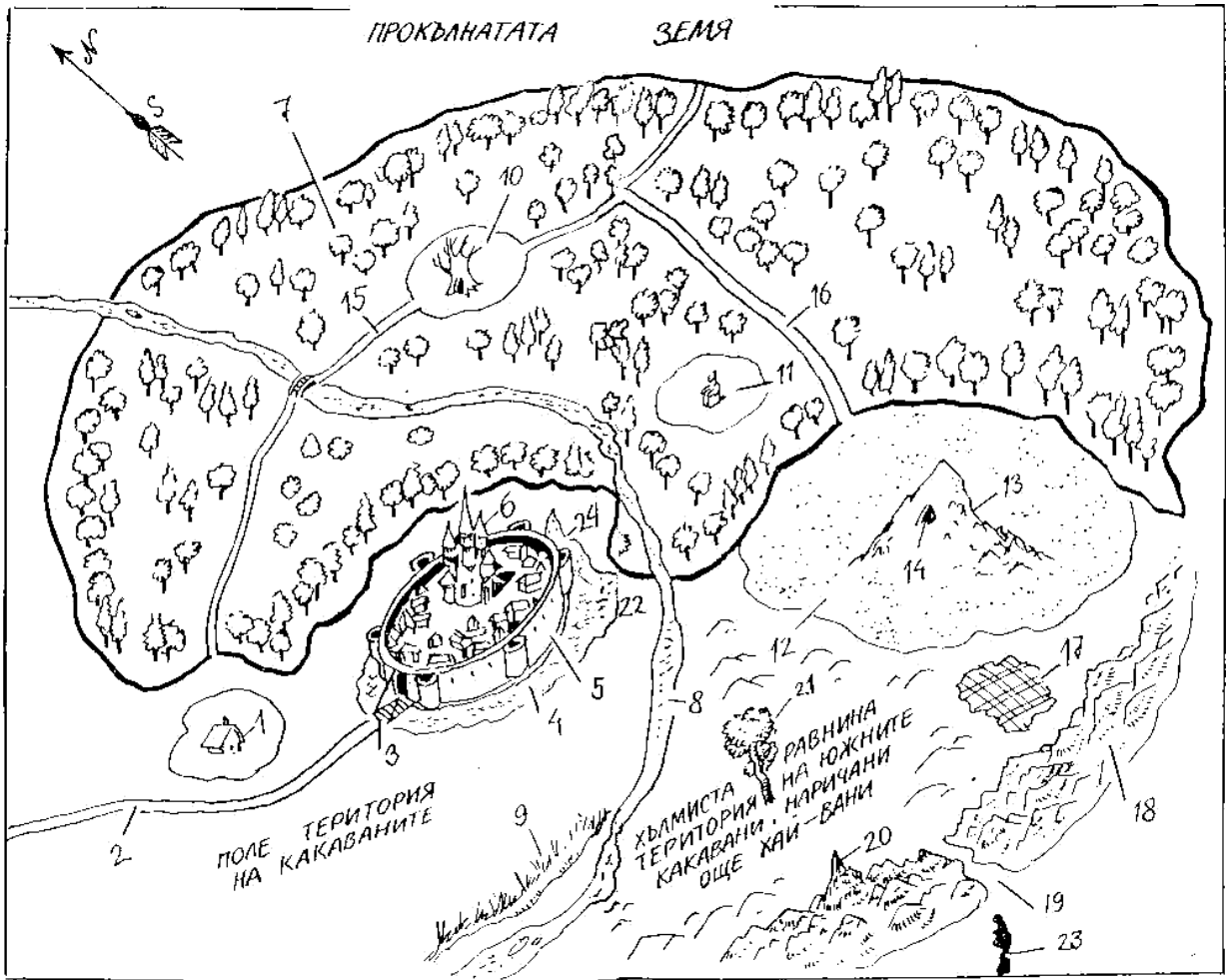


СИМЕОН НИКОЛОВ ОКОТО НА ДЯВОЛА

Част 2 от „Крал Мрак“

chitanka.info



ПРОЛОГ



Ето, че пак си тук, Страннико. Радвам да те видя отново и да те поздравя с добре дошъл на тая древна земя. Чувствам, че гласът ми

трепери от вълнение. Толкова неща имам да ти разкажа, че просто не зная откъде да почна.

Ти си все същият — млад, силен, очите ти виждат и денем, и нощем. Де да можех и аз като теб да скитам по света и да правя добро на хората. Желанията, млади момко, рядко съвпадат с възможностите. На тия години трудно ще направя нещо добро за себе си, камо ли да се грижа за хорското добруване.

Цяла година мина от деня, в който те видях да вървиш по пътеката и си помислих, че можеш да помогнеш на нашата злочеста страна. Така и стана, ти отне меча на завоевателя и върна слънцето на небето.

Благодаря ти за това, че заложи живота си за доброто на нашата изстрадала земя. Мнозина мислеха, че е забравена от бога и прокълнатата от дявола, но сега зная, че те грешат. Ти дойде, издържа изпитанието и прогони мрака. Дай боже повече такива като теб!

Крал Мрак се канеше да векува тук, но си направи сметката без кръчмаря. Той не успя нито да те уплаши, нито да те купи и плати със своя живот за високомерието и жестокостта си. Нека и тираните да плащат за злините, които са сторили на хората!

На тая прокълната земя те чака една радостна вест: имаме си нов владетел. Именува се крал Здрач. Той е добро момче, бедно момче, всички го познаваме и решихме, че ще управлява за благо на цялата страна, на всички нас.

