. Тук всичко изглежда толкова спокойно, толкова вечно!

— Какво да правим? — питаш спътниците си.

— Да останем в долината — предлага Зияд.

— Да поискаме от западните ни съседи помощ и да нападнем Трошача — казва Торк.

— Ти какво предлагаш, Веста?

Гадателката те поглежда право в очите.

— Мисля, че ще постъпиш така, както пожелае съдбата.

Думите ѝ те изненадват и те объркват. Волята на съдбата досега разби най-сигурното княжество и най-добрите ти надежди. Дано оттук нататък съдбата да е с теб!

— Тогава тръгваме към реката!

Нещо те тревожи сериозно — мини на [253](#).

Нещо те заплашва пряко — попадаш на [119](#).

Нещо те тревожи слабо — прехвърли се на [240](#).

Когато великанът минава край теб, с дълъг прът и парцал успяваш да намажеш лявото му коляно с вода-каменарка, която разяжда камъка. Трошача не забелязва това. Той продължава с широка крачка след Торк.

Мини на [99](#).

Струва ти се, че един глас вика:

— Помощ! Помощ!

Може би шумът от копията ти пречи да чуеш гласа?

— Да, княже — разчита мислите ти Торк. — Някои наистина ни вика за помощ.

Двамата препускате в мрака. След малко забелязвате един човек с торба на гърба, паднал по лице на улицата.

Слизате от конете. Сваляте торбата, обръщате човека по гръб и Торк му дава глътка вода от своята мях.

— Благодаря ви, добри хора — казва човекът след като се съвзема. — Аз съм дребен търговец. Стана ми лошо, днес имах много работа.

— Къде живееш?

— Тук, наблизо.

— Ние ще ти помогнем — успокояваш го ти.

Торк качва човека на коня. Двамата го откарват в къщи. Когато слиза от коня, търговецът те познава и ти се покланя.

— Как да ви се отблагодаря? — мърмори смутено той.

— Остани със здраве! — казваш му ти и даваш знак на стария воин да продължите към двореца.

Отиваш на **166**.

С лявата си ръка Трошача загребва вода от езерото и я плисва към брега, откъдето вие, дребните човечета, отправяте предизвикателство към него. Повтаря го няколко пъти. Торк успешно избягва опасността, но в един от случаите огромните вълни едва не повличат внимателно подготвяните купове от трупи.

Ала и тази игра си има край. Веднъж раздразнен, Трошача става свиреп и неудържим. Камъкът по лицето и врата му се зачервява, очите му показват, че е решил да накаже смутителите на неговия покой.

Мини на [120](#).

С голи ръце не можеш да се биеш с Трошача, а мечът и копието не са сериозни оръжия срещу него. Трябва ти нещо по-солидно, по-могъщо, по-страшно и по-сигурно. Трябват ти стенобитни машини, поне няколко, а за построяването им са необходими материали, ум и място. Мястото е най-невероятното е зад шубраците на Свещените скали. Ловците не смеят да минат зад трите канари, добрите божества на племето.

Докато избираш място за построяване на стенобитните машини, продължаваш да ловиш дивеч и риба за племето. Човек като теб държи на хората, които са му дали подслон в най-трудния миг. Мини на [111](#).

Чува се свистене. Устата се опитва да засмуче някой от вас. Силен вятър развява гривите на конете ви. Вятърът минава през Гадната мръсна уста и свири на зъбите ѝ като на огромен, невиджан в целия този свят орган.

Конят на Веста се изправя на задните си крака. Цвиленето му отеква над цъфналите овощни дървета в долината, очите му сякаш се канят да изхвъркнат от орбитите си, на устата му се появява пяна.

Всичко става толкова бързо, че успяваш да извикаш само:

— Скачай!

Веста скача от седлото. Обезумял от ужас, конят ѝ се хвърля право към мръсната уста. Зъбите се затварят и прекършват гръбнака на коня. Чува се доволно мляскане. Гадната мръсна уста започва да дъвче бавно и методично. За няколко секунди конят изчезва. Остава само седлото му. Веста се изправя. Отървала се е само с леко натъртване.

Мини на [117](#).

Вратата на конюшната се отваря. От нея излиза забрадена с шарената си кърпа и наметната с дрипавото си наметало гадателката. Открехваш прозореца и напругаш слух.

— Благодаря ти, Зияд — казва Веста.

— Няма защо.

— Дръж конете оседлани. Скоро ще потрябват. Обещаваш ли?

— Обещавам.

Веста си тръгва. Много ти се ще в тоя миг да зърнеш очите ѝ, но тя е свела глава.

Прехвърли се на [184](#).

Обикновено решенията ти са бързи и точни, но сега случаят е особен. В живота често си срещал неща, които са ясни — мечът е меч, врагът — враг, приятелят — приятел.

Ако този великан наистина е опасен, не е ли по-добре да подготвиш армията и с нея да го разгромиш, вместо да се хвърлиш необмислено срещу исполинската му сила? За подготовка ще ти трябват два-три дни, не повече.

И все пак мисълта ти, че трябва да действаш още тази нощ, не те напуска. Злото трябва да се сече от корен, и то веднага!

Мини на **19**.

— Да измием злото! — провиква се Ида от средата на реката.

Хвърляш се във водата, а тя се смее и плува към другия бряг. Тук река Хана е широка, течението е бавно. В този топъл ден е особено приятно да усещаш прохладата на водата.

Настигаш Ида на другия бряг. Двамата падате в тревата, изпъстрена със жълти глухарчета.

Отиваш на **84**.

По пътя към реката не срещате никого. Вече сте близо до нея, но една мисъл продължава да те гложди. Обръщаш се назад и махваш с ръка на Веста. Конят със Зияд и гадателката се приближава до теб и се изравнява с коня ти.

— Кажи ми, Веста, не сбърках ли, като тръгнах към реката?

— Аз съм гадателка, но не зная отговорите на всички въпроси — усмихва се Веста. — Ще ти кажа само едно: седем пъти премисли, но вземеш ли решение, изпълни го до край!

Хубав съвет. Тази Веста все повече ти допада с острия си ум! Никога не си имал по-мъдър съветник.

Вляво виждаш група хора. Какво ще направиш?

Ще отидеш при тях да поговориш — мини на **248**.

Ще продължиш пътя си — попадаш на **103**.

След малко чуваш тропот на копита. От три страни към теб препускат Торк, Веста и Зияд. Вие пак сте заедно, а заедно сте голяма сила.

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 6 — прескочи на **56**.

От 7 до 12 — попадаш на **74**.

Постепенно откриваш слабостите на противника. Той наистина е много силен физически, но някои от ударите му са неточни. Трябва да използваш това! С неочакван удар избиваш меча от ръцете на противника си и го поваляш на земята.

— Милост! — хленчи Призракът на езерото.

Отхвърляш качулката, която скрива главата. Под нея виждаш лицето на най-обикновен човек.

— Милост! — повтаря победеният.

— Кой си ти? — питаш го ти и опираш върха на меча си в гърлото му. — Говори!

— Аз живея в колиба край езерото. Нощем плаша хората, а денем им прибирам парите да ги пазя — казва човекът с разтреперан глас.

— Хвърлете го във водата — заповядваш на свитата си. Тримата войни грабват човека и го носят към езерото.

— Милост! — крещи нещастникът. — Не мога да плувам.

— Научи се! — отвърщаш му ти. — Нали си Призракът на езерото?

Тялото на твоя противник плъосва във водата. Разнася звучно цапане. Бившият призрак прави първите си опити в плуването, а вие продължавате към пропастта. Пътеката се разклонява.

Надясно — мини на [239](#).

Наляво — попадаш на [57](#).

— Бива си те! — казваш на великана.

Той навежда глава и се взира в теб.

— Глупости! — казва той. — Сега съм нищо. Преди бях млада и красива жаба, но зла магьосница ме превърна във великан. Ако направя от всичкия пясък на пустинята скали, ще разваля магията.

— ще успееш ли?

— Право да ти кажа, пясъкът не намалява! — въздъхва великанът.

— Ей ти, Ситния, я се поразмърдай! Ако не си изпълниш нормата, няма да получиш храна!

Великанът се разтреперва като лист от трепетлика. Косата му се изправя.

— Господарят! — прошепва той. — Великанът на великаните!

Ако имаш суха храна за великани, попадаш на [256](#).

Ако искаш гигантът да продължи работата, мини на [219](#).

Във вечерния въздух, напоен с аромата на цъфнали дървета, се носи дъхът на нещо познато. Веднага се досещаш — мирише на буря.

Мълния прорязва небето. За миг си заслепен, но очите ти веднага се приспособяват към ярката светлина. Преди още да чуеш силния гръм, до теб стига гласът на Торк: „Виж, княже!“ Обръщаш глава към мястото, където пада мълнията — една висока скала наред езерото Ноя, което се намира съвсем наблизо, южно от крепостта. От скалата започват да хвърчат каменни отломки. Струва ти се, че на върха на канарата мълнията е изваяла човешка глава.

— Господи, това е Богът на бурята! — провиква се Торк.

По лицето му се чете смущение и объркване. Никога не си виждал стария воин така объркан.

— Идва буря — казваш си.

Ако искаш да се скриеш в каменната кула на стената, мини на

118.

Ако не се боиш, попадаш на **23.**

Огромните ръце на Трошача хващат покрива на близката къща. Това е голямата кръчма „При великана“, в която вечер хората се събират на чаша вино.

Покривът се вдига нагоре, после Трошача го хвърля в близката улица. Чува се трясък, вдига се прах, подплашени хора бягат от тоя напаст, която им е изпратил Богът на бурята.

Каменният великан скланя глава и поглежда надолу към къщата. Долу съзира нещо интересно. Много скоро ще разбереш какво е то. Трошача протяга лявата си ръка и от развалините на къщата изважда огромна бъчва с вино. Разглежда внимателно бъчвата, чуди се известно време, сетне я вдига и облива главата си. Виното потича по челото и носа на великана, облива гърдите му и руква на улицата.

— У-ха! — казва Трошача. Сигурно му е харесало.

Мини на [138](#).

Преди обед влизате в гората. След огненото слънце на пустинята лесът с неговите сенки и влажния полумрак ви се струва най-прекрасното кътче на земята.

Откривате един поток и се окъпвате в него. След почивката продължавате пътя си из гората. Опитвате се да стигнете до река Хана, но на няколко пъти загубвате посоката. А може би просто не сте си починали достатъчно от изтощителния път през пясъците и скалите на пустинята?

До теб Веста мърмори нещо. Ще ѝ обърнеш ли внимание?

Да — мини на [266](#).

Не — отиваш на [217](#).

След малко пътеката започва да се стеснява. Вдясно от вас се издига стръмен скалист склон, а отляво се спуска надолу сипей. Мястото тук е много опасно, особено нощем.

Слизате от конете и продължавате напред, като ги водите за поводите. Трябва да минете теснината колкото може по-внимателно. Още няколко крачки — и ще излезете на широкия път.

Един камък пропада под краката ти. Въпреки усилията ти не успяваш да се задържиш и падаш по склона.

— Торк! — Викът ти раздира мрака. — Торк, къде си?

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 6 — мини на **202**.

От 7 до 12 — попадаш на **189**.

Отскачаш встрани. Огромният звяр профучава край теб без да те нарани. Докосва те само меката му козина. Мечът вече е в твоята десница, мисълта ти работи трескаво. Няма да е лесно срещу този звяр. По-добре да използваш хитрост.

Звярът се обръща и пак тича към теб. В този миг забелязваш огромен камък на една височина. Ако успееш да стигнеш до него, може би ще се сравиш със звяра.

Изкачваш се на височината, следван по петите от звяра. Хващаш камъка и напругаш всички сили. Камъкът се залюлява, накланя се и се търкулва срещу звяра. Втурваш се след него.

Звярът прави опит да избегне сблъсъка, но не успява. Чува се удар и трясък от строшени кости. Звярът надава оглушителен рев. Забиваш меч си под лопатката на чудовището. Тялото му потреперва. Звярът е мъртъв!

Ще му отсечеш ли главата?

Да — мини на **171**.

Не — прехвърли се на **86**.

Зад гребена на високата планинска верига изгрява луната. Сега пътуването ви става малко по-приятно. Дали ще бъде и по-безопасно, трудно е да се каже. Четирима въоръжени мъже са голяма сила, но и нощта винаги крие своите изненади.

Пътят към езерото, който отначало беше много стръмен, сега става почти равен. По този път можеш да препускаш със затворени очи.

Насочвате конете към езерото, където над водата се издига каменният великан. Главата му е обърната към теб, очите, бели и незрящи, придават на примитивните му черти вид на непознато приказно същество, изпълняващо волята на боговете. Една сляпа сила, която може да отприщи своите разрушителни сили в началото на пролетта.

Фигурата на каменния великан има магическо влияние върху теб. Докато яздиш към езерото, очите ти не са откъсват от това творение на бурята, изваяно със силата на три мълнии.

Какво ще направиш срещу магическата сила на великана?

Ще спреш да го разглеждаш — мини на **268**.

Ще продължиш пътя си — попадаш на **104**.

Яхваш коня, който ти подава един от войниците, и с най-голяма бързина излизаш на десетина метра пред каменния великан. Сега той трябва да те забележи и да те подгони.

Най-подир опомнилият се великан те забелязва. Трошача прави крачка напред. Чува се пращане и въжетата се скъсват, но вече са направили своето. Великанът рухва на земята с цялата си огромна маса.

Десетина воители, пеши и конни, се хвърлят от всички страни срещу него. Върху главата, краката и тялото му се изсипват безброй удари с пики, алебарди и мечове. Ако беше същество от плът и кръв, отдавна да беше издъгнало!

В тоя миг забеляваш как Торк нанася с цялата си сила удар с копие в носа на Трошача.

Прехвърли се на [132](#).

Бъркаш в чантата и изваждаш от кесията шепа златни монети. Оглеждаш се. Наоколо не виждаш сандък или каса, в която се събира данъка.

— Къде да сложа парите? — питаш змията.

— Пусни ги в устата ми — казва гадното влечуго. Устата му се отваря като огромна торба. Преодоляваш отвращението си към змията и пускаш в гърлото ѝ четирите жълтици. Останалите връщаш в кесията си.

— Няма ли да се задавиш? — питаш змията.

— Ще ти се, нали? — отвръща тя.

Въпреки опасенията змията не ви закача. Златото ви е отворило вратата към западните плодородни земи. Скоро стигате до долината, пропита с дъха на цъфнали плодни дървета. Тук пътят се разтроява.

Отгърни на таблицата.

От 1 до 4 — мини на **94**.

От 5 до 8 — отиваш на **232**.

От 9 до 12 — прехвърли се на **178**.

Обратният път ти се струва дълъг и изтощителен. Да изминеш разстояния, да се бориш със зверове, призраци и със себе си, за да не получиш нищо, изглежда безсмислено. Но още по-лошо е да седиш със скръстени ръце, казваш си.

Краката ти се преплитат. Струва ти се, че в това пътуване си хвърлил последните си сили. Ще ти се да поседнеш и да останеш така до сутринта, до другата сутрин, до есента.

Но едно лице се явява пред помътнелия ти поглед.

— Побързай, княже, аз те чакам. Искам да ти кажа нещо.

Това е княгинята. Опитваш се да ускориш крачка, но краката ти са толкова отслабнали, че падаш на земята.

Ще се опиташ ли да продължиш? Попадаш на **176**.

Ако искаш да си починеш, мини на **110**.

Мисълта ти търси изход, мускулите ти се напрягат както никога до сега, пулсът ти отмерва барабанния бой на сърцето. Може би това са последните тласъци на кръвта в твоите жили.

Скачаш на крака преди пръстите на Трошача да са се свили. Ако той те стисне в юмрука си, от теб ще остане само едно мокро петно, което скоро ще изсъхне на яркото утринно слънце.

Скокът ти изглежда успешен. Очакваш след миг да прелетиш над каменната длан и да паднеш на земята, а там вече ще се помъчиш да се прикриеш зад някоя къща, макар че къщите не са защита срещу великана. Ала Трошача леко надига длан и ти се блъсваш в една непробиваема каменна стена. При удара ти изскачат искри от очите.

Отгърни на таблицата.

От 1 до 6 — мини на **107**.

От 7 до 12 — попадаш на **191**.

Към теб приближава Грегoven, беловласия управител на цялата прислуга.

— Защо княгинята не ме чака? — питаш го и веднага си даваш сметка, че тонът ти е прекалено суров.

Грегoven вика камериерката на княгинята. След малко тя се втурва надолу по стълбите.

— Княгинята спи — казва задъхано тя.

— Събуди я! Искam да ме посрещне, както подобава на една добра съпруга.

Отиваш на [75](#).

Хвърляш се към двореца с желание да спасиш княгинята. Сега за теб това е най-важно, по-важно от всичко на света. Ала една мисъл проблясва като мълния в мозъка ти: няма ще оставиш хората си сами срещу великана? Няма ще избягаш като страхливец пред лицето на опасността?

Спираш на място и се обръщаш. Умът ти работи трескаво.

Ако решиш да влезеш в боя, мини на **112**.

Ако продължиш към двореца, попадаш на **88**.

Навлизате в гората. Начело на колоната яздиш ти, след теб идва бледият, но решителен Торк, стиснал поводите на коня с единствената си лява ръка. Следва го Веста, а конярят завършва колоната.

След около два часа чувате вик. Спирате изненадани. Пред вас излизат трима души с черни бради, облечени в кожи. Това са млади мъже от племето на горските ловци, които живеят в къщи, построени по дърветата.

— Кой сте вие?

— Аз съм княз Архан, а това са мои поданици — посочваш ти спътниците си.

Ловците се споглеждат и си говорят нещо тихичко.

— Вървете след мен — казва най-възрастният от ловците.

Ще попиташ ли къде те водят?

Да — мини на **17**.

Не — попадаш на **134**.

Думите на княгинята те изпълват с небивала радост. Ала радостта ти е помрачена. В съзнанието ти изплуват огнените мълнии и силуетът на един великан с огромна челюст и ниско чело. За миг го виждаш да протяга каменната си лапа към теб и княгинята. Този великан може да нападне града най-неочаквано.

Ако искаш да отхвърлиш мрачните мисли, мини на **190**.

Ако решиш да се срещнеш с великана, попадаш на **36**.

Бързо изтичваш към южната порта, откъдето идва гласът. Минава ти мисълта, че тази вечер не е съвсем обикновена. Кой знае какво още ще стане до полунощ?

Закъснелият пътник отново се обажда. Гласът му се носи странно и тревожно над притихналия град. В него усещаш затаена болка. Навеждаш се над стената и поглеждаш към мястото, откъдето идва гласът. Зад рова забелязваш някаква тъмна маса. Прилича ти на паднал човек.

— Кой си ти? — провикваш се от стената.

— Аз съм пратеник на херцог Гремано — отговаря човекът и прави опит да стане. — Ранен съм. Разбойници ме нападнаха и ме ограбиха.

Пратеник на Гремано! Владенията на херцога се простират до Западните плодородни земи! Но един вътрешен глас ти казва: „Не бързай, това може да е клопка!“

— Какъв е гербът на Гремано? — питаш го.

— Сребърен кръст и златна стрела върху зелен щит — символа на зелените ни поля.

Той е, няма съмнение в това. Заповядваш на стражата да прибере ранения пратеник на херцог и да превържат раната му.

Мини на [164](#).

В разгара на тържеството ти хрумва нещо.

— Торк!

Старият войн се навежда към теб.

— Да, княже.

— Доведи ми първият срещнат от улицата!

Торк кимва и излиза от тронната зала. Музиката заглушава тежките му стъпки.

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 6 — мини на **101**.

От 7 до 12 — попадаш на **152**.

— Добър ден! — поздравяваш учтиво.

— Не виждам нищо хубаво — троснато отвърща на поздрава странното същество. — Кой сте вие, че дръзвате да ме безпокоите?

— Аз съм княз Архан, а това са мои приятели — отвърщаш ти. — Това ли е замъкът на Главния великан?

— Княз. Ха, ха! Тук такива с лопата да ги ринеш — киска се странното същество. При тези думи Торк се хваща за меча, но ти му даваш знак да се успокои.

— Аз съм местният владетел — продължава Главният великан. — Нещо повече, аз владее всички великани на света, защото съм най-голям и най-силен.

— А какво правиш?