Вече го няма тоя непрогледен мрак, който ни владееше някога. Е, игла не може да се вдява и понякога виждаш едно, мислиш го за друго, а то е нещо съвсем различно, но това ще се оправи, стига хората да живеят в мир и сговор. А ние искаме точно това.

Сега е трудно, но злото полека-лека напуска земята ни. Хората запретнаха ръкави и дружно се хванаха да пооправят зулумите на крал Мрак. Занаятите се възраждат, търговията потръгна, животът в града се оживи. От всички страни идват при нас да видят как успяхме да се преборим с мрака, който е напластен в нас. Гледат как се съвзема страната, цъкат с език, хвалят ни. А ние разбрахме, че дяволът не е толкова черен, колкото го рисуват.

Но най-много се потруди крал Здрач. Това момче вода не пие, хляб не яде, само и само ние да сме добре. Трепе се от зори до мрак. Обиколи цялата ни земя, разпита де що види орачи, овчари, занаятчий,

търговци. Не се гнуси от беднотията, той сам е бедно момче, ум и разум от всеки събира.

И при мен дойде. Докара ми една кола дърва, пита ме за туй, за онуй. И аз със своя бабешки акъл му казах как мисля да се пооправят нещата. То отвисоко по-надалеч се вижда, ама кралят като пита, трябва да му кажа какво виждам от моята съборетина.

Старият княз, мир на праха му, дето го затри крал Мрак, беше достоен и справедлив владетел. Хората го обичаха. Ала никой не може да се сравни с крал Здрач, той не е човек, а злато. И все за другите мисли, не за себе си.

Само че и той си има един недостатък, клетият. Бързам да ти разкажа как точно е станало нещастieto. В деня, когато падна големият мрак, завоевателят изпратил при него Гръмотевичните братя. Пратил ги уж да го питат как е, що е, а работата била съвсем друга. Нали ги знаеш онези васали в черно, дето приличат на грабливи птици, чумата да ги тръшне дано!

Отишли те при нашето момче, здраво и право тогава, бръкнали с мръсните си криви нокти в дясното му око и го извадили. Мъченик е нашият крал, мъченик, носи и своя кръст, и общия, на всички нас, на цялата тая земя.

Дали е станало точно тъй, не зная. Зная само, че оттогава крал Здрач вижда единствено това, което е от лявата му страна. Злите хора току гледат как да използват тая му слабост. Стоят си те вдясно от него и шушнат ли, шушнат на ухото му все едни такива лоши работи. Обърне се кралят да разбере що за хора са неговите съветници, а те — хоп, извъртят се и пак застават така, че да не може да ги види. Много пакости сториха тези изчадия, и всичко това — от нещастieto на нашия владетел.

Ако някой успее да възвърне зрението на крал Здрач, от нашата страна по-честита няма да има на белия свят. Това, синко, не е никак лесна работа! Някои младежи се опитаха да му помогнат, ала усилията им отидоха на вятъра, а главите им се отделиха от плещите. Всичко това стана без знанието на нашия владетел.

Сега надеждата ми е в теб. Както прогони мрака, така ще помогнеш и на обичния ни крал Здрач.

Моля те, Страннико, стори пак добро! И не заради мен, че съм взела-дала, ами за младите хора, за бъдещето на тази страна. Ти вече

знаеш, ако успееш, не чакай от хората благодарност. Доброто дело ще е най-голямата ти отплата.

Думите на старицата те учудват. Много подметки си скъсал, обходил си много земи, но за първи път в живота си срещаш такова уважение към един владетел. Разбира се, че ще се притечеш на помощ! Вечният мрак не успя да те уплаши, че тая работа ли ще ти се опре? С много усилия и малко късмет ще успееш да помогнеш на хората от прокълнатата земя.

Казваш на старата жена, че си готов с цената на живота си да върнеш зрението на крал Здрач. Старицата се усмихва едва забележимо и без да каже нито дума, сочи към малкия килер, пълен с купища вехтории.

— Не ставай, седи си — казваш ти на старата жена. — Тук всичко ми е познато.

На прашната лавица има три листа, навити на руло. Взимаш първия прашен пергамент от ляво. На него със старинни букви е написано:

СВИТЪК НОМЕР ДВЕ

Аз, вълшебникът Халдерон, живял в радост и несгоди три хиляди години, преди да се оттегля от мирските дела, предсказах появата на крал Здрач по тези земи. Всеки, който е тръгнал да му помогне, трябва да реши иска ли да рискува скъпоценния си живот за краля. Ако този човек вече е решил, той трябва да владее описаните тук правила.

Зная, че това си ти, страннико. Тези закони са ти познати, но за всеки случай ще ти ги припомня.

ПРАВИЛА НА БОРБАТА

Правило първо: **ЖИВОТ**.

Мярка за твоя безценен живот ще бъдат жизнените ти точки. Надарявам те с живот 32. Докато се биеш за омота на новия владетел, жизнените ти точки ще намаляват или се увеличават, но никога не ще надхвърлят 32. Останеш ли без нито една точка, знай, че си загинал и за теб играта свърши.

Запиши резултата в дневника на приключението и започни отново. Вълшебникът Халдерон ти дава това право.

Можеш да загубиш живота си и в друг случай — ако направиш погрешна стъпка и попаднеш в непредвиден капан. Не се заплесвай много!

Правило второ: СИЛА.

Слаб човек няма да мине читав през всички прежеждия, затова ти давам сила 12. Скоро ще разбереш, че това не е никак малко.

Правило трето: БИТКИ.

Преди да влезеш в бой, ти вече знаеш от книгата силата и жизнените точки на противника. Първо нанасяш удар ти, после е ред на противника, освен ако в книгата не е посочено обратното.

Отгръщаш на последната страница, където се намира **магическата дузина**. В нея посочваш със затворени очи по едно число за себе си и неприятеля. Прибавяш тези числа към силата на удара. Тоя, който има по-малък резултат, губи толкова жизнени точки, колкото е разликата между двата сбора.

ПРИМЕР:

Имаш сила 12, живот 32. От магическата дузина си посочил за себе си числото 4.

Противникът има сила 7, живот 9. За него със затворени очи си посочил числото 6.

Твоят резултат е $12 + 4 = 16$.

Резултатът на противника е $7 + 6 = 13$.

Противникът губи три точки, с което жизнените му точки стават $9 - 3 = 6$.

Ако разликата в резултата е две точки в полза на неприятеля, твоите жизнени точки намаляват с две: $32 - 2 = 30$. Битката продължава, докато един от двамата загуби всичките си жизнени точки.

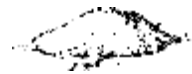
Ала магическата дузина има и друго свойство — понякога тя ще ти помага да вземеш решение.

Правило четвърто: **ВЪЛШЕБНИ ДАРОВЕ И ПРЕДМЕТИ.**

1. Крило от комар



2. Шепя прах



3. Стръкче здравец



4. Кесия жълтици



5. Глава чесън



6. Въже с кука



7. Обувки-водоходки



8. Шишенце с жива вода



9. Умряла муха



10. Шепя северен вятър



11. Шепя южен вятър



12. Фитил за кандило



13. Парче дъбова кора



14. Дървояд



15. Треска от топола



16. Гребен



17. Светена вода



18. Мас от дявол



19. Калинка



20. Рибена кост



21. Жило от оса



22. Лекарство срещу сива и зелена плесен



23. Боздуган



24. Приспивен трън



Избери си най-подходящите вълшебни предмети от този килер.

Помисли добре! Торбата ти е малка, в нея можеш да събереш само петнайсет вълшебни предмета. Всеки от тях можеш да използваш по веднъж, само боздуганът ще ти служи винаги. Но тези неща носят не само полза, понякога те могат да бъдат много опасни. Бъди нащрек!

Ако в това опасно приключение се лишиш от живота, аз, вълшебникът Халдерон, ще ти подаря нов живот, за да влееш силите си в борбата за възнемането на Прокълнатата земя. С новия живот започни от [1](#).

И един съвет от мен: каквото и да правиш, вземи със себе си дървояд. Той ще ти свърши добра работа.

А сега се хвърли смело в опасното приключение.
Желя ти успех!

ЕПІЗОДИ

1

Утрото е хладно и навъсено, земята още не може да се отърси от нощния мрак. През сивите облаци се вижда бледото слънце, което тръгва от запад на изток да огрее и стопли прокълнатото княжество.

Внезапно някъде отдалеч се чува познат глас:

— Трепери, Страннико, окото на дявола те дебне!

Възможно ли е това? Наистина ли чуваш гласа на крал Мрак или това е халюцинация?

За миг губиш представа за нещата от белия свят. В ушите ти гърми могъщият злокобен глас. Трябва да напрегнеш всичките си сили, за да се предпазиш от неговата разрушителна мощ. Оглеждаш се и мигом се връщаш към действителността.

Застанал пред схлупената къща на старицата, ти все още не знаеш кой път да хванеш. Няколко души минават по пътя. Никой не отговаря на дружелюбния ти поздрав, сякаш всички са глухи.

— Моля ви, спрете за малко, искам да ви питам нещо.

Думите отново са излишни, никой не ти обръща внимание. Имаш чувството, че хората странят от теб като от прокажен.

Няма как, ще трябва сам да избереш пътя.

През гората — мини на **49**.

По пътя — прехвърли се на **206**.

Към крепостта — попадаш на **160**.

Бягството през Старата гора не е най-доброто решение, но понякога и то е изход, още повече, че в битка със зелените човечета няма какво да спечелиш. Чудовищният вик от хиляди гърла и тракането на зъби може да обърка и най-храбрия боец.

Не превръщай бягството пред противника в система, казваш си, но адския шум зад гърба ти те кара да продължиш своя бяг.

Питаш се само: накъде?

Напред — попадаш на **116**.

Надясно — прехвърли се на **57**.

Наляво — направи няколко крачки по пътеката и легни да се напиш. Мини на **53**.

3

Един от разбойниците се втурва срещу теб. Навеждаш се да избегнеш острието на меча, което минава на два пръста от ухото ти. Докато отбиваш ударите на други бандити, един от тях се хвърля изотзад в краката ти. След миг лежиш в праха, завързан с яки въжета.

Разбойниците те ритат в краката, в корема, в гърдите. Стискаш зъби да не извикаш от болка. Не искаш да се унижаваш пред тях.

— Това ли е големият храбрец? — пита дрезгаво един от тях.

— Нищо и никакво хлапе — подхвърля друг, докато те рита по кокалчето.

— Виж, има жълто около устата — киска се трети.

След малко изгубваш съзнание.

Когато се събуждаш, наоколо няма никой. Разбойниците са те оставили полумъртъв на речния бряг.

Мини на [46](#).

Затваряш очи. Ето, че дойде краят на твоя живот, а ти не успя да помогнеш нито на крал Здрач, нито на хората от тази прокълнатата земя.

Край ушите ти бръмват като оси дванайсет стрели. Нито една от тях не те улучи!

Отваряш очи и поглеждаш главатаря на разбойниците. В очите му забелязваш демонична разрушителна сила.

Разбойниците вадят стрели от колчаните. След миг те отново вдигат лъковете с опъната тетива срещу теб.

Ярка мълния осветява небето с призрачна светлина. Чува се гръм, върбата, за която си вързан, пламва като факла.