— Управлявам двама от най-глупавите великани на света. — Съществото вдига ръце и поглежда към небето. — О, господи, защо ме наказва с тия тъпащи? Не можа ли да ми изпратиш нещо свястно? Защо хвърляш боклука си в моята райска градина?

Мини на [27](#).

— Така не може да продължава — казваш си. — Трябва да направя нещо!

Вън се чува нов трясък. Великанът продължава разрушителната си работа.

Оглеждаш подземиято. На пода се търкаля стара бойна тръба. Медното ѝ тяло меко просветва в полумрака. Погледът на Веста ти казва: „поспри, не бързай“, ала мисълта за жертвите на Трошача не ти дава покой. Вдигаш тръбата и се опитваш да изsvириш тихичко сигнала за спиране на боя. Наистина, всяка съпротива е безсмислена, сега в града се разпорежда новият господар, онова тъпо каменно чудовище с ниско полегатото чело.

Отиваш на **200**.

Бързо се връщате при конете. Залята от лунната светлина, планината сега изглежда още по-тайнствена, още по-недостъпна. През цялото време ти се струва, че някой ви дебне в храстите. Дебне ви зорко, търпеливо, като истински силен враг.

— Забелязваш ли нещо, Торк? — питаш спътника си.

— Никаква опасност, поне така ми се струва — отгатва мислите ти старият воин.

Е, може и така да ти се сторило. Нощта е друг свят, в който обикновените сетива понякога са безсилни.

Мини на **186**.

Опъваш лъка и изпращаш една стрела в тъпото лице на Трошача. После се скриваш в храстите. Всички са се сгушили в прикритията си, само Торк танцува с коня си на брега на езерото Ноя.

Стрелата попада в каменната скула на великана. Той отваря едното си око, поглежда към брега и пак го затваря. Пускаш втора стрела. Тя удря великана в ухото. Този път Трошача отваря двете си очи и с лявата си ръка чеше дясното си ухо. Той пак поглежда към дребното същество, което го дразни от брега на езерото. Но каменният великан е толкова мързелив и така блажено спи, че не му се ще да се занимава с някакъв комар.

Мини на **169**.

Ала преди да си кажете няколко думи, Зияд потреперва и пада от седлото. След него на земята се свлича Торк.

Надвесваш се над стария воин. Лицето му е червено.

— Какво му е? — питаш Веста.

— Изтощен е от слънцето — казва гадателката.

Мини на **185**.

В края на парадната стълба се появява княгинята. Роклята от брокат пада до нозете ѝ. Сред това великолепиe от злато, мрамор и кристал тя изглежда по-красива от всякога. Под многобройните канделабри кожата на нейната дълга шия и изящните ѝ рамене излъчва мека млечнобяла светлина.

Затичваш се по меката пътека. С няколко скока изкачваш широката стълба и стигаш при нея. Поемаш протегнатата ѝ изящна ръка и я целуваш.

От княгинята се носи тънък аромат. Този аромат е част от нея, от нейната спокойна и царствена хубост. Но днес тя ти се струва малко бледа.

Княгинята има за теб две новини — едната добра, другата лоша. Коя от тях предпочиташ да чуеш?

Добрата — мини на **32**.

Лошата — попадаш на **149**.

— Хей, хора, спуснете моста — чува се глас в тъмното.

— Я да се махаш, че сега ще ти пратя копието си — отвърща му
един от стражите.

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 6 — мини на **68**.

От 7 до 12 — отиваш на **131**.

Докато тичаш да търсиш кон, Трошача ритва пред очите ти една църква и я разрушава. Камбанарията пада на главата му. Чува се шум от трошене на нещо. Много ти се ще това да е главата на великана, но за съжаление, не е така.

Трошача застава неподвижен и тръсва глава. Доколкото разбираш, вие му се свят. Трябва да използваш мига!

— Омотай го! — викаш на Торк. — Вържи му краката с въже!

Торк грабва едно въже, оставено до стената, препуска в галоп към застиналия великан и започва да обикаля около краката му. След минута краката на Трошача са завързани с дебело здраво въже.

Какво ще направиш?

Ще изчакаш — мини на **9**.

Ще подмамиш великана напред — попадаш на **60**.

— Виждам, че си корава глава, но не можеш да минеш през владенията ми — казва Призракът на езерото.

— Това са мои владения! — отвръщаш му ти.

— Докажи ми го с меча си! — настоява Призракът.

Торк, който незабелязано се е приближил до теб, вече е готов да се хвърли срещу безформената маса, но ти го спираш. Скачаш от коня си и заставаш на няколко крачки от тъмната купчина.

— Пази се, Призрако! — провикваш се в мрака ти и с оголен меч се хвърляш напред. — И гледай да не ти треперят гащите!

Отиваш на [135](#).

По пътя умира княгинята, без да дойде в съзнание. Някъде далеч
пред вас тъмнее гората.

Мини на [113](#).

— Никога не съм чувал толкова несвързани мисли — засмиваш се ти. — Все пак благодаря ти.

Подаваш на гадателката една жълтица, после правиш знак на Торк.

— И нито косъм да не падне от главата й!

Старият воин кимва. Твоите заповеди са за него закон.

Торк и Веста излизат. Вълн започва буря, рухва пороен дъжд. Занемелите музиканти надуват свирките си, танцьорите продължават прекъснатия танц, а на теб не ти е до веселба. Махваш с ръка и всички излизат. Оставаш сам в тронната зала.

Ще се опиташ ли да поспиш?

Да — мини на **175**.

Не — отиваш на **128**.

Внезапно главата ти олеква. Изпълва те чувство за покой и блаженство. Всичко ти изглежда приятно, този великан в езерото — също. Само не можеш да си спомниш кой си и какви са тези хора край теб, но това също е хубаво, дори много хубаво.

— Княже...

Какво говори тоя човек? Какъв е той? Въръжен е, има ризница и шлем, сигурно е войник. Другите конници изглежда са с него. Лицата им са странни, имат вид на хора, страдащи от разстройство.

Ония, по-старият, пак се обръща към теб.

— Княже, искам да кажа...

— Какви глупости говорите? Да не искате да ме ограбите? Срещал съм много като вас.

По-старият кима тъжно.

— Добре, че си признавате — казваш му мирлюбиво. — Прощавам ви.

Мини на **40**.

Грабваш едно копие, което се търкаля в краката ти, и го хвърляш с все сила срещу Трошача. Чува се звън, копие то се плъзва по гладката каменна челюст на великана и пада от другата страна на крепостта.

Мини на [39](#).

Торк също поклаща въжето. Завързваш се през кръста и старият воин започва да тегли нагоре. Стараеш се да му помогнеш — стъпваш на камъни и издатини, повдигаш се, хванат за храсти и дървета, израсли на отвесния склон на пропастта.

Най-подир виждаш над себе си лицето на Торк. Яките му ръце те измъкват от пропастта.

— Намери ли нещо, княже?

— Не.

— Само си загубихме времето.

— Ако не бяхме дошли, щяхме ли да знаем, че няма нищо?

Мини на [126](#).

Времето минава неусетно. На другата година Веста изнася от къщата току-що родения ти син.

— Виж го колко е хубав — казва гадателката. — Той ще стане силен и храбър войн. Как ще го наречем?

— Клим — отговаряш ти.

— Клим — повтаря Веста. — Хубаво име. Той ще победи Трошача.

Последните й думи малко те смущават, но в радостта от раждането на Клим забравяш за тях.

Време е за сляп избор. Можеш да се прехвърлиш на **111**, **28** или **45**. Кое от трите ще избереш?

Грабваш алебардата на един от падналите защитници. С това оръжие се чувстваш по сигурен срещу надвисналата опасност. Няколко войници се събират около теб.

Няма нужда да командваш, войниците те разбират и без думи. С няколко огромни скока заставаш на края на стената. В удара, който нанасяш, влагаш цялата си сила. Острието на алебардата попада в рамото на великана.

Блесват сноп искри, дръжката на алебардата се счупва и остава в ръцете ти, а острието отлита в крепостния ров. Великанът те гледа тъпо. Войниците хвърлят копия, но те отскачат от каменната мутра на Трошача.

— Хе, хе, хе — смее се той. Сигурно тези дребни нещица го гъделичкат? Трошача събаря една греда. Тя пада в краката ти.

Какво ще направиш в този опасен миг?

Ще атакуваш с група войници — мини на **123**.

Ще извадиш меч си, за да се защитиш — попадаш на **7**.

Прибираш меч в ножницата си. Има ли този звяр нещо общо с великана или само си тръгнал да търсиш приключения, това е мисълта, която те вълнува в момента.

В пропастта се чува ужасен шум. В ушите ти гръмва ехото на тази тъмна и опасна бездна.

— Аз съм лъжата, застоят, смъртта — кънти в ушите ти. — Колкото и да се мъчиш, няма да избягаш от моята разплата, защото от мен идеш и в мен ще се върнеш.

Главата ти бучи, ще се пръсне. Затискаш ушите си с ръце. Шумът става по-слаб, по-поносим. Оставаш така, докато шумът отслабне достатъчно, за да пуснеш ушите си.

Някъде далеч се чуват думите на ехото:

— Аз съм лъжата, застоят, смъртта.

Сядаш на един камък. Чувстваш се безкрайно отпаднал.

Мини на **93**.

Господи, какви крака! Когато каменният великан стъпва, земята се тресе. Спомняш си как преди време къщите в града се тресяха, когато Трошача приближаваше крепостната стена.

Страшно е, не ще и дума, но сега за теб е най-важно всички да останат на местата си. Дано трупите не се търколят предварително по стръмния хълм, тогава ще трябва да промениш моментално тактиката на боя с великана.

Битката започна, вече нищо не може да се върне назад!

Отиваш на [99](#).

Тичаш с все сила към двореца и се мъчиш да заглушиш гласа на съвестта, който ти повтаря все едно и също: „Страхливец! Страхливец! Страхливец!“

Аз не съм страхливец, отговаряш на този глас. Аз искам само да спася княгинята.

Ами войниците? Ами хилядите жители на този град, продължава гласът? Тях кой ще ги спаси?

На този въпрос отговор не намираш. Чува се шум. Нещо зад гърба ти се събаря. Един огромен камък от крепостната стена те удря в главата. Това е краят на твоя живот.

Започни от [1](#).

Поглеждаш към стария воин.

— Да се махаме, Торк!

— И аз мисля така, княже.

— Можеш ли да скочиш във водата, без да се удариш?

Торк се оглежда.

— Мога, княже.

Двамата скачат едновременно от раменете на великана. Потъваш дълбоко под водата, но след малко се подаваш на повърхността и вдъхваш дълбоко чистия въздух.

Луната огрява езерото и посребрява водите му със своя блясък. Горе на хълма се очертават назъбените стени на крепостта. Тя винаги е била непристъпна, но сега тревогата те кара да направиш нещо, преди да се разрази бурята. Трябва да намериш тайнственото оръжие, за което ти съобщи гласът над езерото.

До теб над водата се подава главата на Торк. Двамата плувате към брега, където ви чакат конете. Старият воин плува малко по-бавно, ризницата му го тегли към дъното, но той успява да се задържи над водата.

— Да ти помогна, Торк?

— Сам ще се оправя, княже.

Стигате до брега. Качвате се на седлата и продължавате напред в търсенето на тайнственото оръжие.

Мини на **165**.

Един ден Берил те кани в къщата си. Вече знаеш, че повторна покана в дома на вожда е знак на дълбоко уважение.

Влизаш в скромното жилище на вожда. Той те поглежда в очите и казва:

— Ти си честен човек и добър ловец. Можеш да останеш в племето ми. Ще ти помогнем да си построиш къща. Ще получаваш всички блага като другите ловци.

Берил чака отговора, но ти се бавиш.

— Трябва да се посъветвам с моите приятели.

Вождът кимва. След кратък разговор с Торк, Веста и коняра се връщаш при Берил.

— Приемам предложението ти с благодарност — казваш ти и му се покланяш. Берил те прегръща.

— От днес сте наши братя.

Мини на **201**.

Великанът грабва огромната лопата, загребва с нея натрошените скали и ги сипва в гърлото на високата желязна кула. Чува се шум от камъните, които падат и се удрят в стените на кулата. С няколко бързи движения той напълва желязната кула, после хвърля лопатата, завърта една дръжка и от страничния улей на кулата се посипва ситен пясък. По лицето на великана се изписва напрежение.

— Проклети майстори! — въздиша той така, че изправа конете ви на задните им крака. — Пак не са сменили ножовете! Върви, че давай норма!

Великанът спира за малко, чеше се по врата, сякаш решава сложна задача, и най-подир събира смелост да те пита:

— Вие по колко часа на ден работите?

— Кой колкото иска. Обикновено след залез слънце никой не работи.

— Виждаш ли? А ние, великаните, сме съвсем беззащитни. Всеки ни дере както си иска. Понякога работим и на фенер.

Изпълнен със съзнание за собственото си нищожество, гигантът въздиша и хвърля още камъни в мелницата.

— Защо не направите сдружение за защита на великаните? — питаш го ти. Великанът те поглежда объркано.

— Прекалено е красиво, за да е възможно — отговаря тъжно той. Прехвърли се на [37](#).

Берил дълго и внимателно те гледа. Какво ли става зад това високо чело? Струва ти се, че проникателните му сини очи надничат в душата ти и не бързат да се махнат, докато не прочетат всичко, каквото е записано там.

Всъщност нещата не стоят точно така. Берил поправя една стара рибарска мрежа и само от време на време хвърля по един поглед към теб и пак продължава работата си. Изхранването на племето не е лека работа и вождът трябва да прави това, което правят всички ловци.

Отиваш на [215](#).

Ставаш и отиваш към потока. Краката ти едва се влачат. Плисваш лицето си със студена вода и веднага усещаш как главата ти се прояснява.

Попадаш на [177](#).

— Добро утро, княже!

Отваряш очи. Над теб е надвесена гадателката Веста. Очите ѝ излъчват топъл блясък, кичур от дългата ѝ черна коса докосва лицето ти. Вдясно от теб димят главните на изгасващ огън.

— Дълго ли съм спал?

— Двайсет часа — отговаря Веста и се изправя.

Надигаш се на лакът. Утрото е свежо, росата вече се е изпарила от листата на дърветата. Сега това място ти се струва част от един безвъзвратно изгубен свят, в който ти беше господар на всички и очакваше наследник.

— Да вървим! — казваш решително и се качваш на коня.

Малко след това стигате до подножието на един хълм.

— Виж там горе, княже — казва Торк.

Поглеждаш към върха на хълма, където към небето се извисява висока кула. Обръщаш се към Торк.

— Какво е това? Кой е разрешил да се строи кула на моя земя?

— Не зная, княже. Това трябва да е работа на великана или на оня, който ни го праща.

Отиваш на [167](#).

— Тази вечер е пълна с изненади — казваш ти.

— Така е, княже — кимва Торк.

— Ако не се върнеш, ще получиш още една изненада, последната в живота си — проговаря зловещо Призракът на езерото.

— Тогава да си вървим в къщи, Торк!

Пришпорваш коня си към крепостта. Старият воин потегля след теб. Той винаги вярва в твоите решения. Почти винаги. Зад гърба ви избухва дрезгавия смях на Призрака. Той се понася над стихналото езеро.

Няколко секунди след това решението ти вече не е така категорично. Спираш коня си и Торк те настига.

— Какво да правим, Торк?

— Не обичам призраците, княже. Аз съм за откритата борба, когато знаеш кой какъв е.

Ако решиш да продължиш нощния си поход, мини на [124](#).

Ако предпочиташ да се върнеш в града, попадаш на [147](#).

Обхваща те силно вълнение. Отдавна не си се чувствал така, просто животът и ловът в гората не са били сериозно изпитание за теб. Скоро пред теб ще се изправи необикновен и силен противник. Много хора даже го мислят за непобедим, но ти не си съгласен с това.

Надигаш се храстите и даваш знак на ловците до трите купа с трупите. Тримата вдигат ръце и ги размахват. Готови сме, казват техните ръце.

Обръщаш се назад и питаш със знак дали са готови шестимата ловци, които управляват трите метателни машини. Един след друг те ти отговарят, че всичко е в ред.

Дали е в ред, ще видим, казваш си и даваш знак на Торк.

Отиваш на **73**.

— Чакай малко, Архан.

Ида се навежда да набере полски цветя. След малко тя държи в ръцете си пъстър букет. Момичето коленичи в тревата и започва да плете венец. Гледаш как тънките ѝ пръсти вплитат ярките цветове в една истинска цветна корона.

Дъщерята на вожда слага венеца на главата си. Тя няма нужда от огледало — на русата ѝ глава венецът от полски цветя е по-хубав от най-скъпата диадема с брилянти.

Отиваш на [122](#).

Поглеждаш на юг и замръзваш на мястото си. Каменният великан, гол, само с една набедрена превръзка, крачи бавно и тежко нагоре по хълма. Земята трепери под краката му. Пред него бягат конници, волски каруци, пеши воители. Някой се опитват да го спрат, но великанът ги мачка с босите си крака, без дори да забележи. На раменете си е метнал огромен каменен боздуган.

Ниското полегато чело и широката челюст на великана ти подсказват, че той няма да спре насред пътя. Това ли е Трошача?

Чува се трясък, отчаяно цвили подплашен кон. Каменният великан току-що е премазал една каруца. Трябва да го спреш на всяка цена. Каква ще бъде първата ти мисъл?

За княгинята — мини на **20**.

За града и неговите защитници — попадаш на **143**.

Даваш знак на ловците от първата катапулта. Те изстрелват един голям камък срещу Трошача и пускат трупите срещу него. Трупите се търкалят по стръмнината с нарастваща скорост и оглушителен грохот. Великанът стъпва на една от трупите, залюлява се, но запазва равновесие. После стъпва на няколко други трупи, губи равновесие и пада по лице.

При падането гигантът протяга ръка към Торк, който бяга с коня си от него. Тук стръмнината е толкова голяма, че клетото животно се задъхва. Огромната длан на Трошача пада върху коня и ездача. Конят цвили отчаяно, прави още няколко крачки и рухва на земята, целият облян в кръв. В своята кръв и в кръвта на ездача.

Втурваш се към мястото, където пада Торк, той лежи по гръб, с изтичаща кръв. Гръдният му кош е премазан, краката му са счупени, това са последни мигове от живота му.

— О, Торк! — казваш с мъка.

— Не тъгувай, княже — успява да промълви старият воин. — Ние ще победим.

— Но защо толкова скъпо трябва да платим за победата?

— Животът се промени много. Магии, джуджета, великани. За нормалния човек вече няма място.

Последните му думи едва се чуват. Затваряш очите на мъртвия Торк. Великанът се изправя и тръгва към теб. Този път той накуцва с левия си крак. Даваш сигнал на ловците да пуснат втория и третия куп от трупите и бягаш встрани от пътя им.

Великанът отново стъпва върху търкалящите се дървета. Той се олюлява, по лицето му е изписано изумление. Този път силата и огромната му маса са против него.

Трите машини изхвърлят товара си срещу Трошача. Първият камък го удря в гърдите, вторият минава край него, третият попада в коляното. Чува се силен трясък и в коляното на Трошача се появява пукнатина.

Ще дадеш ли заповед за зареждане на машините?

Да — мини на **14**.
Не — отиваш на **153**.

— Няма защо да киснем тук — казваш на Зияд. Той кимва с глава и двамата тръгват надолу по стълбата. Този път вървите по-бързо. След няколко минути стигате в полумрачния приземен етаж на кулата. Край вас се шумуват два тлъсти плъха.

— Ц-р-р-р-р — казва единият.

— Ц-р-р-р-р — отговаря другият.

— Ясно, разбрахме си — кимваш им ти и излизаш от кулата. Вляво от теб се разстила долината на западните плодородни земи, а право пред себе си виждаш искрящата сребриста лента на реката.

Торк и Веста идват при вас.

— Стигнахте ли до върха, княже? — пита старият воин.

— Да. Странна работа, от върха нищо не се вижда, а от тук виждам всичко.

— Няма нищо странно. Колкото по-високо се качваш, толкова по-малко виждаш — казва Веста.

Да, така е, Веста е права.

Мини на [41](#).

Вратата на тронната зала се отваря. Всички глави се обръщат нататък. В залата влиза жена с вехта, скъсана наметка. Шарена кърпа покрива косата и челото ѝ. Главата ѝ е сведена към земята. Не можеш да видиш лицето на новодошлата, но си сигурен, че това е едно клето, окаяно създание.