— Никой да не стреля! — казва главатарят и разбойниците отпускат лъковете си. — Ще го оставим да се опече.

На кого можеш да разчиташ в тоя опасен момент?

На природната стихия — мини на **120**.

На човешко същество — попадаш на **203**.

Отбиваш ударите на разбойниците, пробиваш обръча около себе си и докато дрипавата сган не се е окопитила, се хвърляш дълбоко в гората. Тичайки през храсти и папрат, ти си мислиш как да измамиш бандитите.

От виковете на разбойниците разбираш, че са се пръснали като ветрило в гората. Ако не измислиш нещо, ще те заобиколят и този път ще се разправят с теб.

На това място гората оредява. Куп големи камъни, обрасли с папрат и храсти, привличат вниманието ти. Ако успееш да се скриеш в тях, може да се спасиш от преследвачите.

Тук пътеката се раздвоява. На едно дърво виждаш табела: „ИЗБЕРИ НАЙ-БЕЗОПАСНИ ПЪТ!“

Под този надпис има друг: „В ТАЗИ ГОРА ВСИЧКИ ПЪТЕКИ СА ОПАСНИ!“

Все пак трябва да избереш една от тях.

Наляво — мини на **168**.

Надясно — попадаш на **8**.

6

Излизаш от къщичката съвсем слаб. Вие ти се свят. Ръцете ти треперят, краката едва те държат. Мислиш си с болка, че не трябваше да влизаш в къщичката, стъпила на стария войнишки ботуш. Или пък неправилно си избрал момента да напуснеш проклетата къщичка.

След няколко крачки падаш на земята. Тялото ти е станало толкова тежко, че не можеш да се помръднеш. Искат ти се да се напиш и с нови сили да тръгнеш през Старата гора.

Просваш се изнемоцял на земята.

Ако решиш да поправиш грешката си, върни се на [209](#).

Ако носиш стръкче здравец, мини на [189](#).

Ако искаш да получиш безкористна помощ, прехвърли се на [46](#).

Излизаш от скривалището си.

— Хей, приятели! — провикваш се ти към какаваните. — Няма ли да се окъпете? Водата е много приятна.

Дебелациите посрещат думите ти с глухо ръмжене.

— Хайде, хайде, какво чакате? — подканяш ги ти.

За тези думи какаваните щяха да те пекат на бавен огън, но засега се ограничават с няколко стрели, които профучават край ушите ти.

— Довиждане, до нови срещи — казваш им ти и се обръщаш да продължиш пътя си.

Сега идва твоят ред да платиш за шегата с вмирисаните на чесън дебелаци.

Около теб са застанали в полукръг няколко разбойници. Очите им святкат в здрача.

— Хей, чуждоземецо, забрави ли, че щеше да се къпеш? — долита до ушите ти вик от другата страна. Дружен какавански смях заглушава края на думите им.

Изборът ти в момента е абсолютно сляп! Можеш да минеш на [261](#) или [112](#).

Зад гърба ти един от разбойниците хвърля въже. След миг примката хваща ръцете ти, притиска ги към тялото ти, мечът пада на земята и ти оставаш беззащитен. Бандитите се хвърлят с радостни викове върху теб.

Отвеждат те под върбите, където седи главатарят на разбойниците.

— Ето, че се срещнахме — казва главатарят. — Цяла година те чакаме.

— Така ли?

— Миналата година те изпуснахме. Това няма да се повтори.

— Какво искате от мен?

Главатарят те гледа втренчено с бледите си като на риба очи. Струва ти се, че отговорът му се бави безкрайно.

— Искаме меча на крал Мрак. Разбираш ли?

Как да не разбираш? Разбойниците, последователите на крал Мрак, искат меча му, за да върнат вечната нощ над тази земя и спокойно да грабят по градове и пътища.

— Но аз предадох меча на трите феи — казваш ти. — Не мога да го взема с вързани ръце.

— Можеш — тръсва глава водачът на шайката.

— Пък и трите феи не са тук.

— Ще те заведем при тях. Само кажи съгласен ли си.

Мини на **20**.

Бъркаш в торбата, но плесента е по-бърза от теб, тя е вече пред краката ти. С огромен скок прескачаш на здраво място, където сивата заплаха не е успяла да стигне. Така печелиш няколко ценни секунди.

Все още не си открил шишенцето със светена вода. Тоя път плесента заплашва да те залее, но в последния момент пръстите ти напипват стъкленицата.

Пръсваш няколко капки светена вода около себе си. Плесента започва да се топи.

Ако решиш да напуснеш мястото, където те нападна плесента, мини на **213**.

Ако мислиш, че със светената вода не си успял да победиш окончателно плесента, попадаш на **15**.

Лежиш на земята притиснат от каменната ръка на бога Шиби и стискаш зъби, за да не виеш от болка. Крачолът ти е мокър от кръв. Мисълта ти се лута в затворен лабиринт. През цялото време някакво същество, скрито в теб, ти напомня: ако не направиш нещо, костите ти ще изгният тук, на тази поляна.

Обръщаш с мъка лице към шибидаците. Зелените човечета лежат по лице на поляната и тракат със зъби. Нищо ново в здрача.

Някъде далеч, в края на поляната, виждаш малка сянка. Докато си мислиш, че това е халюцинация, до теб приближава твоята стара приятелка Сърната.

— Само си търсиш белята — казва тя.

Не отговаряш нищо. Което е вярно — вярно е.

— Добре, че ни си счупи главата. — продължава сърната.

Тя души крака ти. Забелязваш, че не е много разтревожена. Защо ли ще се тревожи за човек като теб?

Ръката на падналата статуя леко се повдига. Без да се чудиш, изпълзваш назад. Статуята на Шиби ляга отново на място, където беше паднала.