Музиката забавя ритъма си. Жената прави няколко крачки напред и пада на колене на почитателно разстояние от трона.

— Знаеш ли защо съм те повикал? — питаш жената.

— Да, княже — тихо отговаря тя.

Изненадата ти е безкрайна. Поглеждаш към Торк.

— Нищо не съм ѝ казвал. Кълна ти се, княже! — слага ръка на сърцето си той.

Тогава откъде знае за какво я викаш? Заповядаш на жената да се приближи. Тя пристъпва плахо напред.

— Коя си ти?

Жената вдига глава. Кърпата се плъзва и пада на раменете ѝ. Непознатата е млада, красива, с големи тъмни очи. Дългата ѝ черна коса блести на светлината на свещите.

— Аз съм Веста, гадателка.

Става интересно!

— Ето ти ръката на един щастлив човек. Предскажи ми бъдещето!

Очите на Веста потъмняват още повече.

— Не искам това от мен, княже.

Но ти настояваш и тя се съгласява, макар и без желание. Веста хваща ръката ти, вглежда се в нейните линии и казва:

— Ти си богат и щастлив. Очакваш дете, но това, което чакаш, няма да дойде. Ще дойде неканеният, Трошача. Земите ти ще запустеят, град Илир ще бъде разрушен. Княгинята...

Торк хваща дръжката на меча.

Как ще постъпиш?

Ще оставиш Торк да съсече Веста — мини на [141](#).

Ще насъскаш кучето си срещу нея — попадаш на **236**.
Ще ѝ платиш и ще я пуснеш да си върви — отиваш на **80**.

Отиваш към коня си и сваляш въжето от него. Обръщаш се и поглеждаш надолу. Торк и тримата войници пълзят нагоре по склона. Всички са здрави и невредими.

Групата е готова да продължи нощния си поход.

Отиваш на [25](#).

Очите ти оглеждат брега от пясъчните ивици на запад до групата дървета на изток. Острият ти поглед забелязва, че нещо стърчи от листака.

— Какво е това, Торк?

— Лодка, княже, кълна се в бога! — отвръща старият воин.

— Да вървим нататък — махваш с ръка към дърветата. — Може това да ни е късметът!

Торк избързва напред.

Мини на [206](#).

Стигате до езерото и завивате на изток. От време на време хвърляш поглед към каменния великан, но веднага извърщаш очи от него. Не ти се ще да те омагьоса дотолкова, че да те направи безпомощен пред него. А досега тоя гигант не е сторил нищо, само стои и дреме, потопен до кръста в чистата езерна вода.

— Торк!

Старият воин се накланя към теб.

— Да, княже!

— Чуваш ли тоя шепот?

— Шепот ли? Какъв шепот, княже?

Двамата войници също не го чуват. А ти го чуваш съвсем ясно. Той ти шепне да поспреш, да си починеш, да не бързаш много.

— Ти си глух, Торк — крясваш му сърдито. — Глух си като пън.

— Ушите ми не чуват както преди, княже — съгласява се старият воин. Гласът му е равен и спокоен. Понякога ти се иска да си като него.

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 6 — мини на **222**.

От 7 до 12 — прехвърли се на **81**.

Докато с дясната ръка продължаваш да се държиш за камъка, с лявата опипваш цялото си тяло докъдето можеш. Макар че всичко те боли, счупено и изкълчено няма, ти си цял и невредим.

Може би идеята да тръгнеш неподготвен на път, и то през нощта, не беше от най-добрите. Още си в началото на пътя, а вече даде толкова много жертви. Ще успееш ли да се спасиш? И ако се спасиш, какво ли те чака по пътя?

— Торк?

Старият воин мълчи. Поглеждаш към него. Торк се е свил в гънката на каменното рамо и не мърда.

— Чуваш ли ме, Торк?

— Чувам те, княже. Ако мръдна, ще падна и ще се пребия.

— Добре ли си?

— Не зная. Струва ми се, че нямам нищо счупено.

Ако мислиш, че Торк ще се оправи сам, мини на [162](#).

Ако решиш да тръгнеш към стария воин, попадаш на [237](#).

Слизаш от коня и се взираш в мрака. Не забелязваш нищо. Нищо, което да се движи.

— Торк, жив ли си?

От тъмнината до теб долита глас:

— Още не зная, княже.

Старият воин е отървал кожата!

— Къде си? Не те виждам.

— Тук някъде.

Едва сега забелязваш, че нещо се движи в мрака. Сваляш въжето от седлото и го хвърляш към Торк. След малко старият воин изпълзява на пътеката, задъхан и облян в пот. Даваш му четвърт час за почивка. После тръгвате към друга пещера.

Отиваш на [173](#).

С Торк се разбирате без думи. Поглеждаш към него, Торк смущва коня си и се втурва вихрено на помощ. Ала на теб ти се струва, че старият воин прекалено се бави.

Ударът на копието попада в сънната артерия на великана или точно в мястото, където трябваше да се намира тя. Върхът на копието се плъзва по каменната плът на Трошача. Тава е поредният неуспех на обикновеното оръжие срещу каменното чудовище.

Или поне така щеше да бъде, ако Трошача не беше се обърнал към мъничкото същество, което бе дръзнало да го безпокои.

Мини на [191](#).

Много скоро разбираш, че си подценил противника. Призракът на езерото се бие като опитен воин. И макар че ударите му не винаги са точни, той компенсира грешките си с изключителна, нечовешка сили. Призракът си е призрак!

С един могъщ удар Призракът на езерото те поваля на земята. Победният му вик кънти в ушите ти. Преди още Торк да се хвърли към вас, Призракът те удря с дръжката на меча си по главата. Последното, което успяваш да зърнеш с помътнелия си поглед, е как тъмната безформена маса се скрива в храстите.

Нощният поход завърши неуспешно. Бъди по-внимателен с призраците, те заслужават това!

Започни от [1](#).

Влизаш в канцеларията си. Днес трябва да напишеш един от последните закони на княжеството си. Преди още да седнеш зад писалището дворецът се разтърсва, полилеите се люшват като обезумели, няколко картини падат от стената. Чува се скърцане.

В стаята се втурва един от слугите.

— Земетресение! — крещи като обезумял той. — Да бягаме, княже!

— Кой ти позволи да влизаш в канцеларията ми? — повишаваш тон ти. — И кой ти дава право да крещиш?

Слугата се свива уплашено. Той не знае кое е по-опасно — гневът ти или земетресението.

След малко стените престават да се тресат.

Мини на [11](#).

Притваряш очи. Неочакваната отпадналост те обърква малко. Никога през живота си не си се чувствал толкова слаб.

— Извинявай, че нарушавам покоя ти, княже.

Това е княгинята. Лицето ѝ, усмихнато и ведро, отново се явява пред теб.

— Няма нищо — успокояваш я ти. — Какво те вълнува?

— Време е да се върнеш. Ще ти кажа и още нещо, когато те видя тук, в двореца.

— Нямам сили.

— Вече имаш.

Ставаш бавно от земята. Уморен си, но наистина имаш сили. Лека-полека стигаш до мястото, където слезе в пропастта. Поклащаш въжето.

Посочи число от таблицата.

От 1 до 6 — мини на **179**.

От 7 до 12 — попадаш на **83**.

Мисълта за предсказанието на Веста не ти дава покой. Ще оставиш ли детето, което още не е проходило, да се изправи пред Трошача, каменния великан? Не е ли по-добре да го победиш ти и веднъж завинаги да освободиш разореното си княжество?

Така започваш да строиш катапулти — метателни машини, които хвърлят надалеч огромни камъни.

Един ден с разрешението на вожда Берил, но без знанието на другите хора от племето, без дори да кажеш на Ида, тръгваш на поход срещу Трошача. С теб са десет горски ловци и верният ти помощник Торк.

— Ще го победим ли? — питаш за кой ли път Торк.

— Да, княже, ще го победим.

Макар и лишен от своята дясна ръка, Торк е запазил могъщия си дух на воин. Даваш му знак да замълчи. Вече сте близо до езерото, в което тихо дреме неподвижния великан.

Мини на [5](#).

Тичаш с все сила към мястото, където каменният великан се извисява като малка планина над крепостната стена. След теб се хвърлят Торк и няколко войника от стражата.

— Събери войската, Торк — викаш задъхано на стария воин. Той не иска да те остави сам, но ти повтаряш заповедта и продължаваш да тичаш.

Трима стражи с копия и алебарди се хвърлят организирано срещу Трошача. Каменното му лице е спокойно и равнодушно. Тези дребни човечета, изправени срещу каменната му мутра, не представляват заплаха за него. Те са нещо съвсем друго. Нещо, с което може да се позабавлява.

Трошача подхвърля небрежно войника, който държи в ръцете си. Войникът поваля двама от стражите. Оръжията им звънват при удара о каменната стена. Третият остава вцепенен и гледа като омагьосан каменния великан.

Мини на [85](#).

Погребват княгинята под един голям дъб. Над гроба ѝ забиваш дървен кръст. Затваряш очи. Мислено се прощаваш с княгинята. Чуваш шумолене на дрехи и тихия глас на Веста:

— Не тъгувай, княже. Догодина ще ти се роди син.

Какво приказва? Вече си готов да избухнеш, но една мисъл те спира: всичко, което ти предсказва гадателката, излезе вярно!

— Къде е сега Трошача?

— Отива към езерото.

— Тогава да се върнем!

— Рано е, княже!

— А кога ще удари часът?

— Първо трябва да се роди синът ти и да навърши шестнайсет години.

Сега решавай накъде да тръгнеш.

На юг? Не си струва, там е Трошача, каменният великан.

На запад — мини на **26**.

На изток — отиваш на **172**.

На север — попадаш на **66**.

Главата ти пак започва да бучи. Срещу теб се хвърля същият звяр. Та нали го уби преди малко!

— Махни се, ще те стъпча! — крещи с човешки глас звярът.

— Не можеш — отговаряш му ти. — Ти си лъжата, застоя, смъртта. Лъжата ще рече, че ти не съществуващ. Застоят — че не можеш да се помръднеш. Смъртта — че си вече мъртъв.

Глиганомечобикът приближава към теб с ужасно пръхтене. Само миг — и ще те пониже!

Още щом те докосва с рога, глиганомечобикът се разпада.

Мини на [225](#).

В тоя миг виждаш Трошача. Една огромна, тъмна, заплашителна сянка, която надвисва над твоята страна. Сянка, която често ще се появява в мислите ти, в съня ти, в целия ти бъдещ живот.

Виждаш развалините на града — само голи, опушени стени, които стърчат безмълвно към ясното синьо небе. Над мъртвия град появява вятър и вдига облак сив прах, който не може да скрие сянката на великана. Мирише на разлагаща се плът. Между останките на къщите щъкат едри охранени плъхове — единствените поданици на твоето княжество, най-издръжливите жители на твоята страна.

Чуваш смеха на великана и звън на разбити стъкла.

— Махни се! — крещиш ти. — Махни се от пътя ми или ще те убия! Махни се от живота ми.

В отговор чуваш бойния вик на Трошача:

— Ур-ри-ку-у-у!

Видението изчезва.

Мини на [49](#).

Първата ти работа е да разбереш къде са останалите ти спътници. На твоя вик пръв се обажда Торк. Виждаш го, закрепен на една голяма скала.

Сваляш дългото въже от седлото и го хвърляш към началника на армията. Той го хваща, завързва се през кръста и започва бавно да се катери нагоре. Няколко камъка падат под краката му и се търкулват по стръмнината.

Скоро Торк стъпва на пътеката здрав и читав. От различни места се обаждат тримата воини. С помощта на Торк ги изтегляте на пътеката. За щастие всички са невредими.

Отиваш на [25](#).

— Какво искаш? — питаш ядосано устата.

— Нищо. Просто обичам да дъвча хора.

— А коне?

— Не много. Конското месо не ми харесва.

— Защо го правиш? Нали нямаш стомах.

— За удоволствие. Не можеш да си представиш колко добре се чувствам, като сдъвча някого. Това за мен е божествена напитка, същински елексир.

Мислиш си как да заобиколиш устата, тая гадна и мръсна уста. И не само ти, цялата група трябва да я заобиколи.

— Не се опитвай да ме заобиколиш, княже — прочита мислите ти Гадната мръсна уста. — Никой досега не е успял. Радвайте се, всички ще минете през мен.

— Щом така е решила съдбата — кимваш ти и се обръщаш към Веста.

— Съдбата често си променя мнението — казва Веста.

С какво ще си послужиш в тоя миг?

Със сила, ако имаш най-острия нож — мини на [246](#).

С хитрост — отиваш на [34](#).

Влизаш в близката кула. От тук се вижда цялата южна част на твоето княжество чак до високите планини. Торк стои до теб и мълчи. Лицето му както винаги си остава непроницаемо.

Минават няколко минути. Подаваш глава и поглеждаш небето.

— Бурята е много далеч — казваш ти на стария войн. Той кимва с глава.

Излизате от кулата да проверите последния пост.

Мини на [23](#).

Преди конят ти да направи няколко крачки по пътя към реката, пред теб се изпречва една огромна човешка уста с яркочервени устни и бели, равни, блестящи зъби. От устата идва дъх на гнило. Опитваш се да я заобиколиш, но всеки път устата се изпречва пред конят ти като триумфална арка на твоето поражение.

— Коя си ти, по дяволите? — изтръгва се от гърдите ти.

— Аз съм една голяма уста — помръдват се устните нагоре — надолу. — Най-голямата, най-гадната, ненаситна уста.

— А защо миришеш?

— Защото съм мръсна. Наричат ме Гадната мръсна уста. Това ми харесва.

Опитваш се отново да я заобиколиш, но всеки път гигантската уста се изпречва на пътя ти. Поглеждаш към спътниците си. Зияд е застинал от ужас с увиснала челюст, Веста стиска зъби. Торк, макар и бледен от изгубената кръв, изглежда спокоен.

Ако искаш да продължиш нататък, някой от твоите спътници трябва да се подложи на опасност.

Кои от тях ще мине през прежеждието?

Веста — попадаш на **46**.

Зияд — отиваш на **251**.

Последната машина вече е заредена. На ред е втората. Нов камък със свистене прелетява над езерото и се пръсва в каменната глава на великана. Свъсил вежди, Трошача тръгва към брега.

— Бягай, Торк!

Старият воин и без теб си знае работата. Конят му препуска нагоре по стръмнината. Копитата му отекуват над мястото на битката. Зад него езерото плиска тревожно, развълнувано от яростния ход на Трошача. С няколко крачки той излиза на брега.

Торк вече е високо над теб. Само да не стъпи в храста, казваш си. Храстът е твоето убежище.

Ако имаш вода-каменарка, мини на [42](#).

Ако нямаш това вълшебство, попадаш на [87](#).

Чува се подземен тътен. Под теб нещо бучи, нещо гърми, сякаш всички земни и небесни сили са се съединили, за да те унищожат тук, в тази празна пещера. Земята се разтърсва. Всичко се залюлява пред очите ти. Падаш и веднага се изправяш. От свода на пещерата започва да се сипе пепел.

Отдръпваш се бавно назад. Същото прави и Торк. Сводът на пещерата се сгромолясва с адски трясък. Парчета от скали хвърчат във всички посоки. За щастие, нито едно от тях не ви улучва. Когато прахът се разнася, виждаш, че в дупката на свода се издига към небето една огромна каменна ръка. Показалецът ѝ сочи към близкия връх.

Мини на [230](#).

Заставате пред Свещените скали, хванати за ръце. Двамата гледате към острия им връх. От ръката на Ида прелива същата сила, която усети преди малко. Тя е на двама ви, обща.

— Благословете ни, Свещени скали.

От скалите лъхва лек ветрец и развява косите на Ида. Лицето ѝ пламва, очите и засияват. Тя се втурва към реката, съблича дрехите си и се хвърля във водата. Тичаш след нея, изпълнен с тая нова, неподозирана сила.

Сега посочи число от таблицата.

От 1 до 4 — мини на **115**.

От 5 до 8 — попадаш на **49**.

От 9 до 12 — отиваш на **8**.

Даваш знак на трима войници да се втурнат срещу Трошача. Двама от тях са въоръжени с алебарди, третият стиска копие. Грабваш копието на един от падналите войници.

По твой сигнал четиримата се хвърляте срещу каменния великан. По шията и рамената му започват да се сипят удари. Задъхан и яростен, ти също нанасяш удари с копието, като влагаш в тези удари цялата сила и ярост на младото си тяло.

Трошача пристъпва от крак на крак. Сигурно му е писнало да стои прав пред шепа дребни и нищожни човечета, каквито ви вижда едно такова същество с неподозирана сила.

Копието ти не среща преграда. Усещаш, че след миг ще полетиш от стената, но един от войниците те хваща. След миг великанът замахва с лявата си ръка. Отскачаш назад. Ръката на Трошача настига тримата войници и ги премазва.

Мини на [156](#).

Знаеш, че Торк не е от страхливите, но в неговите думи е скрита мъдрост — не се захващай с нещо, което не знаеш какво е и откъде да го подхванеш.

И все пак...

— Обръщай коня — казваш твърдо ти и сам се учудваш на собствената си решителност. — С призрака се заемам аз. И пришпорваш коня си към езерото.

— Не исках да кажа, това, княже — мърмори Торк и заедно с другите войници пришпорва коня си след теб. Скоро на пътя ви се изправя същата тъмна и безформена маса — Призракът на езерото.

Отиваш на **78**.

Бързо изваждаш конския косъм от чантата си.

— Хвани здраво единия край, а другия хвърли нагоре! — прошепва Веста.

Изпълняваш това, което ти казва гадателката. Конският косъм се разтяга и стига до небето. Летящите хоботи изведнъж се строяват във въздуха и един след друг се нанизват на косъма. Другият му край идва в ръцете ти.

Връзваш двата края на възел. Хоботите бръмчат, тръскат се, опитват се да се освободят от конския косъм, който за тях е по-здрав и от най-дебелото въже.

— Добре се справи, княже! — радва се Веста. — Съдбата пак ти се усмихва.

Отиваш на **50**.

Пътят до крепостта, макар и уморителен, минава без премеждия. Ала когато приближавате крепостния ров, край вас просвирват стрели. Една от тях минава край ухото ти.

— Ей, вие там горе на стената, спите ли? — гръмва мощният глас на стария воин. — Аз съм Торк, а с мен е княз Архан. — Ако не спрете стрелбата, ще ви избеся до един!

Гласът му помага на стражите да разберат кой е тук край стените на града. Мостът се спуска бавно. Ти и Торк минавате по дебелиите дъски и влизате в крепостта.

Отиваш на [4](#).

И докато разбереш намеренията му, той лепва крилото от нощната птица на челото ти. После го притиска силно, та чак свят ти се завива. Напразно се опитваш да се освободиш. Хващаш дръжката на меча, ала двамата войници стискат здраво ръцете ти. Иде ти да ги убиеш, но засега свободен е само погледа ти.

Минават няколко секунди. Паметта ти се връща. Ти отново си Архан, княз на малко и щастливо княжество.

— Каква е тая работа, Торк? — крясваш сърдито ти. — Защо не махнеш това нещо от челото ми?

— С удоволствие, княже. — Торк маха крилото на прилепа от челото ти и го хвърля на земята.

— Какво си решил да правиш?

— Нищо, княже.

— Тогава да вървим!

Мини на **208**.

Заставаш до прозореца, който гледа към задния двор. В това положение не можеш да заспиш. Вън вилнее силна буря. Събитията през последния час сякаш стават все по-лоши и неприятни!

През дъжда виждаш как някаква дребна фигура пресича двора и отива към конюшната. Кой ли е това? Вече се каниш да повикаш стражата, когато вратата на конюшната се отваря. На прага застава със запалена факла в ръка главния коняр.

В колебливия пламък на факлата виждаш лицето на Веста. Тя казва нещо на Зияд, но бурята заглушава думите ѝ. Конярят кимва, пуска я да влезе в конюшната и затваря вратата.

Измъчван от безсъние, оставаш край прозореца до сутринта.

Мини на [47](#).

Неочаквано от короната на близкото дърво се подава главата на змия. Тялото ѝ е увито около дънера на дървото.

— Стой! — казва змията. — Тук е местната данъчна служба. Ако искате да минете границата, платете по една жълтица на човек.

— Аз съм княз Архан, тази земя е моя — отвърщаш ти.

— Беше, княже, беше — съска змията.

— Тук аз определям данъците — излизаш от кожата си ти.