Поглеждаш крака си и с радост забелязваш, че той е вече здрав.

— Благодаря ти, Сърничке — изтръгва се от гърдите ти.

— Виждам, че бързаш. — казва Сърната. — Ако искаш да пиеш вода, тръгни на запад. Ако решиш да отидеш при Белите камъни, тръгни на изток.

И тъй, към водата — мини на **23**.

Към Белите камъни — прехвърли се на **138**.

Правиш няколко крачки напред, но краката ти се подкосяват. Рухваш на земята като отсечено дърво и притваряш очи. Усещаш как цялото ти тяло се налива с олово. А си още в началото на пътя, още не знаеш къде и как да намериш лек за клетия крал Здрач.

След малко преодоляваш умората и се надигаш да продължиш напред, но ти се ще да получиш някакви сведения за това чудодейно лекарство, дето го дириш по друмища, поля и дъбрави.

В тревата до теб се чува шумолене, сякаш змия се готви да те клъвне. Скачаш веднага на крака. То да беше змия, щеше да е по-добре. Върху теб се нахвърлят какаваните — мръсните дебелаци, които живеят в дупки като лисици.

Нямаш нито секунда време за мислене, трябва да направиш сляп избор.

Можеш да минеш на [239](#), да се прехвърлиш на [165](#) или да отидеш на [218](#).

Скачаш на крака и оголеният ти меч е готов да посрещне птиците със светещите човки. Първите няколко от тях падат с отсечени глави в нозете ти и те обливат с гъстата си лепкава кръв. Краката на обезглавените птици продължават да удрят земята, животът още не е напуснал окървавените им тела.

Човките на хищните птици разкъсват дрехите ти, откъсват парчета месо от тялото ти. После хищниците се издигат високо в небето и отново се спускат с ужасяващи крясъци срещу теб.

Чувстваш, че силите ти са на привършване. След дълга и изтощителна борба, когато вече не виждаш никаква надежда за спасение, надаваш вик, в който събираш яростта, умората и болката. Викът ти има ефекта на гръмотевица. Птиците със светещите човки се издигат изплашени високо в утринното небе и отлитат на изток.

Оставаш изтощен, с премежен поглед и отворени кървящи рани. Бавно и безволно се смъкваш на земята край оградата на къщата.

Ако искаш да продължиш пътя си веднага, мини на [276](#).

Ако нямаш сили да се пребориш със съня, отиваш на [89](#).

Скоро си даваш сметка какъв е този шум. В търсене на изгубения си другар хай-ваните, въоръжени с копия, лъкове и брадви, са навлезли в чужда земя — светът на зелените човечета, на феите и караконджовия дух.

Един от дебелациите те забелязва.

— Ето го чужденеца! — надава вик той.

Цялата орда дебелаци се хвърля срещу теб.

Посрещаш с изваден меч първите трима и ги просваш на земята. Сетне побягваш благоразумно. Преди да помогнеш на крал Здрач, трябва да спасиш собствената си кожа.



Ако решиш да си послужиш с хитрост, мини на [264](#).
Ако разчиташ на краката си, прехвърли се на [195](#).

Пазарът остава зад теб. Тялото ти е изтръпнало, гърбът ти гори от многобройните удари и ритници. Влачиш се като пребито псе към двореца. Може би там ще успееш да направиш нещо за крал Здрач и за неговите поданици? Само че дали заслужават?

Ето, че приближаваш двореца. Трябва да измислиш нещо, трябва да изиграеш някой хитър номер на тъпите стражи, но какъв?

Ако искаш да използваш сила, мини на [272](#).

Ако предпочиташ да подходиш към стражата миролюбиво, попадаш на [135](#).

Оглеждаш се трескаво. Веднага забелязваш, че една заплашителна сива маса пълзи наоколо и обхваща земята докъдето стига погледът. Сивата плесен е вече до краката ти. Ако плъзне нагоре по тялото ти, с теб е свършено.

Напрягаш мускули и прескачаш на едно сухо островче. Продължаваш все така да скачаш от място на място. Отстрани приличаш на човек, който играе странен и безсмислен танц, но в действията ти има смисъл, сега на карта е заложен живота ти.

Плесента продължава да приижда, но ти продължаваш странния си танц, докато виждаш, че всъщност сивата плесен е само една шега на здрача.

Рухваш моментално на земята. Борбата със страха от сивата плесен е изсмукала всичките ти сили.

Върни се в [къщичката на старицата](#), избери нови вълшебни предмети и започни от [1](#).

Дърветата продължават да падат около теб. Всеки път, когато някой дънер литва срещу теб, поривът на вятъра те тласка към него. Твоите яки крака едва те удържат над земята.

Колко ли ще продължи бурята?

Вече усещаш, че силата на талазите отслабва. Плахата надежда, която таиш дълбоко в себе си, изведнъж нараства, става голяма колкото света и те залива с топла вълна. Повтаряш си, че е много рано да се радваш, ала успокоението от мисълта, че си оцелял, те кара да се отпуснеш.

В този миг един дъб пада до теб. Клоните му издраскват лицето ти и отварят дълбока рана на ръката ти.

Разчиташ ли на помощ?

Да — мини на [267](#).

Не — попадаш на [70](#).

Затичваш се да настигнеш търговците. С тях по-лесно ще минеш през градската порта, пък може и да откриеш лекарството, с което да изцериш крал Здрач. Добре е да поговориш с хора, които идват отдалеч, все ще научиш нещо — я за конете, я за стоката, я за задморска страна.

Поздравяваш търговеца и завързваш разговор. И докато си кажете по две думи, вече минавате през градската порта.