— От днес аз определям данъците — настоява змията.

Оглеждаш хората си. По лицето на Торк е изписано: „Каквото и да направиш, аз съм с теб, княже!“ Зияд сякаш иска да ти каже: „Какво толкова ѝ се церемониш? Отсечи ѝ главата да знае кой е тук владетелят!“ Тъмните очи на Веста бързат да ти кажат: „Не се хаби на дребно, княже! Плати си таксата и да вървим напред!“

Кого ще послушаш?

Зияд — мини на **250**.

Веста — отиваш на **61**.

Прашната буря като че затихва. Прахът, който се набива в устата, очите и ноздрите, постепенно пада на пясъка. Оживях, казваш си, оживях!

Но този път прибърза. Насреща ти се задава един вихър от прах, който се движи тронаво като гигантска колона.

— Аз съм Пушльо — казва вихърът. — Искаш ли да се бием?

— Как мога да се меря с теб, многоуважаеми Пушльо? Та аз даже не съм от полублагородния произход на обикновения пушек!

— Не ме интересува! — гръмва гласът на Пушльо. — Тук аз решавам кой с кого да се бие. Моята братовчедка Гадната мръсна уста твърди, че...

— И тя ли е от благородно потекло? — питаш ти да протакаш време.

— Ами! Пълен боклук. Черната овца в семейството.

— А твоя милост сигурно си любимият син?

— Не дрънкай много, ами се готви за бой! — надава рев Пушльо.

Ако имаш парче от счупено огледало и ябълка, мини на [159](#).

Ако не си се сетил да вземеш и двете неща, прехвърли се на [267](#).

Отиваш към южната пората. На няколко крачки от рова е спряла каруца с чергило. Отпред седи едър брадат мъж. В тъмното не можеш да различиш чертите му.

— Какво искаш? — питаш го от стената.

— Аз съм търговец, идвам от Западните плодородни земи. — отговаря непознатият.

— Трябваше да пристигнеш през деня. Защо не спазваш законите?

— Конят ми си удари копитото.

— Има ли някой с теб?

— Сам съм.

Оглеждаш го още веднъж. Това трябва да е търговец, мислиш си и заповядаш на стражата да го пусне в града.

Мини на [164](#).

Великанът кихва. Вихърът те изхвърля от седлото и ти падаш на улицата. Болката те прави безсилен. За миг усещаш, че не можеш да помръднеш ударения си крак. Времето тече бързо, а ти все още не можеш да се съвземеш.

Ръката на Трошача се протяга към теб. Пръстите му с мръсни нокти те хващат и с учудваща деликатност те вдигат. След няколко секунди ти лежиш на огромната каменна длан.

Издаваш в много трудно положение. Какво ще направиш?

Ще се опиташ да скочиш — мини на **63**.

Ще се опиташ да се биеш — попадаш на **209**.

Ще потърсиш помощ от Торк — отиваш на **107**.

Препускате мълчаливо към езерото Ноя. Пред вас израства страховитата фигура на великана. Огромните му мускули се очертават още по-релефно под студената лунна светлина. Опитваш се да подтиснеш вълнението си.

Поглеждаш назад. Сигурен си, че това вълнение, граничецо със страх, е обхванало и тримата войни, препускащи зад Торк, а може би си самия него. Заобикаляте езерото от лявата страна и се насочвате към огромната неизследвана пропаст на изток от планината Майст.

От близките храсти изпълзява някаква сянка, нещо безформено, за което не можеш да кажеш човек ли е или животно. Конят ти се изправя на задните си крака и започва да цвили. Останалите също спират.

— Аз съм Призракът на езерото. Вървете си или ще умрете! — заповядва ви с дрезгав човешки глас безформената маса.

Запаваш спокойствие. Това, което говори човешки, не може да те уплаши.

Ако си съгласен да се върнеш обратно, мини на **95**.

Ако искаш да продължиш към пропастта, отиваш на **78**.

Стигате до една поляна. По дърветата са накацали къщите на горските ловци, направени от пръти и груби дъски. Между къщите са опънати въжета. По тях ловци, жени и деца минават свободно, без да стъпват на земята.

Един от ловците изсвирва с два пръста. От най-голямата къща се показва белобрад човек и дава знак. Ловецът ви казва да се качите при вожда Берил.

Влизате в единствената кръгла стая, разположена около голям клон. Вътре седят едър човек с прошарена коса и младо момиче с дълга коса, сплетена на тила.

— Аз съм вожда Берил, а това е дъщеря ми Ида.

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 4 — отиваш на **158**.

От 5 до 8 — мини на **215**.

От 9 до 12 — попадаш на **92**.

Мечът ти среща стомана. Тоя призрак не е съвсем безплътен, щом се защитава с оръжие!

Призракът отвърща на атаката. Неговият меч профучава във въздуха с такава сила, че с мъка отбиваш нападението. Докато си разменяте още няколко удара, успяваш да разгледаш противника си. Той е облечен в нещо като мантия от която стърчат само две ръце. Главата и краката му не се виждат.

С крайчеца на окото поглеждаш към Торк. Лицето му, огрято от лунна светлина, изглежда бледо и тревожно.

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 6 — мини на **108**.

От 7 до 12 — прехвърли се на **52**.

Няколко секунди оставаш като вцепенен. Умът ти не може да го побере. Какво прави тази канара?

Даваш знак и всички слизате от конете. Дълго се взираше във великана. Той стои невъзмутимо и не ви обръща внимание. Погледът му, както преди, е отправен към града. Струва ти се, че крепостта го привлича не по-малко, отколкото той — тебе. Имаш чувството, че сте оковани в невидимата, но много яка верига на съдбата.

— Ще ми се да го нямаше тоя великан — мърмори Торк.

— И на мен — кимваш ти.

Двамата мълчите.

— Ако не се махне сам, ще трябва да го махнем ние — нарушаваш мълчанието ти.

— Сам няма да се махне.

Точно така, сам няма да се махне. Ти си напълно съгласен.

Мини на [213](#).

Първото, което искаш да направиш, е да не ядеш храната на ловците даром; княжеското достойнство не ти позволява това. За няколко дни усъвършенстваш ловното си майсторство. С копие, с лък, с капан или мрежа, ти вече си незаменим ловец в племето. Дивечът и рибата, които носиш в стана на горските ловци, стигат за двайсетина души.

Ако очакваш среща с Берил, мини на **90**.

Ако искаш да видиш хубавата Ида, прехвърли се на **6**.

Ако предпочиташ да видиш старшия ловец, попадаш на **203**.

Подаваш глава и поглеждаш към мястото, където лежеше великанът. Той вече се е изправил и се прозява:

Ах, каква скука! Каква скука!

Така говори лицето му. Но изведнъж погледът на великана се променя. Пред него е цял един недокоснат град. Почти недокоснат. С юмруци и ритници Трошача започва да руши къщите, които се изпречват на пътя му. Скоро той изчезва от погледа, но трясъкът от неговите разрушителни забавления продължава да ечи в ушите ти.

Връщаш се при Торк. Лицето му е бледо, очите са затворени, от отсечената му ръка тече кръв. Ако не я спреш, Торк ще умре. Откъсваш парче от ризата си и превързваш раната. Старият воин все още е в безсъзнание. Поверяваш Торк на двама войници, качваш се на кон и препускаш към двореца с мисълта да спасиш княгинята.

Ето те пред палата. Трошача вече е съборил арката над голямата порта и се насочва към фасадата на двореца. Няма време, трябва да стигнеш до покоите на княгинята, но как?

През входа отляво — мини на **15**.

През централния вход — отиваш на **161**.

През входа отдясно — прехвърли се на **146**.

Тук пътят е прав и много широк. Луната свети толкова силно, че виждаш всеки камък, всеки храст, затова пускаш коня в галоп. Стариат воин препуска на няколко крачки след теб.

Нещо прошумолява на склона над главата ти. Няколко камъка падат надолу, после нещо огромно и тъмно се търкулва със страшна сила към теб. В бързината не успяваш да разбереш какво е то. Дръпваш поводите и изправяш жребеца си на крака. На две крачки от теб пада голям дънер.

— Е, Торк, имал съм късмета да поживея още — казваш на спътника си.

Двамата прескачат дънера, слизате от конете и тръгвате към входа на пещерата.

Мини на [244](#).

— Върви да видиш каква е тази фигура — казваш на Торк. — И не се бави много!

Старият воин кимва с глава и слиза тичешком по каменните стълби. Чуваш как мощният му глас заповяда на двама от стражите да тръгнат с него. Тропотът на конски копита отеква над смълчания град. Мостът над крепостния ров се спуска бързо. Конниците минават в галоп по него и след малко техните тъмни силуети се насочват към езерото, където стърчи фигура от камък — нито човек, нито дявол. Мостът отново се вдига, но щем тази твоя заповед се спазва безпрекословно.

И докато тропотът на копита бавно заглъхва, усещаш, че нещо тревожно се носи във въздуха, но какво, не можеш да разбереш.

Мини на [76](#).

Предсказанията на гадателката ти се струват чудовищни. Как може един ум да роди толкова много жестокост? Това трябва да е някоя зла вещица въпреки красивото ѝ лице.

Торк вече е сложил десницата си на меча. Сега само един поглед му стига.

Оставяш го да съсече Веста. Торк се опитва да извади меча си от ножницата и застива. Музиканти, танцьори — всички замръзват на местата си. Ти също. Само мисълта ти тече ясно както никога до сега. Времето е спряло своя ход.

Единственият изход от това положение е да се върнеш един миг назад. Иначе ще останеш консервиран във времето.

Отиваш отново на [101](#).

Наближавате завоя на реката. Тук двата бряга са обрасли с високи дървета и гъсти храсти. Мястото ти е добре познато, то е надарено от природата с приятен климат и хубава земя. И уж всичко е добре, уж всичко е спокойно, а нещо те чопли отвътре. Скоро разбираш защо. От едно дърво се подава голяма змия и препречва пътя на лодката.

— Добре дошли, драги пътници! — просъсква змията. — Радвам се да ви видя живи и здрави!

— Какво искаш? — питаш я сърдито.

— По сто жълтици на човек — кикоти се змията.

— Сто жълтици?

— Не сто жълтици, а по сто жълтици.

— Нали беше по една жълтица?

— Всяко нещо си има цена. Влизането в Западните плодородни полета струва по една жълтица на калпак, а излизането — по сто жълтици.

Ако имаш меч за гигантски змии, мини на [24](#).

Ако ли не, отиваш на [247](#).

Заповядваш на барабанчика да бие барабана.

— На оръжие! — провикваш се ти.

— На оръжие! — повтаря думите ти могъщият глас на Торк.

Странно, този тъй муден и тромав великан вече е пред града. Раменете и цялата му тъпа глава стърчат над бойниците на стената. На едното си ухо има каменна обеща. Сега вече си сигурен, че това е Трошача.

Каменният великан присвива палеца и показалеца си пред лицето на един онемял войн. Показалецът на Трошача се мята като огромен снаряд и шлема на войника отлита със свистене от главата му. Великанът хваща войника в юмрука си и го вдига пред очите си. Оглежда го с тъпо любопитство. Веждите му се мърдат, сякаш Трошача се мъчи да си спомни какво е това животинче, което шава неспокойно в шепата му.

Какво ще направиш?

Ще помислиш — мини на [210](#).

Ще се втурнеш да защитиш княгинята — попадаш на [65](#).

Ще се хвърлиш срещу Трошача — отиваш на [112](#).

— Благодаря ти! Ще взема подаръка на връщане — казваш на великана и цялата група продължава пътя си през пустинята. По-късно зачервените ти очи забелязват нещо.

— Какво е това, Торк?

Старият воин дълго се вира. И неговите очи са възпалени като твоите.

— Виждам един кол и някаква табелка.

— Да вървим! Сигурно е нещо важно!

На табелката пише:

КЪМ ЗАМЪКА НА ГЛАВНИЯ ВЕЛИКАН!

— Трябва да го видим кой е и какво представлява — казва Зияд.

— Само дано не е много лют, че ще опита острието на моя меч — ръмжи Торк.

Мини на [12](#).

Още няколко минути — и вие сте на върха. Най-високата точка е една наклонена скала. На нея пише нещо. Приближавате бавно. Лунната светлина стига да прочетеш надписа:

„Каквото ще стане, да стане!“

Обръщаш глава към Торк.

— Е, поне научихме нещо.

Старият воин клати глава. Виждаш, че нещо го тревожи.

Ще го попиташ ли какво е то? Да — мини на [241](#).

Не — отиваш на [72](#).

С огромни скокове изкачваш стълбите. Никога досега това разстояние не ти се е случвало толкова голямо! През цялото време чуваш ударите на Трошача. Някъде съвсем наблизо рухvat стени. Дано само стаята на княгинята да е здрава!

Остър писък раздира настъпилата тишина. От покоите на княгинята изтичва нейната компаньонка и се хвърля да бяга.

— Къде е княгинята?

Разхълцаната компаньонка не може да каже нито дума. Отваряш позлатената врата и се втурваш в покоите на княгинята. Тя седи на своето ложе. Лицето ѝ е бяло като платно.

В този миг стената рухва с трясък и една каменна ръка се протяга към леглото, но ти си по-бърз. Докато ръката търси слепешком, грабваш княгинята и излизаш с нея в коридора.

Посочи число от таблицата. От 1 до 6 — мини на **163**.

От 7 до 12 — попадаш на **30**.

Не ми се ще да рискувам — казваш на стария воин. — Връщаме се в града.

Малко след това минаваш с коня си по моста над рова и влизаш в крепостта. Двамата с Торк се качвате на стената да хвърлиш последен поглед към великана, който ти създаде толкова неприятности тази вечер. Ще ти се да вярваш, че това са последните ти грижи с каменния колос.

— Ще се видим утре — казваш му ти.

Струва ти се, че от езерото долита груб, нисък глас:

— Ще се видим, княже, ще се видим. Утре заран.

— Чу ли нещо, Торк?

— Нищо не чух, княже.

— Така ми се е сторило — казваш си.

Прехвърли се на [207](#).

Поглеждаш на юг. Небето се покрива с дребни тъмни точки. Те бързо нарастват. Странните предмети се вият и гърчат като огромни червеи.

— Летящите хоботи! — изтръгва се от гърдите ти.

Едва сега разбираш ужаса на клетия старец. Летящите хоботи са слугите на Гадната мръсна уста.

Ако имаш конски косъм, мини на [125](#).

Без него отиваш на [249](#).

— Искам да ти кажа нещо, княже — подхваща княгинята. Лицето ѝ е бледо и тревожно.

— Обидил ли те е някой? — бързаш да я попиташ.

Княгинята се колебае. Може би не знае откъде да започне.

— Има нещо съвсем друго. Сънувах сън.

— О, това ли било? — въздъхваш с облекчение ти.

— Сънят ми беше съвсем истински. Три мълнии разсякоха небето и в езерото Ноя се появи огромно чудовище.

— Какво чудовище?

— Прилича на човек, но не е. Това е той, великанът.

Ако приемеш сънят ѝ на сериозно, отиваш на [36](#).

Ако в думите ѝ не виждаш нищо тревожно, остани с нея. Попадаш на [32](#).

Високо над пътя се издига огромна скала. Минавал си от тук, виждал си я много пъти, но този път погледът ти спира на нея. Нещо прошумолява в мрака. Няколко камъчета се търкулват по склона.

— Внимавай, княже! — гръмва гласът на Торк.

И без него виждаш, че скалата над пътя се залюлява.

— В галоп, напред! — заповядваш ти и пришпорваш коня си. Торк препуска след теб.

Останалите трима не успяват да избегнат опасността. Огромната скала пада върху тях и ги смазва.

Минава ти мисълта да се върнеш, но въпреки това продължавате упорито напред.

Мини на [220](#).

Продължавате с лодката, докато виждате пред себе си гората. Насочваш лодката към десния бряг. Слизате и скривате лодката в храстите. За всеки случай, може един ден да ви потрябва.

Мини на [66](#).

След дълго очакване Торк най-подир се връща в залата. На лицето му е изписано смущение. Старият воин разтваря ръце. Музиката млъква.

— Жив човек не се мярка по улиците, княже — казва той.

— Ще чакаш до първия срещнат — настояваш ти.

— Разбрах, княже.

И Торк пак излиза на улицата пред двореца.

Отиваш на **101**.

— Ур-ри-ку-у-у!

Това вече не е гръмотевичния глас, който разтърсва земя и небе. Това е гласът на един великан в предсмъртна агония. Точно затова в този миг той е особено опасен.

Докато великанът се мъчи за запази равновесие върху търкалящите си трупи, пукнатината в коляното му се разширява. Трошача прави болезнена гримаса. Левият му крак се счупва с трясък. В желанието си да запази равновесие каменният великан прехвърля тежестта си върху десния крак, но полита назад. Той изтърва боздугана, който счупва и десния му крак. Трошача пада назад, осакатеното му тяло се превърта няколко пъти, прелита над най-стръмното място и пада в езерото. Водата му излиза от бреговете. Когато вълните утихват, виждаш, че само главата на великана стърчи над водата. Каменното му лице е неподвижно.

ПОБЕДА!

Мини на **16**.

Чуваш рев — мощен, яростен, див рев. Кръвта замръзва в жилите ти. Никога до сега не си чувал нещо подобно. В гласа на невидимия звяр сякаш се смесва ревът на мечка, мученето на разярен бик и грухтенето на ранен глиган.

— Нощта, самотата и лунната светлина те правят нервен, княже — казваш си, за да се ободриш. — Това е най-обикновено животно, безобидно животинче.

Много добре знаеш, че едно безобидно животинче не може да те хвърли в смут.

Отиваш на [21](#).

Малката ви група пътува в тръс през пустинята. Сигурни сте, че скоро ще излезете от тази неплодна земя, където няма капка вода.

По небето плъзват облаци. Отначало те са малки и светли, но скоро цялото небе се покрива с дебели тежки облаци. От небесната синева не остава и помен. Вятърът, който духа, изпраща в лицата ви задушливи прашни облаци. Слънцето се скрива, четирите посоки на света престават да съществуват за вас. В това море от прах не виждаш нищо.

Загубваш връзка с останалите. Отиваш на **130**.

— Насам! — провикваш се ти.

Тримата войници се втурват към теб. Чувстваш, че тези смели мъже са сковани. Те са минали през огън и меч, но за първи път в живота си те трябва да се бият срещу каменен колос.

Четиримата хващате гредата. Ти си отпред. По твоя команда се засилвате с тежката греда срещу каменната гръд на великана. Ти само я насочваш под ключиците.

— Бу-у-ум!

Ударът попада точно там, където искаш, но Трошача не помръдва. Той наистина е непоклатима и здрава скала. Само каменните му очи се насочват към теб. Известно време те гледат учудено и дори объркано.

Великанът хваща гредата и замахва с лявата си ръка. Успяваш да се пуснеш, но тримата войници нямат твоята бърза реакция. Заедно с гредата те прелитат над стената. Чуваш отчаяните им викове, а миг след това — плясък на вода. Тримата са паднали в крепостния ров.

Можеш да нападнеш отново — мини на **82**.

Ако предпочиташ да отстъпиш, прехвърли се на **39**.

Излизаш от подземието и обикаляш развалините на двореца. Вчера това беше разкошен палат, който блести от злато и кристал, вчера ти беше могъщия княз Архан, а днес си човек, който не може да защити най-близките си хора.

Тук няма жива душа, да не говорим за лекар. По улиците край двореца, който вече не можеш да познаеш, не се мярка никой. Връщаш се без лекар при малката група в подземието.

Мини на [79](#).

Странна мисъл минава през ума ти — че Берил и Ида, тези две толкова различни същества, са едно цяло. Движенията им са съгласувани, те сякаш водят дълъг и интересен разговор, без да проронят нито дума.

Но в техния безсловесен диалог не забелязваш недоверие или враждебност, в момента двамата просто те оглеждат и преценяват що за човек си и могат ли да ти се доверят. Берил има вид на мъдър човек, той не би допуснал в племето външен човек, който да напакости на горските ловци.

Най-сетне Ида кимва с глава. Дошъл е моментът да чуеш какво ще ти каже домакинът.

Мини на [215](#).

Пушльо тръгва срещу теб бавно и заплашително.

Какво да правиш? Мечът е безсилен пред него, той няма кости, мускули, кръв. Пушльо е само една гигантска концентрация на разрушителна енергия.

Поглеждаш в парчето от огледало. Кого да извикаш? Торк? Той е майстор в бой с хора. Духът на княгинята? Той няма да ти помогне. Веста? Да, Веста.

Лицето на Веста се появява на парчето от счупено огледало.

— Пушльо иска да се бие. Какво да правя?

— Хвърли ябълката в устата му — казва Веста и образът ѝ изчезва.

Вадиш ябълката от чантата. Пушльо вече е на няколко метра от теб. Огромната му уста заплашва да те погълне. Хвърляш с все сила ябълката в зиналата паст на Пушльо. Той се задавя, започва да хърка, огромната колона спира на място. Вихърът забавя движение, прахът бавно пада на земята и се разстила над цялата пустиня.

Ако имаш факел, мини на **38**.

Ако нямаш факел, попадаш на **263**.

— Стойте тук! Ще се опитам да науча нещо от него — казваш ти на спътниците си и препускаш към великана.

Той продължава да млати с все сила огромните скали около него. От челото му се лее пот. Огромни капки се търкалят по бузите, шията и гърдите му.

— Добър ден! — поздравяваш вежливо ти, когато стигаш до крака му. — Какво правиш тук?

Великанът дълго се оглежда. Когато най-послед те забелязва, той оставя исполинския си чук на земята и казва:

— Аз съм само един нещастен великан!

От очите му руковат сълзи. Той ги избърсва с опакото на ръката си. Като виждат, че колосът не е страшен, твоите спътници идват тихо при теб.

— Аз съм княз. Бях млад и красив, но зла магьосница ме ориса да троша тези камъни — продължава ридяещия великан. — Ако ги превърна в пясък, ще разваля магията и ще стана човек.

Един глас разтърсва небесата.

— Не спирай, Дребосък, не спирай! Още не си изпълнил четвъртината от нормата!

Великанът трепва и се озърта уплашено.

— Господарят! Най-страшният великан, владетелят на всички великани!

Ако искаш да продължиш разговора, мини на [254](#).

Ако решиш да не отвличаш великана от работата му, отиваш на [91](#).

Виждаш как Трошача спира близо до двореца. Умори ли се, що ли?

А той просто оглежда отвисоко какво е сторил до тук. Оставил е половин град в развалини. Но каменният му мозък продължава да търси нещо ново, нещо интересно.

Великанът приближава до източната кула на двореца, набляга с рамо, сякаш за да изпита здравината ѝ. Когато кулата се пропуква в основата си, той се отдръпва да види плодовете на тежкия си труд. Около него се вдига облак прах.

В момента, когато се захваща с фасадата на двореца, ти се затичваш по стълбите. След малко влизаш в стаята на княгинята. Стените ѝ са напукани, подът е покрит със счупени стъкла и мазилка. С два скока стигаш до леглото на княгинята, грабваш я и се отдръпваш заднешком към вратата.

Прехвърли се на [163](#).

Торк бавно се надига.

— Как са войниците, княже?

— Мъртви са, Торк. Имаш ли нещо счупено?

Старият воин внимателно се опипва. Няколко секунди лицето му е напрегнато и съсредоточено.

— Здрав съм, княже! — чуваш могъщия глас на Торк.

— Слава богу!

Какво решаваш? Торк да нападне великана — мини на **194**.

Сам да нападнеш великана — прехвърли се на **229**.

Ако не желаеш враждебни действия, попадаш на **10**.

Някаква невидима сила, божествена ли, дяволска ли, се стоварва върху двореца и го разцепва на две. Около теб хвърчат тухли и прах.

Ур-ри-ку-у-у!

Това е Трошача. Боздуганът му разцепва стълбището на две. Тъпата каменна муцуна наднича през рухналия покрив. Княгинята припада в ръцете ти. Трябва да тичаш колкото може по-бързо!

Главата на великана се скрива и към вас се протяга неумолимата му каменна ръка. Сега е момента да се измъкнеш. Докато тъпото чудовище опипва стълбата, ти прескачаш последните три стъпала и минаваш през една тясна врата към подземие. Оставяш княгинята на земята, постилаш наметката си и слагаш княгинята върху нея.

Настъпва тишина. Зад гърба ти се чуват тихи, едва доловими стъпки. Обръщаш се, това е Веста. Тя се покланя леко.

— Аз ще се погрижа за жена ти, княже!

Можеш да продължиш битката срещу Трошача. Мини на **200**.

Ако се опиташ да дадеш сигнал за спиране на борбата, попадаш на **71**.

Сядаш на стената. Камъкът е още топъл. Приятно ти е да се отпуснеш и радваш на щастието, което изпитва всеки владетел на богатата страна.

Неусетно заспиваш. Събужда те тропотът на конски копита. Познатите стъпки на Торк екват по каменните стълби. Скоро неговата едра фигура се появява на стената.

— Какво видя, Торк?

Старият воин застава на две крачки и си поема дъх.

— В езерото има един каменен великан.

— Как изглежда?

— Огромен, зъл, великолепно развит, с гола глава и обеца на ухото. На рамото си държи каменен боздуган. Ако съдя от това, което стърчи над водата, трябва да е висок поне дванайсет метра.

— От къде дойде?

— Ще ме сметнеш за изкуфял, княже. Издялал го е Богът на бурята.

— Опасен ли е?

— Докато си стои в езерото, не е. Някакви джуджета казали на хората, които живеят в колиби край езерото, че единственото оръжие срещу тоя великан се намира в пропастта югоизточно от езерото.

Ще се втурнеш ли веднага на път?

Да — мини на **19**.

Не — попадаш на **48**.

Наближавате планината Майст. Тя е величествена в своята горда самота. Зиме и лете, денем и нощем от нея лъха нещо силно, спокойно и вечно, нейният дух винаги се е извисявал над дребната човешка суета. Ала нощем планината сякаш се променя. Тя става тайнствена, опасна и измамна. Тъмните корони на дърветата я правят още по-привлекателна.

— Виж там, княже!

Гледаш към мястото, което сочи ръката на Торк. Само камъни и храсти, които хвърлят дълги сенки. Но това е на пръв поглед. След малко очите ти различават голямо тъмно петно. Това е входът на пещера.

— Тук някъде трябва да е скрито оръжието, с което ще победим каменния великан?

Чувстваш, че гласът ти трепери от вълнение.

— Всичко е възможно, княже.

— Тогава напред!

Можеш да избереш противника си.

Ако искаш да се биеш с вълк, мини на **188**.

Ако предпочиташ двубоя с мечка, отиваш на **173**.

Ако избираш двубоя с глиган, попадаш на **244**.

След малко стигате да голямата желязна порта. Стражите веднага ви познават. Те мълчаливо и безшумно я отварят и двамата с Торк спирате пред входа в двореца. Най-подир след един уморителен ден се прибиращ у дома!

От сянката на едно дърво излиза Зияд, управителя на княжеската конюшня. Той е среден на ръст, широкоплещест, с къдрава черна коса. Много е млад за високата длъжност, но големият му опит и обичта към конете го правят незаменим помощник.

Скачаш от коня. Зияд се покланя мълчаливо и поема юздите първо от теб, сетне от Торк. Зияд повежда конете към конюшната, а двамата с Торк влизате в двореца.

Кой ще те посрещне?

Слугите — попадаш на **13**.

Главният камердинер — отиваш на **64**.

Княгинята — мини на **75**.

Няколко минути по-късно стигате на върха. Пред вас се издига високата кула. Оглеждате я внимателно от всички страни, но никъде не виждате прозорци. Край кулата са наредени дебели здрави греди.

— Торк и Веста остават тук! — заповядваш ти.

Двамата със Зияд слизате от конете и приближавате до входа на кулата. Чукаш на вратата веднъж, два пъти, трети път. Никой не ви отваря.

Влизаш в кулата. След теб пристъпва Зияд. Наоколо цари полумрак, само отгоре идва слаба мъждукаща светлина. По вътрешната стена се вие и изчезва във висините една безкрайна стълба. Нещо прощумолява в краката ти. Два тлъсти плъха!

Ако искаш да се качиш по стълбата, мини на [243](#).

Ако не виждаш смисъл в изкачването, попадаш на [231](#).

Трябва да бъде по-предпазлив, казваш си и в този миг се чува вой на див звяр. Конят ти се изправя на крака и полита напред като стрела. След теб препуска старият воин Торк.

Обръщаш глава назад и виждаш пътеката, осветена от луната. Някакъв див звяр, може би мечка, се изправя на задните си лапи. Конете на войниците цвият отчаяно. Ездачите едва се задържа на седлото.

Лъкът е вече в ръцете ти. Сваляш една стрела, тетивата звънва и стрелата пронизва звяра. Чува се неговият страшен рев. Много късно! Обезумели от ужас, конете хвърлят ездачите по стръмния склон. Двамата умират веднага.

Трябва ли да продължа пътя, казваш си. Да, трябва!
Мини на [220](#).

Даваш знак и последната, най-горната катапулта изстрелва заряда си. Огромният камък профучава над езерото и се разбива в главата на Трошача. Това вече е прекалено и за мързел като него.

Трошача поглежда Торк и праща с длан една вълна към него. Конят на воина се втурва нагоре по стръмнината и едва успява да избегне вълната. Когато водата в езерото се успокоява, Торк отново се връща на брега.

Ако предвиждаш неочакван ход на Трошача, мини на [44](#).

Ако смяташ, че всичко върви по план, отиваш на [120](#).

Светкавично отскачаш встрани. Въпреки това усещаш близостта на звяра и разбираш, че битката с него няма да е от леките. Посягаш към дръжката на меча, но веднага се отказваш от това оръжие — звярът е необикновено голям и трудно можеш да го поразиш, без да те засегне. Това е необикновено чудовище, глиганомечобик.

Животното се обръща и се втурва към теб с цялата сила на своето могъщо тяло. Рогата му са насочени към теб. Разстоянието между теб и глиганомечобика бързо се стопява.

Сваляш лъка и опъваш тетивата. Стрелата улучва звяра в лявото око. Късно! Звярът е вече на две крачки от теб. Преди да отскочиш, рогата му се забиват в гърдите ти.

Нощният поход завършва трагично. Започни от [1](#).

В момента, когато главата на звяра се отделя от тялото му, те лъхва сух, горещ вятър. От досегашната прохлада не остава и следа. Задъхваш се, не ти стига въздух. Железни обръчи сякаш стягат гърдите ти.

Отпускаш се на земята. От нея лъха хлад. Това е една малка почивка за измъченото ти тяло.

Нов полъх на вятъра сякаш изгаря дробовете ти. Ако не престане този сух, жесток вятър, скоро ще умра, казваш си и затваряш очи. Дишането ти се учестява, а горещият въздух сякаш прогаря вътрешностите ти.

Горещият вятър спира така неочаквано, както се е появил. Не смееш да повярваш, че и този път остана жив!

Мини на **93**.

Напускате зелените поля и навлизате в каменистата пустиня Тоби. Пред вас няма ни път, ни пътека. Докъдето стига погледът се простират само скали — огромни, назъбени и жълти, напечени от яркото слънце.

Над пустинята трепти мараня. Далечните предмети плуват пред погледа, сякаш са недействителни, а плод на нечие въображение. Струва ти се, че човекът, който отрива с длан потното си чело, не си ти, а някой друг. Доскоро той човек беше владетел на малко, но благоденстващо княжество, днес той е само един от четирите пътника, които пътуват на кон през пустинята, без да знаят защо.

Тук няма нито дръвче, нито една тревичка. Очите бързо се уморяват и зачервяват от слънцето, което се издига в синьото безоблачно небе. Още от самото начало на пътуването през пхустинята чувстваш някаква особена умора.

Ще спреш ли?

Да — мини на [265](#).

Не — отиваш на [35](#).

Пред входа на пещерата една огромна мечка се изправя на задните си лапи. Торк не успява да посегне към оръжието си. Непозната сила го приковава на място. Само лицето му издава вътрешното напрежение.

— Ще се биеш с мен — ръмжи мечката.

— Не ме е страх от теб — казваш й, — но има ли смисъл да си губя времето?

— Кой може да каже какъв е смисълът на богатството? — отговаря с рев мечката.

Посочи число от таблицата.

От 1 до 6 — мини на **211**.

От 7 до 12 — попадаш на **223**.

Внезапен шум над главата ти те кара да се обърнеш. По стръмнината падат големи камъни.

— Напред! — заповядваш ти и забиваш шпори в слабините на жребеца. Конят ти се втурва напред като хала.

Торк и войниците изпълняват заповедта. Тропотът на копита се смесва с нарастващия шум от падащи камъни. И когато мислиш, че сте избегнали опасността, един камък удря последния войник и го поваля на място. Очакват те и нови трудности:

— жива заплаха — попадаш на **168**;

— неподвижно препятствие — мини на **218**.

Лягаш на княжеското ложе, но сън не те хваща. Дълго се въртиш в постелята, а когато заспиваш, сънуваш странен сън. Вън бушува страшна буря. Мокра до кости, Веста чука на вратата на конюшната. Отваря и конярят Зияд. В ръцете си държи фенер. Веста влиза, казва му нещо. Той ѝ сочи сеното. Гадателката се съблича, закача дрехите си на дъските и ляга в сеното. След малко Зияд се качва при нея.

Ставаш от леглото. Вече се зазорява. Отиваш до прозореца и поглеждаш към задния двор, където е конюшната.

Мини на [47](#).

Опитваш се да пълзиш между камъните, но си прекалено уморен, няма да издържиш дълго. Ноктите ти се забиват в песъчливата земя. Минава ти мисълта как ли изглеждаш отстрани. Никога досега не си виждал княз да драска с нокти по земята. Хубава гледка, а?

И накрая — нищо. Пропълзъл си няколко метра напред. Трябва да си починеш. Мини на [110](#).

Малко по-нагоре край потока забелязваш огромни светещи следи. Навеждаш се над тях. Това не са дирите нито на човек, нито на звяр. Кой тогава ги е оставил?

— Аз — гръмва неочаквано един силен глас, от който потреперват отвесните стени на пропастта. Оглеждаш се. Наоколо няма никой.

— Кой си ти? — питаш учудено.

— Аз съм лъжата, застоят, смъртта. Ще изпратя моето любимо дете, моя глиганомечобик да те стъпче.

Ако имаш нужда от съвет, попадаш на **205**.

Ако смяташ да минеш без съвет, отиваш на **114**.

След цъфналите дървета въздухът е толкова прозрачен и чист, че би могъл да забравиш за миг нещастieto, сполетяло цялата страна. Миг на покой, на забрава може да разсее мъката ти, натрупана през последните дни. Но нещо ти пречи да се отпуснеш. Устата ти пресъхва. Главата ти шуми, избива те студена пот. Усещаш отпадналост в цялото тяло. Дълбоко в теб сякаш лумва някакъв странен, опустошителен огън.

Опитваш се да продължиш, но огънят се разгаря все по-буйно, все по-унищожително. Пътят пред теб започна да трепти, цъфналите дървета и храсти се превръщат в размито петно, челото ти се оросява с едри капки пот.

— Какво ти е, княже? — пита загрижено Торк.

Чуваш тропота от копитата на галопиращ кон.

— Той е болен — казва Веста и нежната ѝ ръка докосва челото ти. — Целият гори!

Торк и Зияд те свалят от коня. Лягаш на някаква постелка, а твоите спътници те завиват с всички наметала.

— Взе ли лек против треска, княже? — пита загрижено Веста.

Да — отиваш на [235](#).

Не — попадаш на [245](#).

Отговор няма. Какво прави Торк, спи ли, та не разбира знака, който му даваш? Опитваш се да извикаш, но от устата ти излизат едва чути хрипове. Ами ако е убит? Ако някой го е нападнал и го е пронизал с меч, копие или стрела? Ако му е метнал примка на шията?

Минава цяла вечност, докато въжето се поклати. Торк е жив и здрав, просто си много уморен и нетърпелив, затова са тези вълнения. Прехвърли се на **83**.

Една пътека води от крепостта към езерото. Там долу, сред тъмните води, се издига каменният великан. Могъщата му фигура се откроява на фона на нощното небе. Какво ли таи в себе си гигантът, който до преди малко беше само една обикновена скала?

Скоро стигате до брега на езерото и поемате в тръс по източната му част. Тропотът на копита отеква над смълчаните езерни води. В душата ти е спокойно, с Торк и двамата войници няма от какво да се страхуваш.

Спираш коня си. Зад теб спират на място храбрите ти спътници. Нещо те кара да погледнеш към великана, който сега е обърнат с профил към теб. Неясен шепот долита от езерото. Сякаш човешка реч се смесва с тиха приспивна музика.

Застиваш на място. Вече не знаеш нито кой си, нито къде отиваш. Един непознат човек с шлем и ризница се опитва да ти каже нещо, но думите му не стигат до теб. Доколкото можеш да видиш в тъмното, лицето му изглежда загрижено. Другите му двама спътници също ти се струват притеснени. Какво става в тая пролетна нощ, какво искат тези непознати от теб? Може би искат да те ограбят? Ако е така, не са познали.

Мини на [40](#).

Нощното приключение, което едва сега започва, вече не ти харесва. Толкова много незначителни сили се намесиха, че не знаеш до какъв край ще те доведе цялата тая работа. Не е ли по-добре да се върнеш в двореца и да изчакаш утрото? Така ще можеш да събереш и войската, и каменоделците, пък и не е зле да се посъветваш с придворните. Може би ще чуеш от тях мъдър съвет. Както и да е, утрото е по-мъдро от вечерта.

Това слага край на колебанията ти. Сега вече целта ти е една и тя е да се върнеш в града.

Пришпорваш коня си към крепостната стена.

Мини на [147](#).

Десният ти крак се подхлъзва. Продължаваш да се крепиш на двете си ръце и на левия крак. Минават няколко секунди, през които трескаво търсиш опора и за другия си крак. Имаш чувството, че великанът ти се присмива: как си, приятелю, колко ще издържиш върху мен?

От изпаренията в езерото повърхността на каменния великан е станала влажна и хлъзгава. Ако не намериш начин да се закрепши сигурно, ще паднеш и преди да се потопиш в езерната вода, може да се удариш в тялото на исполина.

Отиваш на [105](#).

Не бързай, казваш си, не бързай! Тази нощ е странна, в целия си живот не помниш нещо подобно. Кръглата луна, която се издига над езерото и облива със странна светлина скалите, храстите и водата, те кара да бързаш. А и този великан, роден за няколко секунди под ударите на огнените мълнии, понякога те кара да се чувстваш плах и несигурен, сякаш си малко дете, изгубено в гората.

Точно затова трябва да се огледаш, докато си още на коня и при опасност можеш да препуснеш галоп. А засега ти остава да си отваряш очите на четири.

— Торк, как мислиш, да слезем ли от конете?

— Тая нощ мястото тук не ми харесва, княже.

Мини на [136](#).

Новината, която ти съобщи княгинята, продължава да те радва, но в душата ти цари смут. Ще посмее ли една нищо и никаква гадателка да каже лоша дума срещу теб и княгинята, ако това не е написано на ръката ти? Сигурно не. Но кой може да твърди, че твоето бъдеще е отворена книга за Веста?

Глупости, никой никога не може да ти предскаже живота!

Ала тревогата остава. Викаш при себе си Торк и му даваш точни заповеди. След малко пред двореца се строят една чета конни войници и десет души каменари.

Излизаш на балкона.

— Искам да разрушите каменния великан, който се издига в езерото.

— Не сме виждали каменен великан, княже — плахо се обаждат старшият на войниците.

— От вчера има, и то какъв!

Групата тръгва. Ще пристъпиш ли към княжеските си задължения? Да — отиваш на [109](#).

Не — мини на [11](#).

Веста изважда от пазвата си малко бурканче. С белия крем от него тя намазва лицето на Торк и Зияд.

— Не се тревожи, княже — усмихва се тя. — Ще им мине.

Свечерява се. Лягаш да спиш, а Веста остава при болните до сутринта. Събужда те силен жизнерадостен смях. Смят се Торк и Зияд.

Прехвърли се на [56](#).

Качвате се на конете и тръгвате назад. През по-голямата част от пътя мълчите. И двамата си мислите, че нощният поход е бил излишен, но никой не се решава да го каже на глас.

Когато слизате до езерото, пускаш коня си в галоп. Старият воин също се радва да мине край великана с най-голяма скорост. Колосът още нищо не ви е сторил, но самото му присъствие кара сърцето да тръпне в мрачно предчувствие.