— Какъв е този окъсан човек? — пита един от стражите.

— Той е с мен — казва търговеца.

Кимваш с глава.

Пазачът на портата дълго рови из каруцата. Накрая се харесва едно въже и го взема. Търговецът се съгласява — не му ли пуснеш нещо, прав умираш!

От разговора с търговеца не научаваш нищо за лекарството на крал Здрач, но ползата е очевидна: успя да влезеш в града въпреки окъсаните си дрехи.

Ще попиташ ли някой минавач за кладенеца или предпочиташ да изчакаш.

Ще попиташ — мини на [298](#).

Ще изчакаш — попадаш на [246](#).

Пътят край реката ти изглежда безопасен, но се стараеш да отхвърлиш самоуспокоението. То е гибелно за човек, който е тръгнал да прекоси Прокълнатата земя и да направи нещо добро за този народ.

Над дърветата прехвърква твоят стар познат Гарванът.

Той каца на един клон, сетне те гледа дълго, със суров упрек в гарванските си очи.

— Гр-р-р — казва Гарванът. — Пак си тръгнал да рискуваш живота си.

— Кой каквото може — казваш му ти.

— Зная, че си инат като магаре, но ще ти дам един съвет. Пази се от Окоето на дявола!

Гарванът отлита, без да ти каже нищо определено. Вдигаш очи да го изпратиш с поглед и виждаш една торба, закачена на близкото дърво. На торбата пише: ОБУВКИ-ВОДОХОДКИ.

Виж ти, тук под път и над път ти предлагат обувки-водоходки!

Ще ги вземеш ли?

Не, защото се боиш от лоши дарове — мини на **94**.

Да — прехвърли се на **98**.

Ако предпочиташ да прекосиш реката със свои сили, попадаш на **306**.

Шибидациите ти завързват очите с черна кърпа и те носят в неизвестна посока някак странно тихо. Това сякаш не са зелените човечета, а някакви други същества, или съвсем беззъби, или много по-смели.

Най-сетне шибидациите оставят носилката на земята. Един от тях ти отвързва очите. Намиращ се на поляна под голямо дърво. Виждаш един от големците на шибидациите. При него отива ситно келяво шибидаче и му шепне нещо на ухото. Големецът кима утвърдително, после вдига глава и от беззъбата му зелена уста се разнася фъфлене.

— Пр-р-р-иемам твоя съвет.

— Ще ме съдите ли, господин първи министър? — питаш ти големеца, а в същото време си мислиш само как да избягаш от плен.

— Да — казва шибидашкият велможа.

В този миг от клоните на дървото се спуска един дълъг шиш и те пробожда от рамото до чатала. Така завършва животът ти.

— Знаете ли какъв беше съветът? — пита шибидашкия големец.
— Пър-р-р-р-во да го нанижем на шиша, после да го печем. От шиша никой не може да избяга.

Шибидациите посрещат думите му с радостно тракане на зъби.

Въжетата стягат безмилостно ръцете ти, но ти не усещаш болка. Боли те от друго — че искат от теб да предадеш този малък народ, да оставиш бандитите да го грабят, когато си пожелаят и колкото си пожелаят. Боли те от това, че разбойниците искат да станеш като тях.

Не сте познали, казваш си, но разумът те кара да не прибързваш. Не е ли по-добре да се съгласиш, за да спечелиш малко време, докато измислиш план за бягство?

Ала гордостта ти надделява и ти отказваш да предадеш меча.

— Тогава ще се биеш с мен — казва главатарят и става от мястото си.

Разбойниците те отвързват и двамата заставате един срещу друг с къси мечове в ръце.

Започва дълга и тежка битка, в която единствените свидетели са банда разбойници. Звънът на мечовете се носи над дърветата и заглъхва в далечината.

Изборът е изключително труден, защото във всеки един от епизодите излагаш живота си на опасност. Направи сляп избор: Можеш да минеш на **299**, да се прехвърлиш на **29** или да продължиш на **106**.

Нещо ярко и необикновено за тази гора привлича погледа ти. Отначало не можеш да разбереш какво е то. Прилича ти на куп шарени пера от петел. Странната купчина е захвърлена под едно дърво на двайсетина крачки от теб. Да, ти наистина виждаш пера, лъскави големи пера, които потрепват от вятъра. Това пък какво е?

Ако решиш да посегнеш към перата мини на [225](#).

А може би ще изчакаш? Тогава попадаш на [290](#).

Шумът се засилва. Сухите съчки пукат така, сякаш някакъв голям и силен звяр върви необезпокоявано през гората. Така може да върви само царят на животните.

На пътеката излиза странно същество, което прилича на мъж, коза и кон. Мускулестото му човешко тяло е покрито с бронзов загар. За облекло му служи само набедрена превръзка от меча кожа. Силните му крака завършват с копита. На главата си има дълги закривени рога, а лицето му е покрито с мека бяла брада.

Това е единак от племето на пръчоглавите, дошли през последната година от Северните покрайнини, където през последните години трудно се намира храна. Той пръхти, сумти, мърмори нещо нечленоразделно и продължава пътя си, без да се озърта. Изглежда тук, в Старата гора, никой не може да му излезе насреща.

Неочаквано пръчоглавият отскача встрани. Храстът пред теб ти пречи да го видиш. Колкото и да се взираш, не можеш да забележиш нито рогата, нито копитата му.

Не чуваш нищо. Странното същество сякаш потъна вдън земя! Това впечатление, както повечето неща в Старата гора, е измамно. Зад гърба ти се надига страхотен рев. Обръщаш се мълниеносно. Пред теб се издига заплашително пръчоглавият.

— Ме-е-е-е-е!