А на теб ти олеква. Страната ти е плодородна, крепостта — непобедима. Както преди ти си оставаш богат и щастлив владетел. До сега не си срещал сила, способна да победи войските ти.

Скоро стигате до крепостната стена.

— Тук е Торк — провиква се старият воин. — Отворете портата.

Мостът бавно се спуска. След малко двамата с Торк влизате в града.

Отиваш на [4](#).

Докато държиш с кормилото лодката в средата на течението, а Веста и Зияд се радват на красивата гледка, Торк поглежда към небето и се мръщи.

— Тая работа не ми харесва.

Лявата му ръка сочи на запад. Поглеждаш назад и виждаш малко облаче, което бързо нараства.

— Задава се буря — разбираш думите му ти.

— Така мисля, княже.

Веднага обръщаш носа на лодката към брега. Вятърът се засилва, надигат се високи вълни. Но вие сте по-бързи — слизате на брега, издърпвате лодката на пясъка, обръщате я с дъното нагоре и се скривате под нея.

Небето пламва от светкавици, гръмотевиците идват една след друга. Руква пороен дъжд. Бурята трае не повече от половин час, сетне пак грейва слънце.

А вие продължавате пътя си с лодката.

Мини на [142](#).

Наближавате входа на пещерата. От близките храсти излиза вълк и тръгва към вас. Очите му светят като разпалени въглени. Торк посяга към меча си.

— Стой мирно — казва му вълкът. — Аз съм пазачът на това богатство. Аз ще си бия с твоя господар. Ако ме победи, може да влезе в пещерата.

Старият воин замръзва с ръка, посегнала към дръжката на меча. Очите му показват, че той се мъчи с всички сили да ти помогне, ала не може да стори нищо.

Изваждаш меча си и тръгваш бавно към вълка.

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 6 — мини на **223**.

От 7 до 12 — попадаш на **214**.

Отгоре до теб долита гласът на Торк.

— Дръж се, княже!

Хубав съвет, но трудно се изпълнява. Все пак успяваш да се закрепшиш на стръмния склон.

Някой ти хвърля въже. Лицето му е в сянка, не виждаш кой е, но си сигурен, че това е Торк. Въжето се развива бавно, струва ти се, че минава цяла вечност. Най-подир краят на въжето пада до теб. Хващаш го и бавно, крачка след крачка, се изкачваш по стръмнината.

Горе на пътеката те чакат твоите спътници, цели и невредими. Можете да продължите пътя си.

Мини на [25](#).

Сядаш на трона и се отпускаш на меката облегалка. В краката ти ляга твоето любимо куче. Тронната зала, грейнала от позлатата по стените и старинните предмети, ти се струва по-тържествена от всеки друг път, лицата на придворните са приветливи и тържествени. Това е най-щастливият миг в живота ти.

В залата влизат музиканти и танцьори. Музиката, лека и приятна, те изпълва с онова спокойствие, което те кара да се чувстваш единствен и неповторим. Вдясно от теб, прав и неподвижен като статуя, стои Торк. Лицето му е непроницаемо, но си сигурен, че и той се радва с теб.

Ритъмът на музиката става все по-бърз, танцьорките се носят вихрено, целия дворец празнува радостта ти.

Мини на [69](#).

Трошача те пуска, но този път при падането успяваш да омекотиш силата на удара. След миг вече си на крака.

Каменният великан замахва като на шега срещу коня на Торк. Ударът попада в задницата на коня. Чува се звук от трошене на кости. Конят пада, облян в кръв. Преди още Торк да се изправи, великанът замахва повторно. Каменната му лапа улучва дясната ръка на Торк и я откъсва. Хвърляш ножа си в лицето на великана и докато той се оглежда, измъкваш назад Торк. Двамата се скривате зад стената на една къща.

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 6 — мини на **55**.

От 7 до 13 — попадаш на **138**.

Вертен ви води през гъста гора, без да се оглежда и замисля. Той е роден тук, тук е израсъл и я познава като петте си пръста. Скоро чувате вик на глухар. Вертен спира, слага ръце до устата си и отговаря по същия начин.

Мини на [134](#).

Пускаш коня си в тръс. Сега за теб най-добрата посока е реката. Там ще имате риба, ще имате вода. Можеш да си починеш, да помислиш за бъдещето, да вземеш най-правилното решение.

На пътя излиза един старец. Кожата му е пепелява и сбръчкана, дългата му бяла коса не е виждала гребен от години, възлестите му пръсти стискат вехта скъсана торба.

— Какво правиш, дядо? — питаш го.

— Търся нещо за ядене.

— Намери ли?

— Не. Вие накъде сте тръгнали?

Разказваш му накратко за хълма с кулата и срещата с Гадната мръсна уста.

— Как успяхте да минете през нея? Никой никога не я е затварял.

— Там им е грешката. Аз само я отворих с една голяма греда.

Думите ти хвърлят в ужас стареца. Дъното на старите му дрипави гащи започва да се тресе.

— Стана тя, каквато стана — вайка се старецът. — Сега ще довтасат летящите хоботи! — Той се втурва да бяга. Скоро старецът изчезва сред цъфналите овощни дървета.

Какво ще направиш?

Ще се вслушаш в думите на Веста — мини на [227](#).

Ще се вслушаш в думите на Торк — отиваш на [242](#).

Няма да слушаш никого — попадаш на [148](#).

Старият воин пристъпва от крак на крак. Отначало ти се струва, че той просто е уморен от неподвижното стоене върху лицето на исполина, ала след малко разбираш, че това не е така. Торк просто търси опора, за да направи нещо важно.

След като се закрепва добре върху камъка, старият воин бавно и предпазливо изважда ножа си от ножницата.

— Какво правиш, Торк?

— Искам да го погъделичкам малко.

— Той може да ни смаже!

— И сега може.

Доводите му са железни. И все пак великанът е нещо извън твоите обикновени познания, разсъжденията ти за него не почиват на знания за неговата същност.

Торк замахва с ножа и нанася удар в долната устна на исполина. Чува се звън на стомана, острието на ножа се счупва, полита надолу, удря се в каменната гръд на великана и пада във водата. Великанът не помръдва.

Старият воин поглежда към теб.

— Трябваше да опитам — казва той. — Жалко за ножа. Хубав беше и ми служеше вярно.

Мини на **89**.

Непознатият с шлема и ризницата, мъж на 40–45 години, взема прилепа и го слага на раменете ти. Лицето му е открито, чертите му вдъхват доверие, но човек не трябва да слуша само чувствата си. Кой го знае що за птица е тоя и кой го изпраца? Пък и като сам не помниш кой си, как можеш да разбереш кой е човекът отсреща?

Ръката на непознатия продължава да крепи убития прилеп на дясното ти рамо. Това вече преминава всякаква граница. И макар да не вярваш в заклинания и урочасване, това все повече ти прилича на черна магия. Крайно време е да направиш нещо!

Десницата ти сама посяга към дръжката на меча. Движението ти е мълниеносно, ала другите двама успяват да хванат и двете ти ръце. Тялото ти се гърчи в безсилна ярост, докато... докато разбираш, че си княз Архан, а тоя, който държи убитата птица на рамото ти, е старият воин.

— Какво стана с мен, Торк?

— Забрави кой си, княже — отговаря началникът на армията и хвърля прилепа на земята.

— Това помогна ли ми? — питаш го и сочиш с пръст мъртвата птица.

— Така мисля.

Мини на **208**.

Прехапваш устни, за да не прихнеш, и се обръщаш към своите спътници. Те разбират какво искаш да им кажеш и остават сериозни.

— Моите хора са на вашите услуги, Ваше гигантско величество — произнасяш тържествено ти.

— Наистина ли? — пита зарадвано Главният великан. — Моите хора само ми пречат.

Двамата с Зияд помагат на великана да си сложи кокилите, а Веста му подава шапката. С ваша помощ великанът се изправя на крака.

— Понякога ми се иска да съм съвсем обикновен човек — казва великанът и разтрива изтръпналите си крака.

— Благородството задължава — успокояваш го ти.

— Именно! — съгласява се радостно великанът. — Иначе отдавна да съм зарязал тая работа.

Великанът тръсва глава.

— Макар да не сте от благородното потекло на главните гиганти, ще ви приема в моя замък — обявява тържествено той.

Всички слизате от конете. Прехвърли се на [29](#).

— Наблизо има друга пещера — казва Торк.

Качвате се на конете и продължавате нощното си пътуване по тясната пътека. Тук трябва да внимавате много, едно неточно движение може да ви струва живота. Обзема те съмнение. Струва ли си да търсиш някъде нещо, което дори не знаеш как изглежда? Ако го видиш, как ще го познаеш?

Конят на Торк цвили уплашено. Обръщаш се и виждаш, че животното се е спънало и пада на земята, а старият воин лети по стръмнината.

Мини на **106**.

Трошача дръпва балкона на къщата и започва да го разглежда. Спускаш се трескаво по каменните стълби. Долу цвилят уплашено няколко коня, вързани за железните скоби. Яхваш първия от тях и усещаш как вярата в собствените сили отново се връща.

Торк пристига с малък отряд. Войниците се строят зад теб. Бодваш със шпори коня си и препускаш в галоп срещу Трошача, който все още разглежда това чудо балкона. Вълкът на копието ти попада в ахилесовото сухожилие на врага.

Каменният великан се обръща да види комара, който се е осмелил да го ухапе. От учудване той изпуска балкона върху главата на коня. Падаш заедно с коня.

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 6 — мини на **3**.

От 7 до 12 — попадаш на **77**.

Луната излиза от облака и облива склона със странната си призрачна светлина. Сега виждаш ясно склона с камъните и храстите по него. Макар че е стръмен, той не е сериозно препятствие за теб.

Хващаш се за близкия камък. Напрягаш мускули, повдигаш се на пръсти и се изкачваш нагоре. Първата стъпка към пътеката, където отчаяно цвилят конете, е направена! Постепенно се научаваш да използваш и най-малката издатина. След няколко минути ти вече си горе на пътеката.

Ще се опиташ да ги спасиш — попадаш на **102**.

Ще погледнеш надолу — мини на **116**.

Излизаш да се биеш с Трошача. Някъде далеч се чува бойния му вик:

Ур-ри-ку-у-у! Ур-ри-ку-у-у!

Качваш се на коня и тръгваш към мястото, откъдето идва вика. По пътя си срещаш ранени и осакатени войници, мирни граждани, деца и старци. Понякога зърваш отдалеч Трошача, чуваш грохота от боздугана и ритниците му, но все не успяваш да го настигнеш.

След два часа целият град е превърнат в развалини.

Цял ден се луташ из развалините. Единственото, което успяваш да направиш, е да стигнеш до мястото, където падна великана, и да намериш Торк.

Мини на [22](#).

Минават месеци. Един ден, когато завършваш жилището си в короната на едно огромно дърво, Ида идва при теб.

— Искам да те заведа при Свещените скали.

Предложението ѝ ти се вижда малко неочаквано, вече си подочул нещичко за Свещените скали. Поглеждаш я. Тя свежда очи. Лицето и цялата ѝ фигура са много изящни за грубия живот в гората.

— Тогава да вървим.

След малко излизате на една поляна. В другия ѝ край се издигат Свещените скали. Ида те хваща за ръка. Докато вървите към тях през високата трева, усещаш в себе си неподозирана сила.

Ида ти казва да почакаш. Ще се съгласиш ли?

Да — мини на [97](#).

Не — отиваш на [122](#).

Ала и Торк, и тримата воини след него политат надолу по стръмнината, сякаш невидима сила избира за свои жертви само хората. Конете успяват да се закрепят на тясната пътека.

При падането запазваш главата си, но продължаваш да се плъзгаш по склона. Най-сетне успяваш да секрепиш с крака на един храст. Оглеждаш се. Луната се е скрила зад облак. В тъмното не виждаш къде са останалите.

Мини на **199**.

Нещо прошумолява в храстите. Хващаш дръжката на ножа и отскачаш назад. Храстите се раздвижват и на пътеката излиза един опитен воин. На пояса му висят два заека и един глухар.

— Здравей, Архан.

— Здравей, Шумак. Как мина деня?

Шумак показва дивеча, макар че и без това се вижда.

— Това е ловът ми следобед. Можеше да бъде и по-добър. А ти какво носиш?

— Виж сам — казваш му и се обръщаш с лявата страна към него. Той отваря капака на плетения кош, който виси на рамото ти, и възкликва:

— Ай, ай! Ти си добър воин, Архан. Много добър воин!

Отиваш на **90**.

Вадиш от чантата си билката, която спасява един човешки живот.
Поглеждаш към Веста.

— Ще помогне ли? — питаш я тихо.

— Прави каквото си решил, княже!

Очите на княгинята са затворени, лицето ѝ остава все така бледо и далечно, лице на непознат човек. Слагаш билката под главата ѝ. Останалото е божа работа.

Прехвърли се на [79](#).

Оглеждаш се, търсиш из храсти и камъни, гледаш под близките дървета, огрети от лунната светлина. Напразно! Не виждаш това, за което дойде тук или поне някакъв знак, който да ти подсказе къде да търсиш оръжие срещу каменния великан.

— Не търси нощем това, което денем сам не мога да намеря, княже — гръмва един могъщ глас над теб. В тоя глас усещаш някаква особена сила.

— Ти пък кой си? — изтръгва се от гърдите ти.

— Аз съм Духът на планината.

— Знам ви аз призраците и духовете. Вземи единия, удари другия.

— Аз не съм призрак. — В тона на гласа се чувства обида. — Аз съм дух, опора за живите и покой за мъртвите. — Не се чуди, връщай се обратно. Твоята страна има нужда от теб.

Тоя съвет ти се вижда много разумен.

Мини на [62](#).

— Няма жива душа наоколо — докладва Торк.

Слизаш от коня и оглеждаш лодката. Тя е голяма и лека, сигурно събира седем-осем души. Можете да се качите на нея и да тръгнете надолу по течението към гората, пълна с дивеч и удобни места за лагер. Тревожите те само мисълта за конете. Тези породисти животни не трябва да остават без грижи!

Ако намерим подходящо място за живот, ще се върнем да ги вземем, казваш си. Решението ти е окончателно. Изтиквате лодката до реката. След малко четиримата се качват в нея и тръгват надолу по течението.

Съдбата вече ви изпраща две опасности — едната е природна стихия, другата — опасно животно. Кое предпочиташ?

Природната стихия — мини на [187](#).

Животното — отиваш на [142](#).

Двамата с Торк слизате от стената по каменните стълби. Долу войник от стражата държи поводите на конете ви. Мракът се сгъстява. В тъмнината лицето на Торк отново ти изглежда така спокойно, както си свикнал да го виждаш от години.

Радваш се, че всичко свърши без неприятности. Защо да правиш от мухата слон?

Мини на [4](#).

Докато заобикаляте езерото, погледът ти не се откъсва от гигантската фигура, която се издига над водата. Струва ти се, че великанът иска да ти каже нещо, ала не може да помръдне каменните си устни. Той продължава да напънга сили, а ти го следиш непрекъснато с поглед. Торк забелязва това, но предпочита да си мълчи, дори когато от езерото се чува глас:

— В планината Майст има скрито оръжие срещу колоса.

Великанът трепва. Той прави едва забележимо движение с веждите си, но ти долавяш и най-малката промяна в огромната каменна фигура. Торк приближава коня си до теб.

— Видя ли нещо, Торк?

— Великанът повдигна вежди.

— Значи не се лъжа.

— Не, княже.

Още не са заглъхнали думите на стария воин, когато великанът вдига съвсем безшумно лявата си каменна ръка, свива я в юмрук и ви се заканва, свъсил вежди. Това трае един миг. После ръката се връща на мястото си.

Ще слезете ли от конете на брега?

Да — мини на **136**.

Не — попадаш на **183**.

Вадиш от пояса си кинжала и се опитваш да го забиеш в големия пръст на великана. Ръката му трепва, от устата му излиза чудовищен смях.

— Ха, ха, ха!

Хващаш се за палеца на великана, за да не паднеш. Какво стана, наистина ли го заболя? Обръщаш глава. Поглеждаш към лицето на Трошача и виждаш, че за него това е само игра. Мисли, че някой го гъделичка. Ако наистина има мозък и може да мисли.

Отгърни на таблицата.

От 1 до 6 — отиваш на **191**.

От 7 до 12 — попадаш на **107**.

От каменния великан поява хлад. Имаш чувство, че нечии студени пръсти сграбчват сърцето ти и го стискат дълго и яростно. До днес животът не те е изправял пред такова непобедимо същество.

Природната ти решителност се връща.

— Глупости! — казваш си. — Всеки е смъртен, всеки е победим.

Тази мисъл отрицва цялата ти скрита енергия.

Премини на [112](#).

Сигурна в своите сили, мечката се хвърля срещу теб, докато още не си приготвил оръжието си. Отскачаш встрани и с мълниеносно движение изваждаш меча си. Острието му блясва на лунната светлина. Мечът потъва до дръжката в тялото на мечката. Тя отваря уста и надава предсмъртен рев преди да рухне в краката ти.

Торк се втурва да ти помогне, но вече нямаш нужда от помощ. Старият воин остава пред входа. Влизаш бързо в пещерата. Престоят ти там е кратък.

— Богатства! — казваш ти след като напускаш пещерата. — Хубави богатства!

— Какво има, княже?

— Пещерата е празна.

— Може за мечката това да е богатство.

Да, може и да е така.

— Тук има още една пещера, княже.

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

Ако бързаш да се върнеш в крепостта, отиваш на [139](#).

Излизаш от крепостта с Торк и двама войници от нощната стража. Наоколо е тъмно, но ти знаеш, че скоро ще изгрее луната. Топлият въздух носи аромат на цъфнали дървета.

Този аромат винаги е бил свързан с надежди за изобилие и плод, с очакване на нов и по-добър живот, но този път причината за твоя нощен поход е съвсем различна. Каменният колос не ти дава покой.

Поглеждаш към Торк, който язди до теб. В тъмнината не успяваш да различиш чертите на лицето му, но и това, което виждаш, те кара да продължиш пътя си напред. Старият воин е човек, който не хвърчи из облаците, той стъпва с двата крака по земята. В живота си е имал всички земни радости и всички земни скърби. И ако го тревожи тоя каменен великан, трябва да направиш нещо. Трябва!

Посочи число от таблицата. От 1 до 6 — отиваш на **180**.

От 7 до 12 — попадаш на **59**.

Неочаквано силен вятър духва от изток. Опитваш се да се задържиш на мястото си, но вятърът е по-силен, той те откъсва от земята и те понася над езерото към каменния великан. Косата ти се развява, лъхва те студ, струва ти се, че по лицето на великана плъзва едва забележим израз на тъпо задоволство. До теб се носи по въздуха старият воин Торк, а зад вас, изгубили ума и дума, летят над езерото двамата войници. Шлемовете им падат от главите, а ненужните мечове се люлеят от вятъра.

Ушите ти долавят някакъв неясен звук, но не можеш да кажеш откъде идва той. Вятърът те хвърля в дясното рамо на великана. След удара, обезумял от болка, успяваш да се закрепши върху него. Върху другото рамо пада бял като платно Торк.

Чуват се още два удара. Единият от войниците се блъсва в скулата на великана и пада мъртъв в тъмната вода. Другият се удря в носа на великана, опитва се да се закрепши на издатината над ноздрата му, но се плъзва надолу и пада с ужасен вик в езерото.

Посочи число от таблицата. От 1 до 6 — мини на **182**.

От 7 до 12 — попадаш на **105**.

Вълкът отстъпва. Мислиш си, че се страхува от теб и това ти дава сили още в самото начало на борбата, но скоро разбираш, че звярът не отстъпва нито от страх, нито от глупост. Вълкът се мъчи да те примами там, където пада сянката от близкия планински връх. Като разбира, че хитростта му е разкрита, вълкът прилага нова тактика. Той се отдръпва към входа на пещерата. Вътре също е тъмно.

След тези неуспешни опити вълкът се хвърля в краката ти. Мигновено отскачаш встрани и замахваш с меч. Острието му оставя дълбока рана между ребрата на звяра. Обезумял от болка, вълкът скача яростно срещу теб. С един удар на меч отсичаш главата му.

Тази победа не ти дава нищо — пещерата е празна.

Посочи число от таблицата. От 1 до 6 — мини на **221**.

От 7 до 12 — попадаш на **197**.

Седите на пейките около стената на къщата, изплетена от тънки клони. След малко Ида донася плодове и печено месо. Домакинът ви дава знак да се нахраните с него.

Докато трае обед, разказваш за опустошаването на твоя град Илир. Берил вече е огледал цялата група и знае с кого си има работа.

— Разбирам положението ти, княже — подхваща дипломатично той. Струва ти се странно, че един ловец, израсъл и прекарал целия си живот в гората, може да бъде толкова деликатен.

А защо пък не?

— Ще ви дам подслон за няколко дни — продължава Берил. — После ще решите накъде да поемете.

Благодариш му от все сърце. Просто невероятно е, че един препатил човек като Берил може да се довери на група непознати.

А защо пък не?

Мини на [137](#).

Голямата опасност остава зад гърба ти. Оглеждаш се. Всички са тук, здрави и читави. Торк изглежда малко по-блед от обикновено. Изплашеният жребец се опита да го хвърли на земята, но старият воин се задържа на седлото, стиснал поводите с единствената си лява ръка.

Макар че камъните престанаха да падат, конете ви са неспокойни. Те пръхтят, цвилят, тъпчат тревожно на място. Пустинята никак не им харесва. А колко още път ви чака през този адски пек, никой не може да каже.

Вашата малка група стига до високи гладки скали, между които се вижда тесен проход.

— Слава богу, прескочихме трапа! — казва Зияд.

Земята се разтърсва, чуват се силни удари.

— Не казвай хоп, преди да си прескочил, млади момко — подхвърля Торк.

Ударите продължават. Внимателно минавате тесния проход. На стотина крачки от вас босоног великан с напукани пети, облечен само с дрипави шалвари, чупи камъни с огромен чук. Косата и гъстата му черна брада са покрити с прах.

Какво ще направиш?

Ще поприказваш с него — мини на [160](#).

Ще се опиташ да минеш незабелязано — попадаш на [259](#).

Ще се биеш с него, ако имаш вълшебен шлем — отиваш на [255](#).

Клонките на близкия храст трепват. Едната ти ръка хваща лъка, а другата изважда стрела от колчана. След миг тетивата е опъната, готов си да понижеш всеки неприятел.

— Не стреляй! — чува се глас от храста. — Аз съм приятел.

Клоните на храста отново трепват. На пътеката излиза млад човек с мургаво лице, облечен в дрехи от еленова кожа.

— Аз съм Вертен! — казва човекът. — От племето на горските ловци.

— Къде е селището ви? — питаш го.

Ловецът мълчаливо ви оглежда и не бърза с отговора.

— На половин час път от тук — отговаря той.

Отиваш на [192](#).

Няколко паднали дървета преграждат пътя ви.

— Внимавай, княже! — предупреждава те Торк.

Но и ти си видял опасността. Пришпорваш коня и с няколко скока преодоляваш препятствията. Същото правят Торк и един от войниците. Вторият войник не успява да прескочи дънера на последното паднал дърво. Конят му се спъва, хвърля го от седлото напред и пада върху него.

Смъртта настъпва мигновено.

Отиваш на **33**.

Разтрепереният великан се навежда, грабва първата му попаднала канара и я вдига над главата си. Той отмята назад двете си ръце, засилва се и хвърля канарата. Тя излита със свистене високо в синьото небе и литва към мястото, откъдето идвате.

— Няма ли да ни дадеш нещо за спомен? — питаш великана.

Той вече е грабнал втората скала. Лицето му се изкривява.

— Всеки те гледа в ръцете, никой не те пита как ти е кръста! — въздиша съкрушено великанът.

— Това беше шега — успокояваш го ти.

— Можеш да вземеш една скала. — смегчава тон великанът. — Само да не разбере господарят, че свършено е с мен!

А сега посочи една число от таблицата.

От 1 до 6 — мини на **260**.

От 7 до 12 — попадаш на **144**.

Наближавате пропастта.

— Толкова жертви дадохме да стигнем до тук — произнасяш ти се мъка.

— По-добре да сгрешиш, отколкото да се примириш, княже — успокоява те Торк.

— С какво да се примириш?

— Със съдбата.

Сваляш въжето от коня.

— Нека да се спусна аз — предлага Торк.

— Не, аз ще слеза долу.

След малко стъпваш на дъното на пропастта. Тук лунната светлина е някак бледа и слаба. Наоколо е тихо, само едно поточе ромоли край краката ти. Тръгваш срещу течението му.

Ще се послушаш ли? Не — мини на [21](#).

Да — попадаш на [154](#).

Вървиш по тясната пътека, осветена от бледата светлина на луната, и водиш коня си за походите. Породистият жребец е добре обучен, той пристъпва внимателно по каменистата земя, като заобикаля най-опасните места. И има защо, склонът отдясно е много стръмен, едно падане ще му струва ако не животът, то някои от краката, а това е едно и също.

Зад теб е Торк. Обръщаш се назад и го виждаш как върви по тясната пътека, невъзмутим както винаги. Хубаво е да имаш до себе си човек като него!

Най-опасната част от пътеката остава зад гърба ви. Това те радва, но в главата ти се прокрадва един въпрос, на който никой не може да отговори: Колко пътеки трябва да извървиш, колко смъртни опасности трябва да преодолееш, за да намериш оръжието, с което да сразиш великана?

Другата пещера е вече близо.

Мини на **173**.

Един нисък и равен шум долита до теб. Той бавно изпълва цялото ти същество. Сърцето ти тупти все по-силно, главата ти се препълва с тоя тежък шум, който заплашва да я пръсне.

Откъде идва шумът? Отначало не можеш да кажеш със сигурност. И скалите, и тревата, и водата, и тъмното нощно небе сякаш излъчват тези натрапчиви, болезнени трептения, които заплашват да те разрушат.

Остра болка пронизва мозъката ти. След нея идва втора, трета. Времето между тях все повече намалява. Но преди още да изгубиш способността да мислиш, разбираш, че шумът идва от каменния великан, застинал неподвижно посред езерото.

Главата ти се превръща в източник на една безкрайна непоносима болка.

Попадаш на **40**.

Битката със звяра се води с променлив успех. Отначало успяваш да го раниш, но раната е дребна и само го раздразва. Ранен и вбесен, звярът забравя всякаква предпазливост и става още по-опасен. Очите му блясват заплашително. Разбираш какво значи това и се приготвяш за отбрана. А звярът започва някакъв неописуем танц на смъртта. Скача на ляво, на дясно, надава хрипливи звуци, но винаги остава далеч от обсега на меча ти. Движенията му са бавни и меки, в силното му тяло се усеща цялата жизнена енергия, с която го е надарила природата. Ако продължава така, можеш да го простреляш.

Сваляш лъка от рамото си. Преместваш меча в лявата си ръка, с която държиш лъка. Десницата ти посяга към колчана със стрелите. Това ти е грешката. Звярът прави един дълъг скок и белите му зъби се впиват в шията ти. Това е краят на твоя живот.

Започни от [1](#).

Под бледата светлина на луната тясната пътека изглежда още по-опасна. Единственият начин да минеш по нея е да хванеш коня си за поводите и да го поведеш напред. Това и правиш.

Твоят породист жребец е добре обучен, той стъпва внимателно по каменистата земя, която тук-там се рони под копитата му, и заобикаля най-опасните места. Хубаво е да имаш такъв кон. Склонът от дясната ти страна е станал много стръмен и едно падане може да свърши със смърт и за животното, и за ездача.

Зад теб внимателно пристъпва Торк. Дългите години, прекарани с него, са те научили да усещаш присъствието му и без да се обръщаш назад. Воин като него добре се ориентира във всяко положение!

Скоро най-опасната част от пътеката остава зад гърба ви. Не бързаш да се радваш. В главата ти отдавна се върти един въпрос, на който още няма отговор: ще успееш ли да извървиш всички пътеки, за да стигнеш до оръжието, с което да сразиш каменния великан?

Тъмният вход на пещерата вече е съвсем близо.

Отиваш на [244](#).

Пред теб е леговището на ехото — пещера, издълбана в отвесната скала на пропастта. Тясна пътечка води към входа на пещерата.

Вътре свети същата студена светлина, каквато идваше от стъпките на звяра. Тръгваш бавно към дъното, а в ушите ти посраменото ехо проговаря с шепот:

— Лъжата, застоят, смъртта.

Пещерата е празна.

— Къде си? — питаш ехото.

— Тук. До теб.

— Има ли оръжие срещу каменния великан?

— Има, княже, има.

— Къде е?

— Сам ще го видиш.

— Благодаря ти.

Връщаш се обратно. Когато лъжата ти каже, че има оръжие, значи няма. Когато ти каже, че ще го видиш, бъди сигурен, че ще го видиш на куково лято.

Прехвърли се на [62](#).

Насреща ви излиза едно малко дрипаво джудже. Облечено е с дълга дреха, която пада до петите му. На главата си носи островърха шапка, обшита с бляскави скъпоценни камъни. Неговата бяла брада стига до коленете му. Джуджето носи очила със златни рамки.

Как може да бъде толкова дрипаво и да носи на главата си скъпоценни камъни, които нямаш в своята корона, питаш се.

Джуджето запява тихичко и започва да танцува на пътеката пред вас. Поглеждаш към Торк, който го наблюдава спокойно, сетне потриваш очи. Малкото човече продължава да танцува, осветено от пълната луна.

— Да вървим, Торк! — казваш на стария воин. — Стига сме го зяпали това човече.

Джуджето прекъсва танца си.

— Там има нещо страшно — казва то с детски глас. — Не искаш ли да се върнеш?

— Колкото и да е страшно, ще продължим — отвърщаш му ти и се обръщаш към Торк. Той кимва с глава.

— Ваша работа — въздиша съкрушено човечето. — После да не кажете, че не съм ви предупредил?

— Нищо няма да кажем — срязва го Торк.

— Има ги всякакви — произнася със звънкото си гласче джуджето и изчезва така внезапно, както се е появило.

Мини на [145](#).

Поглеждаш към Веста. Тя стои неподвижно, ръцете ѝ са прибрани до гърдите, погледът ѝ е вперен в земята, видът ѝ е съсредоточен и напрегнат.

Хлад пробягва по гърба ти. Не вижда ли тя това, което видя само преди дни? Не вижда ли смърт, упадък, разруха?

— Злото витае във въздуха — казва най-подир Веста.

Ако искаш да чуеш нещо от Торк, мини на [242](#).

Ако решиш да погледнеш назад, отиваш на [148](#).

Прехвърляте билото и тръгвате надолу по склона от другата страна на хълма. В подножието му един гигант, досущ като първия, само че облечен в риза от дебели въжета и със сандали на краката, сипва с лопата пясък във висока желязна кула. Досещаш се, че това е машина. Но за какво служи тя?

Скоро разбираш какво прави машината. Великанът завърта дръжката ѝ, вътре в нея се чува тракане, бумтене и след малко от другата страна пода огромна назъбена скала. Около нея има още десетина такива.

— Отвратително качество! — тюхка се великанът. — А какви скали правех преди! Цялата пустиня Тоби ме познаваше.

Мини на [53](#).

Изведнъж ти хрумва, че можеш да опиташ какво чувства великана. До сега не знаеш дали този колос е жив или така ще си стои хиляда години под синьото южно небе. Идеята ти се струва наивна, детинска, но как иначе можеш да научиш нещо за великана?

Първо трябва да се закрепши стабилно. Лягаш върху великана така, както е направил Торк, и преместваш тежестта върху тялото си. Сетне изваждаш меча от ножницата си и изчакваш малко. Искаш всичко да е пресметнато до последна дреболия. Ударът с меча попада в дясната буза на великана. Под острието излизат сноп искри, но статуята остава няма и неподвижна.

А ти какво очакваше? Да затанцува като придворна дама на прием в двореца?

Отиваш на **89**.

— Трябва да се изкачим на върха — казваш на Торк.

— Опасно е — мърмори стария воин. Иска да каже, че пак се излагаш на опасност.

— Трябва да видя какво има там.

Торк се съгласява. Оставате конете и тръгвате по стръмнината нагоре. Тясна пътека се вие по склона и двамата бързо крачите по нея. Скоро тя стига до висока скала и се раздвоява.

Надясно — мини на [226](#).

Наляво — отиваш на [145](#).

— По дяволите тази проклета стълба! По дяволите тази непотребна кула! — казваш ти и излизаш навън.

Оглеждаш се. Това е твоята земя, някога ти я познаваше като петте си пръста и можеше да предвидиш събитията, ала сега не бързаш да вземеш решение.

Мини на [41](#).

Изведнъж пред погледът ти се издига замък. Истински непристъпен замък с яки стени, с високи кули и знамена, които се вейт от полъха на пролетния вятър.

— Това е замъкът на херцог Гремано — казваш ти и сочиш напред. Торк поглежда нататък, бърчи чело, присвива очи, но не бърза да каже какво вижда. Службата в двореца го е научила на такт, който не се среща често сред военните.

Най-после той се решава да отвори уста.

— Нищо не виждам! — произнася старият воин колкото е възможно по-меко.

Поглеждаш към него, после към замъка. Замъкът е изчезнал.

— Какво съвпадение на възгледите! — казваш ти. — И аз нищо не виждам.

Прехвърли се на [178](#).

Старият воин познава отлично тези места. Очите му не изпускат и най-малката подробност, тук всяка дреболия има своето важно и съдбоносно значение. Торк дълго оглежда къщите, хълмовете, небето, най-подир очите му спират и те поглеждат спокойно:

— Можем да останем тук, княже! — кънти мощният му глас.

Поглеждаш към Веста. Тя вдига глава и дълго души въздуха. Какво ли й казва той?

— Тук витае духът на Трошача.

Сигурно е така. Едва сега оглеждаш както трябва всичко около теб.

Отиваш на [2](#).

Старият воин се оглежда и казва:

— Тук нещо не е наред.

— Какво, Торк?

— Земята не ни харесва.

— Какво не ни харесва пустата му земя?

— Внимавай, княже!

Мини на [121](#).

— В кожената чанта — отговаряш ѝ ти.

— Не чувам — идват до теб думите на Веста. — Говори по-ясно.

Защо не чува? Нали ѝ каза, че лекарството е в кожената чанта? Напрягаш сили. Трябва да кажеш ясно само две думи, но това е толкова трудно!

— Ко-же-на-та чан-та — произнасяш ти, като се стараеш да изговориш високо всяка сричка.

Температурата ти продължава да се покачва, тялото ти е мокро от пот, но те пронизва мъртвешки студ.

— Завийте ме! — зъбите те тракат, едва ли някой е разбрал нещо.

Веста отгатва какво си казал и ти донася лекарството срещу треска. Тя едва успява да го сложи в устата ти през тракащите зъби. Главата ти изгаря, а тялото, ръцете и краката треперят от студ, но скоро температурата ти спада, тялото ти се затопля приятно и ти заспиваш дълбок изцелителен сън.

Мини на **94**.

Главата ти пламва от предсказанията на гадателката. Лицето ти се зачервява, очите ти мятат мълнии. Тази жена се подигра с теб и цялото ти княжество! Тя е изчадие адово, нека да изпита гнева ти! Насъскваш тихо кучето, което лежи в краката ти.

Дългите му крака трепват, ноктите му се забиват в дебелия килим, цялото му тяло се напряга като в разгара на успешен лов. След миг кучето ще се нахвърли срещу тази жена, която нарича себе си гадателка, и ще прегризе гърлото ѝ.

Поглеждаш към нея. Очите ви се срещат, но в тях не съзираш страх.

Всички замръзват. Певци, музиканти, слуги и дори кучето — всички застават неподвижни, сякаш някаква прокоба ви е вкаменила. Погледът ти е спрял върху очите на Веста. Само умът ти работи. Това продължава цяла вечност.

— Върни всичко както преди — казва ти без думи гадателката. Ако не го направиш, ще останеш замразен в спрялото време. Върни се на **101**.

Другата възможност е да покажеш щедрост. Попадаш на **80**.

Пътят по ключиците на каменния великан е хлъзгав и опасен, но разстоянието не е много голямо. Надяваш се, че скоро ще стигнеш до началника на армията. Още не знаеш дали това е най-правилното решение, само времето може да покаже дали това е така.

Тези две малки крачки ти струват много нерви, но след добро захващане за камъка и няколко сполучливи движения по посока към Торк пътят е вече извървян. Поглеждаш към стария воин. Той стои като залепен за каменната устна на великана. Засега не можеш да кажеш жив ли е и какво му е.

Мини на [162](#).

За какво служи тази проклета кула? Кой и кога е успял да я издигне на твоята земя, без да поиска разрешението ти? Миналата седмица тук нямаше нищо. Дали е предназначена за обзор на неприятелски стан? Не, невъзможно, от тук нищо не се вижда. Може пък да служи за обстрелване на вражески лагер? Но как ще обстрелващ това, което не виждаш?

Колкото и да си блъскаш главата, тайната си остава тайна. Прехвърли се на **100**.

Двамата с Торк яздите мълчаливо един до друг. Нощта е топла, луната осветява пътя, всичко е просто и ясно, твоето място на трона изглежда непоклатимо.

В далечината виждаш няколко високи дървета. Местността ти е позната като дланта на собствената ти ръка. Там пътят завива и продължава на изток към неизследваната пропаст.

Ако има нещо, което не познаваш, това е пропастта. Там често изчезват коне, хора, каруци. Местните жители не обичат това място и гледат да стоят по-далеч от него.

На завоя те очаква нова изненада, това място, което познаваш като петте си пръста, не е същото. Пред вас се издигат високи, отвесни скали. Каменната стена спира нощния ви поход. Пътят не води на никъде.

Тези нощни изненади започват да ти омръзват.

Мини на [147](#).

— Какво е това?

Всички замръзват на местата си. Чува се някакъв шум, нещо много познато, което не можеш да назовеш веднага. Сякаш някой стар кон пръхти в обора.

Нещо те заплашва пряко — мини на [119](#).

Нещо те тревожи силно — попадаш на [253](#).

— Бог да ни пази! — казва Торк. Опитва се да произнесе думите тихо, ала гласът му гръмва така, сякаш е дал заповед на армията да превземе вражеска крепост. Ехото разнася думите му над върхове, долини и чукари.

Поглеждаш го учудено.

— От какво да ни пази, Торк?

Старият воин се взира в теб, после свежда очи. Странно, той е свикнал да гледа човека, с когото говори. Не му е в нрава да извърща поглед или да свежда очи.

— Така му е думата, княже.

Приказките на Торк, колкото и да са общи, малко засягат твоята благородническа гордост. Княжеството ти е известно в близки и далечни страни с плодородните си земи, с изкусните си майстори и смелите воини.

— Аз съм силен, здрав и богат — казваш му ти. — Мога да вляза на дявола в устата. Нищо не ме плаши.

— Добре че си ти, княже. Като те слушам, силите ми се удвояват — произнася Торк.

Чувстваш, че думите му не са ласкателство, а самата истина.

Отиваш на [72](#).

Старият воин вдига глава към небето, върти се насам-натам и дълго го оглежда до хоризонта.

— Чувам някакво бръмчене! — казва той.

Мини на [148](#).

Стъпваш предпазливо на първото стъпало.

— Внимавай за опасност отзад — казваш на спътника си и тръгваш нагоре по стълбата. Няколко стъпала по-ниско след теб върви Зияд.

Изкачването се проточва, винтовата стълба изглежда безкрайна, на моменти те обхваща съмнението струваше ли си да се качваш, без да знаеш какво ще намериш в тая кула.

Ето го най-сетне върхът! Излизаш на малка площадка, оградена от каменен парапет. Лъхва те лек прохладен вятър. Поглеждаш на изток, на запад, на север и на юг. Въздухът е чист, по небето няма нито едно облаче, а нищо не се вижда! Не виждаш даже хълма, на който е построена кулата. Зияд също като теб се учудва на това странно нещо.

Ще се опиташ ли да откриеш тайната?

Да — мини на **238**.

Не — отиваш на **100**.

На пътя ви се изпречва глиган — силен, разлютен, с огромни зъби. Глиганът реве и пръска слюнка.

— Ти, Торк, не ми се бъркай — казва той на спътника ти. — Ние с твоя господар трябва да решим един спор.

— Хубава работа! — размиваш се ти. — Да не съм луд, че да споря с глиган?

— Да, ама аз съм луд — запенва се глиганът и се втурва към теб.

Посочи число от таблицата.

От 1 до 6 — мини на **18**.

От 7 до 12 — попадаш на **223**.

Думите на Веста идват до слуха ти като отдалеч.

— Забравих да взема... лекарството... — казваш едва чуто ти.