Това е бойният му вик.

Изборът не е богат.

Можеш да избягаш. Мини на **163**.

Можеш да се биеш. Прехвърли се на **215**.

Жаждата те кара да бързаш към реката. Ако си внимателен, ще пиеш вода и ще продължиш да търсиш цяр за крал Здрач.

Решаваш, че най-разумно е да избягваш пътеките. По тях ходят и хора, и животни, и ситни, дребни шибидачета — нито хора, нито животни.

Почвата под краката ти става влажна.

Ако искаш да продължиш пътя си на запад, мини на [147](#).

Ако решиш да се върнеш назад, прехвърли се на [138](#).

С ножа, който е в ръкава ти, прерязваш опашката на гуцера. Той надава ужасен писък и удря на бяг. Другият гуцер се втурва след него. След малко от двата гуцера не остава и следа.

Ставаш и се оглеждаш. През дърветата забелязваш Белите камъни.

Ако не бързаш да минеш отвъд Белите камъни, прехвърли се на **51**.

Ако решиш по най-бързия начин да минеш зад Белите камъни, попадаш на **93**.

Устремът ти напред е толкова мощен, че прегазваш с крака няколко шибидака. Останалите зелени човечета надават ужасен вой.

Бягаш през шибидашката поляна с все сили. Сега животът ти зависи от бързината на краката. Те са те спасявали от опасност хиляди пъти, надяваш се да те спасят и сега.

Когато приближаваш статуята на бога Шиби, тя се залюлява едва забележимо. Нямах време да отскочиш. Статуята пада върху теб. Чуваш само пращенето на собствените си кости.

Мини на [46](#).

Въпреки кроткия вид на ходещия по върховете, решаваш да минеш по-далеч от него. Това не е никак лесно, защото поляната е малка. Освен това ходещият може да се преструва и да те нападне. Кой го знае какво е намислил?

Продължаваш пътя си, ала все те гложди мисълта, че си се отнесъл враждебно с едно безобидно същество.

Ще му помогнеш ли?

Да — мини на **129**.

Ще продължиш пътя си — отиваш на **81**.

Подгонена от кръвожадните шибидаци, горската фея изтичва напред. Крачките ѝ са леки, снагата тънка и изящна, листата на главата ѝ излъчват свежест.

Феята размахва дървената свирка. В ръката ѝ се появява стар, нагънат като хармоника ботуш. Лицето на феята се покрива с бръчки, пръстите ѝ стават ноктести и криви, от свежестта ѝ не остава нищо. Тя яхва ботуша и се издига над земята.

— Глупаци — крещи тя и размахва закана̀телно кривия си пръст срещу стъписаните шибидаци. — Малки, глупави, зелени глупаци! Не можахте ли да изчакате малко, че да хвана оня скитник, който все си пъха гагата, дето не му е работата.

Зелените човечета я гледат онемели. Не се чува тракане на зъби.

— Ама и моят късмет е един такъв — никакъв. Ловя риба — хващам глисти. Ама, че работа!

Зелда се издига високо над земята и пришпорва ботуша. Скоро тя изчезва от погледа.

Искаш ли да чуеш мислите на един фаталист?

Да — мини на [260](#).

Не — попадаш на [52](#).

Победата изглежда не радва особено ходещия по върховете, той е свикнал да побеждава. По едрото му лице с груби черти не трепва нито един мускул. Просто ходещият по върховете е част от магията на тази прокълнатата земя и само изпълнява това, което му нареждат отгоре.

Легнал възник на земята, ти очакваш присъдата. Вече познаваш доста добре зелените човечета, знаеш по нещичко за какаваните и хайваните, но ходещите по върховете са почти непознати за теб.

Победителят се приближава и свежда лице над теб.

— Боли ли те? — пита той и слага пръст на раната.

Извъръщаш глава и мълчиш от гняв и обида.

— Не се сърди, такава ми е работата — казва ходещият по върховете.

После те грабва и те носи някъде. Разбираш, че те връща много, много назад.

Мини на [49](#).

Отначало главатарят на разбойниците се бие равностойно. Той отбива нападението ти с каменно лице и сам се втурва в атака. От двата меча излизат искри.

Постепенно точните ти удари сломяват съпротивата на главатаря. По лицето му минава сянка на уплаха, той вече не се чувства така сигурен, както преди малко, когато седеше под върбите, облегнат на един дънер.

С мълниеносно движение избиваш меча от ръцете на бандита. Той застава пред теб жалък, разтреперан, с отпуснати ръце и разширени от ужас очи. Главатарят сякаш вижда как смъртта, неговата костелива гостенка, му прерязва гърлото с косата.

Ала и твоята не е лесна! Ти се сред банда главорези, за които човешкият живот не струва пукнат грош. Ще се измъкнеш ли от това опасно положение?

Ако искаш да преговаряш с разбойниците, мини на [214](#).

Ако решиш да вземеш главатаря като заложник, отиваш на [155](#).

В случай, че решиш да се биеш с разбойниците, попадаш на [3](#).

Зелените човечета те водят с вързани ръце през гъстата гора. Доколкото разбираш, отивате на запад.

Процесията изглежда странна — отпред и отзад вървят постовете, които гледат дали няма да се появи неприятел. Всичко става тайнствено и най-необяснимо — мълчаливо.

Стигате до едно разклонение на пътеката.

Наляво — мини на **104**.

Надясно — попадаш на **73**.

Прерязваш с меча си опашката на гуцера. За миг кръвта му, която блика от огромната рана, те ослепява. Чувстваш се безпомощен, много по-безпомощен, отколкото в най-тежката битка с крал Мрак.