— Не може да бъде — гласът на Веста трепва. — Не взе ли онова мъничкото, което лекува от треска?

— Не.

Главата ти се облива в пот, тялото ти трепери, сковано от студ. Веста грабва чантата ти, изсипва я на земята и дълго рови сред вълшебните предмети. Тук има много интересни неща, няма го само лекарството, което ще спаси живота ти.

Съзнанието ти угасва. Потъваш бавно във вечен мрак.

Започни от [1](#).

Имаш най-острия нож. Мислиш си какво можеш да направиш с него. Да изкъртиш зъбите? Невъзможно. Да нараниш венците? Може би, но това не е спасение. Да разсечеш устните? Те служат само за мляскане, но не са толкова опасни. Изобщо не са опасни.

Торк посяга към меча. Очите му търсят твоите, той иска да каже: „Само ми заповядай, и аз ще се хвърля срещу Гадната мръсна уста. Аз ще съм първият, който я е затворил!“

Тоя жест на едноръкия воин те трогва. И все пак Торк е прекалено прям, прекалено твърд в решенията си. Понякога му липсва гъвкавостта на дивия звяр.

Показваш му с очи, че имаш по-добър план. Мини на [34](#).

Голяма си скъпчийка, змийо, не ми се дават толкова пари, казваш си на ум. Сега ще видиш що е княжеска десница.

Мечът вече е в ръката ти, но този път не успяваш да изпревариш змията. Езикът ѝ се стрелва мълниеносно във въздуха и те ужилва по шията.

Не усещаш болка. Като отдалеч до теб долитат думите на Веста:

— Ех, княже, струва ли всичкото злато на света колкото един човешки живот? Дано поне си се сетил да вземеш противоотрова.

Ако имаш противоотрова, Веста ще те спаси и цялата група ще се върне към началото на гората. Там можеш да тръгнеш на изток — попадаш на **26**, или на север — отиваш на **66**.

Ако нямаш противоотрова, започни от **1**.

Когато приближавате до групата, местните жители те познават и ти правят дълбок поклон.

— Голяма е мъката ни, княже — казва едър и силен мъж. — И ние скърбим за станалото.

— Къде са местните жители? — питаш го.

— Всички се разбягаха. Слухът за Трошача не им дава покой.

— Кажете им, че рано или късно ще му видя сметката — успокояваш го ти. — Имате ли лодка?

— Ние сме бежанци, княже, но край реката все ще се намери някоя изоставено лодка.

— Благодаря ви! — казваш на сбогуване ти. — И помнете, княз Архан ще си разчисти сметките с Трошача!

Мини на **103**.

И без магии ще се оправя, казваш си. Ще се справя с мижитурките на Гадната мръсна уста, ако ще да се разпадне светът!

Изваждаш меча си. Торк и конярят също оголват оръжията си. А летящите хоботи вече кръжат като тъмен рояк около вас! Те се спускат върху теб от всички страни. Мечът ти съсича няколко от тези тъпи създания, но останалите те хващат с хоботите си, издигат те и те понасят на юг, към езерото Ноя, и от височина хиляда метра те пускат върху главата на каменния великан.

Умиращ мигновено.

— Ур-ри-ку-у-у! — провиква се Трошача. Викът му разтърсва из основи порутената крепост.

Започни от [1](#).

Кръвта ти кипва. Как смее тая змия да се разпорежда в собствените ти владения? Как може тя да взема данък за преминаването от едно място в друго? Това е право на държавата, на монарха, това е твое лично право!

— Ще ти дам нещо много по-ценно — казваш заплашително и изваждаш меч си от ножницата. Острието му блесва ослепително на слънцето. С тоя меч си поразявал враговете на твоята държава, той ще продължи да поразява всеки, който дръзне да си присвои част от твоето разорено княжество!

Ала змията е по-бърза от теб. Езикът ѝ излита мълниеносно във въздуха и оставя върху китката ти една малка рана.

— Зелен си още, княже! Не можеш да се мериш със змия!

Тази рана е смъртоносна. Жалко, че не успя да се пребориш за княжеството и за себе си. И какво от това, че гадателката ще те оплаче и ще те зарови в хладната пръст? На тази земя си ѝ нужен жив и здрав!

Започни от [1](#).

От устата се чува свистене. Тя се опитва да ви засмуче и да ви прекара през адската си мелница. Това не е просто полъх, това е силен вятър, който развява гривите на конете. Вятърът минава през зъбите на Гадната мръсна уста. Чува се тъжна, зловеща музика, музика, която предвещава гибел.

Конят на Зияд се изправя на задните си крака. Цвиленето му се понася над цъфналите овощни дървета в долината, очите му се разширяват, сякаш се канят да изскочат от орбитите си, на устата му избива пяна.

Всичко става толкова бързо, че успяваш да извикаш само:

— Скачай!

Зияд скача от седлото. Обезумял от ужас, конят му се хвърля право в Гадната мръсна уста. Зъбите се затварят, чува се едно „Х-р-р-у-с-с-с!“ и гръбнакът на коня се счупва. От устата се разнася доволно мляскане.

— Това може да задоволи и най-изискания вкус — казва Гадната мръсна уста. Тя започва да дъвче бавно и методично. За няколко секунди конят изчезва. Остава само седлото.

Конярят се изправя и изтупва дрехите си от праха. Отървал се е с леко натъртване. Мини на [117](#).

Обръщате се назад. Виждате само камъни — големи и малки, остри и заоблени.

— Мирише ми на буря — казва Зияд.

— Буря? В това безоблачно небе? — учудва се Торк. — Лъжеш се, момчето ми.

— Да си вървим по пътя — предлага Зияд.

— Ами това, дето свири? — възразява Торк.

— Нека си свири!

Нещо не е наред, мислиш си. Може би този пек?

Мини на [35](#).

Разнасят се тайнствени звуци. Те са високи и шумни, напомнят за звучно, доволно мляскане. Ама че работа!

Отиваш на [119](#).

Какво ли е това чудовище, което има власт над такъв великан, мислиш си. Дали е с двуметрови закривени зъби, с всеяден стомах или с рога на бик? Дали не е с очи колкото езерото и с огнедишаща уста, изпепеляваща всичко, до което се докосне дъхът ѝ?

— Ти нали не си роб? — питаш великана.

— Не съм роб — пелтечи великанът. — Само съм омагьосан.

— Защо тогава трепериш?

— За всеки случай.

Мини на [91](#).

— Тоя великан ще ни избие до крак — казваш ти.

— Струва ми се, че е кротък и добър, само да не го дразним — опитва се да надвика грохота Веста.

Решението ти вече е готово, трябва само да го съобщиш на всички.

— Ще го нападна и ще го победя!

— Толкова ли е нужно сега да започваме нова битка с нов великан? Не можем ли с мир да постигнем същото?

Думите на Торк те изненадват. Сега той изглежда кротък като агне. Къде отиде смелостта и силата му, къде се изгуби воинския му дух? Не, след загубата на ръката това вече не е старият Торк!

— Оставате тук, докато ви повикам — казваш на тримата и пришпорваш коня си към великана.

— Аз съм с теб, княже! — чуваш могъщия глас на Торк.

— А ти? — обръща се Веста към Зияд. — Няма ли да се биеш с великана?

— Аз не съм воин, аз съм прост коняр. Защо ли нося меч? — отвърща Зияд.

Ти вече приближаваш великана. Трябва само да му срежеш сухожилието и да го гътнеш на земята. Така ще бъде по-лесно да го победиш.

Великанът отстъпва назад. Вдига се облак прах и през него не може да се види къде е стъпалото на другия му крак.

— Пази се, княже! — крещи Торк. — Идвам ти на помощ!

Слагаш си вълшебния шлем. Огромното ляво ходило на великана надвисва над теб и смазва коня ти. Защо не действа шлемът? Може би той е само за ездача, а не и за коня?

Скачаш от седлото и бягаш. С лявата ръка Торк се опитва да нарани крака на великана, но дясното му ходило го премазва. И преди да направиш нещо, лявото ходило на великана те притиска към каменистата земя.

Смъртта ти е мигновена. Започни от [1](#).

Великанът млъква. С едната ръка се хваща за корема. Очите му шарят неспокойно.

— Гладен съм! — почти проплаква той.

Посягаш към чантата си.

— Не си прави труда, човече.

— Какво ядеш? Месо, риба...

— Аз съм безнадежден случай.

— ...корени, плодове, дървета?

— Време ям, човече, време. Аз нямам време, ти нямаш време, той няма време — великанът посочва стария воин. — Никой няма време да ме нахрани до насита, така, както ми се иска.

— Имам специален подарък за теб — казваш ти и изваждаш от чантата кутията със суха храна за великани. Гигантът я грабва, но като вижда надписа, я захвърля в машината и посипва с пясък косите си. Вдига се облак прах.

— Омръзна ми сухата храна. Кога ще ме нахранят човешки?

— Разбирам — казваш тихо.

— Нищо не разбираш — изрича великанът и ритва сърдито машината за правене на скали.

— Мисля, че мога да те освободя от твоя господар — подхвърляш небрежно, вдигнал глава нагоре.

— Ти чуваш ли се какво говориш? — избухва огромният ти събеседник.

Мини на [219](#).

Вратата скръцва и то така, че всичките зъби те заболяват, после се отваря широко. В тъмната постройка нищо не помръдва. Само вятърът продължава да сипе пясък.

— Това е клопка — казва Торк. — не влизайте вътре!

— Аз пък мисля, че е призрак — със затаен страх в гласа казва Зияд.

— Не виждате ли едно дребно животинче? — пита Веста.

От замъка на Главния великан изпълзва дребно сиво мишле. То се изправя на задните си лапи и застива така, подпряно на опашката си.

— Аз съм главния съветник на Негово исполинско височество Главния великан — произнася тържествено малкото сиво мишле.

— Много ни е приятно — покланяш се ти. Другите също се покланят.

— Негово исполинско височество не обича да го безпокоят. Изобщо негово исполинско... височество не обича безделниците.

Бъркаш в чантата и му подаваш рушвет за дребен посредник. Мишлето се мръщи, но прибира плика.

— Ние не сме безделници. Идваме по работа.

— По работа може. Какво искате?

— Да се видим с Негово исполинско височество Главния великан.

— Мога да ви уредя една среща. Само предупреждавам: Дръжте си шапките и си затегнете коланите.

— За шапките е ясно, но не разбирам какво общо имат коланите — намесва се в разговора Зияд.

— Да не паднат, като ги напълните от страх. Още ли искате да се срещнете с Негово... нали разбирате кой?

— Да — кимваш ти.

— После да не ми се сърдите — мърмори мишлето и бързо се шмугва в съборетината. Вратата се затръшва след него.

— Това мишле не ми вдъхва доверие — прошепва Зияд.

Ако посредничеството на мишлето не те удовлетворява и имаш рушвет за среден посредник, мини на **264**.

Ако не желаеш посредник, отиваш на **31**.

Пътят ви през пустинята е истински ад. Слънцето прежурия, пясъкът се пъха в устата, очите и ноздрите, телата ви изтръпват от неподозирана тежест. Челата ви се оросяват с пот. Никога през живота си не си се чувствал толкова отпаднал!

Внезапно пред теб се появява огромен вихър. Той се носи над дюните и увлича в бясното си въртене пясъка. В него няма нищо необикновено, само дето ходи на два крака.

— Аз съм Пушльо — просъсква вихърът. — Искаш ли да ти покажа фокус?

Нямаш сили да му отговориш. Твоите спътници също.

Фунията на вихъра приближава до вас. Тя ви измъкна от седлата и ви понася над червената пустиня. В края на пустинята вихърът отслабва и вие тръгвате към гората, която се вижда в далечината.

Мини на [56](#).

Даваш знак на останалите да се спрат зад скалите, а сам подкарваш коня бавно и колкото може по-тихо. Надяваш се, че при тоя трясък от трошенето на камъни великанът няма да те забележи.

Но това едва ли е най-голямата опасност. Наоколо хвърчат камъни, малки и големи, отломки от канарите, които великанът троши с огромния си чук. Ако поне едно парче те улучи, Ще сложи край на живота ти.

Внезапно великанът тръгва заднешком към теб. Обръщаш коня си и го пришпорваш към прохода между скалите. Конят ти усеща опасността и препуска като вятър, за да спаси и себе си, и теб.

— Какво стана? — пита Торк. — Защо те нападна?

— Не зная — свиваш рамене ти. — Изведнъж тръгна назад. Сигурно ме е забелязал.

— Не те забеляза — намесва се в разговора Веста. — Само отстъпи две крачки назад да се полюбува на работата си.

Поглеждаш гадателката в очите.

— Сигурна ли си?

— Да, сигурна съм — кимва тя.

Попадаш на **160**.

Благодариш на великана за неговата щедрост. Естествено, нямаш никакво намерение да мъкнеш със себе си огромните скали, но вежливостта изисква да си в добри отношения с тоя пустинен труженик. Заедно с цялата група продължаваш пътя през пясъка под палещите лъчи на слънцето.

Малко по-късно зачервените ти очи забелязват нещо.

— Зрението ли ме лъже или наистина виждам нещо? Кажи ми, Торк.

Старият воин дълго се взира. И неговите очи са пълни с пясък като твоите.

— Виждам един кол и една табелка — най-сетне съобщава той.

Стигате до табелката. На нея пише:

КЪМ ЗАМЪКА НА ГЛАВНИЯ ВЕЛИКАН!

— Трябва да бъдем много внимателни — казва Зияд.

— Ако е опак човек, искам да кажа великан, ще си има работа с моя меч — произнася високо Торк.

Половин час по-късно на хоризонта се очертава нещо като кула.

— Бас държа, че това е замъкът на оня нехранимайко — обажда се Торк.

Погледната отблизо, кулата представлява висока паянтова барака, килната на една страна. Направена е от тънки пропукани дъски с огромни цепнатини между тях. Вятърът минава свободно между цепнатините и сипе ситен пясък в постройката.

— Тая съборетина не е никакъв замък — прихва Зияд. — Защо не се хванах на бас с теб? Щях да спечеля.

— Не съди по външния вид — произнася с мелодичния си глас Веста. — Външния вид често мами окото.

Ако имаш рушвет за дребен посредник, отиваш на [257](#).

Ако имаш рушвет за среден посредник, попадаш на [264](#).

Без посредник се прехвърляш на [31](#).

Силен смях разтърсва тялото ти. След теб прихват Торк и Зияд. Само Веста остава сериозна.

Дребното човече, което се е възвеличило само в ранг на Главен великан, те поглежда навъсено. Сега то прилича на истински старец и търпеливо изчаква да мине смехът ти.

— Насмяхте ли се? — пита кисело то.

Залива ви нова вълна от смях. Напразно Веста ти прави знаци с ръце, смехът е по-силен от волята ти, той продължава да те разтърсва. Отдавна не си се смял така!

Когато смехът ви утихва, Главния великан се изправя на пясъка на собствените си крака. То е едно жалко дребно човече. Нищо и никакво джудже.

— Превръщам ви във великани — посочва джуджето теб и Торк. — Ще трошите камъни и ще ги смилате на пясък. Теб — посочва джуджето Зияд, — превръщам във великан, който прави скали. А младата дама, най-умната сред вас, ще бъде мой Главен съветник.

Веста се превръща във врана и литва към съборетината. Ти и Торк тръгвате покорно да мелите пясък, а разтрепераният Зияд отива да прави скали.

Започни от [1](#).

— Нищо ли не чуваш, княже? — пита старият воин.

Думите му те изваждат от дълбоките мисли. Спираш коня си. Останалите спират до теб. Няколко секунди се вслушваш напрегнато. Ушите ти долавят чукане и тракане. Усещаш лек трус, после още един и още един.

— Какво е това?

Въпросът ти не е зададен на никой от присъстващите. И все пак Веста отговаря:

— Това е машината на пустинята. Работи денонощно.

Какво ли иска да каже гадателката? Думите ѝ не винаги са ясни, но тя рядко греши.

Попадаш на [228](#).

Сега трябва да се свържа с моите приятели, казваш си. Заедно сме по-силни, отколкото всеки поотделно.

Около теб продължава да се носи облак прах. Викаш Торк. Той не отговаря. Веста и Зияд също мълчат. Колкото и да викаш, никой няма да откликне на твоя зов.

Загиваш сам в средата на прашния облак.

Започни от **1**.

Вратата на замъка се отваря със страшно скърцане.

— Не могат ли да й сложат малко мас? — въздиша Зияд. — В нашата конюшня такова нещо нямаше.

— Това е замък, глупако — чува се един глас. Без да забележите, от съборетината е излязла по терлици черна котка със зелени очи.

— Коя си ти? — питаш котката.

— Аз съм Главния съветник на Негово колосално височество.

— Изключително сме поласкани, че лично вие...

— Да не губим време. Негово колосално височество не обича досадниците.

— А по работа приема ли? — питаш ти и подаваш на котката плик с рушвет за средни посредници. Котката се мръщи, но прибира плика.

— Приема. Само си дръжте шапките и затегнете коланите. За шапките може и да се сетите, но за коланите бас държа, че не ви сече пипето.

— Няма да ги напълним — успокояваш ти котката.

— Кое? — пита учудено тя.

— Гащите.

Котката присвива учудено очи.

— Брей, ти си бил много хитър! Искаш да ми заемеш мястото, а? Не става, мой човек.

— Не се безпокой, идвам за друго.

— Всички казват така, ама като ми видят креслото... — промяква котката и с два скока се скрива в съборетината. Вратата се затваря със същото отвратително скърцане.

Мини на [31](#).

— Нещо става във въздуха — казва Торк.

— И аз така мисля — чуваш гласа на Веста зад гърба си. Тя се изравнява с теб и продължава: — Усецам някаква промяна, но не мога да кажа каква.

— Опасно ли е? — питаш я ти.

— Може би.

Далечен шум, по-скоро тътен, стига до ушите. Шумът приближава и изтънява. Чува се свистене.

Ще потърсиш ли причината за това свистене?

Да — мини на [252](#).

Не — върни се на [35](#).

Веста прошепва:

— Тук има някой. Усещам, че някой ме гледа.

Тихо приближаваш до нея.

— Сигурна ли си?

— Да. Чувствам го с кожата си.

Умът ти работи трескаво. Как да постъпиш тук, в гората, където от дървета и храсти не виждаш ни враг, ни приятел?

Мини на [217](#).

Пушльо пристъпва бавно към теб. По вихъра, от който е изваяно лицето му, плъзва нещо като усмивка. В гласа му звучат подигравателни нотки.

— Нямах огледало, нали?

Бъркаш в чантата. Изваждаш първия вълшебен дар, който ти попада под ръка — въжето с куката, и го хвърляш в лицето на вихъра. В отговор чуваш презрителен смях.

— И си съвсем сам — продължава да се упива от силата си Пушльо.

Хвърляш един след друг още няколко предмета, но без особен успех. Най-подир се навеждаш, грабваш шепа пясък и с все сила го хвърляш в мутрата на Пушльо. Той само се превива от смях.

Когато му омръзва да се забавлява, Пушльо надува бузи. Вятърът те вдига и те понася на запад. След малко до теб долитат и тримата ти спътници. Скоро пустинята свършва. Всички заедно падате бавно и стъпвате на зелена трева. Тук гората е съвсем близо.

Накъде ще тръгнеш? На юг — не си струва.

На запад — мини на [26](#).

На изток, в пустинята — отиваш на [172](#).

На север — попадаш на [66](#).

Конят ти спира на място. Искаш да го пришпориш напред, но и сам не можеш да помръднеш малкия си пръст. Нещо ти пречи да продължиш пътя си, сякаш някаква огромна и незнайна сила се е намесила в предначертанията на съдбата.

Двамата с коня стоите като замръзнали край брега на езерото Ноя. Нито един косъм от косата ти или от гривата на коня не трепва под слабия полъх на вятъра. В този момент ти не се различаваш от каменния великан. Никой не може да каже жив ли си или си мъртъв. Имаш чувството, че си се вмъкнал в кожата на колоса.

Скоро това състояние минава и ти отново можеш да се движиш.

Мини на [181](#).

Градът е в развалини. Гледката е много тъжна за един владетел, но ти не се оставяш на тъгата. Време е да сееш, да сееш труд и добро.

Скоро много от жителите се връщат в града. Като гледаш как хората се трудят, вече си сигурен, че един ден този град ще бъде пак така богат и могъщ, както беше преди години.

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.