Раненият гуцер се гърчи на земята. Избърсваш очи с опакото на дланта и отново си готов за бой с влечугите. Ала зад гърба ти другият гуцер се готви за решителен удар.

Влечугото се хвърля в краката ти и те събаря на земята. Освирепял от болка, раненият гуцер скача върху теб и започва да те тъпче. Скоро и другото влечуго се присъединява към него.

След като те смачкват достатъчно, двата звяра се оттеглят навътре в гората.

Ако си взел жива вода, мини на **301**.

Ако искаш да поправиш грешката си, върни се на **138**.

Светкавица прорязва небето. Някъде на запад се чува далечен гръм. Мълнията осветява за миг прокълнатата земя с призрачна светлина, прогонва за малко здрача и те заслепява. Няколко секунди не виждаш нищо, само в ушите ти отеква силен гръм.

Но ето, че зрението ти се възвръща.

Мълниите следват една след друга, страшен тътен разтърсва небето и земята. Дърветата треперят като хора. Катерички, зайци и други горски животни хукват обзети от паника, на изток. Още миг и тъпанчетата на ушите ти ще се спукат.

Този грохот като че ти е добре познат, но острата болка в слепоочията не ти позволява да си събереш мислите. Какво е това? Буря, огнен змей, чудовище със зинала огромна паст?

Грохотът приближава. Сърцето ти бие до пръсване. Вдигаш глава и виждаш между дърветата огнената колесница с деветте коня. На капрата няма никой, конете изглеждат като изтървани на воля. След каретата се точи огнена диря.

Колесницата отминава, тътенът бавно заглъхва и ти пак оставаш сам в гората с пламнала глава. Пред теб се издигат гъсти непроходими храсти.

Наляво — мини на [288](#).

Надясно — попадаш на [147](#).

Руините на древния град остават зад гърба ти. Вървиш без цел, раздиран от съмнения. За пръв път те тревожи въпросът защо си тръгнал да дириш лек за крал Здрач. Не можеш ли да го оставиш такъв, какъвто е.

Отначало пред теб изплува образът на старицата. Нейното сбръчкано лице и мъдрият поглед на добрите ѝ очи са за теб много повече от гласа на кучешкия вожд, който на всичко отгоре говори с кучешки акцент.

Кое предпочиташ?

Полето — мини на [249](#).

Планината — прехвърли се на [42](#).

Колко е замаяна главата ти!

Излизаш от къщичката, загубил престава за посоките на света. В това състояние не би могъл да откриеш окото на крал Здрач. По-скоро ще те мерне със злата си сила Окото на дявола, за което те предупреди Бухала.

Сядаш да си починеш. Молиш се само това да стане по-скоро. Никой не чува молбата ти. Твоята глава се върти все така бясно и от това въртене очите ти за малко да изскочат от орбитите си.

Тръгваш замаян по поляната. Когато стигаш гората, виждаш две пътеки.

Ако имаш здравец, тръгни по лявата пътека. Попадаш на **189**.

По дясната пътека отиваш на **237**.

Сядаш във ведрото и скърцащата макара те спуска бавно и някак колебливо към дъното на кладенеца. Отдолу лъха студ и влага. Каква ли тайна се крие тук? Наистина ли ще намериш цяр за крал Здрач или само ще си загубиш времето? Още по-лошо ще бъде, ако загинеш мърцина.

Въжето продължава да се развива до безкрайност, а още не си стигнал дъното. В душата си изпитваш безпокойство. Не е ли това работа на тайнствения вълшебник Халдерон?

Ведрото се удря о нещо твърдо. Опипваш предпазливо с крак земята под ботуша си. Вече си на дъното.

Огънят на запалената факла осветява стените на кладенеца с бледа трептяща светлина. Оглеждаш внимателно зеленясалите камъни. Нищо особено!

Вече се каниш да се връщаш обратно, когато очите ти забелязват потъмнели от времето букви, издълбани с някакво острие върху камъните. Буквите са скрити под мъха и едва личат. Приближаваш светлината до мястото, където са надраскани странните букви. На стената на кладенеца е написано:

„НЕ СИ ГУБИ ВРЕМЕТО!“

Хваща те яд. Вече си мислиш какво да правиш, когато излезеш от проклетия кладенец. Можеш да се върнеш в дома на човека, който те приюти, и в разговор с него и жена му да промениш решението си. А може да продължиш напред по своя собствен път. Накъде ще тръгнеш?

Напред — мини на **180**.

Назад — попадаш на **151**.

С последни сили отбиваш ударите на разбойниците и се хвърляш да минеш реката. Водни пръски политат на всички страни, докато навлизаш на дълбокото. Нататък продължаваш с плуване.

— Дай копието! — крещи някой.

— Убий го! Убий го! — дере се друг.

В бързината не успяваш да се огледаш, но виковете на разбойниците ти подсказват, че са се пръснали по брега.

Чува се тънко изсвирване. Една примка пада на шията ти и те дръпва назад. Опитваш се да я махнеш, но въжетото се затяга безмилостно около шията. Разумът ти се замъглява. Няколко силни ръце те хващат и те измъкват на брега.

Мини на [112](#).

Приближаваш до главния вход в градината на двореца. Лек вятър развява знамената над дворцовите кули. През дебелия желязна решетка се виждат цветните лехи и гъстата зелена трева в градината.

Няколко души пред теб спират на десетина крачки от оградата, сетне бавно се връщат назад. А ти продължаваш към главния вход.

— Добър ден — поздравяваш стражите.

— Забранено ни е да говорим — отговаря мустакат гвардеец, застанал на пост пред входа.

— Пускате ли в двореца? — питаш го ти.

— Разкарай се! — кресва гвардеецът.

— Аз съм приятел на крал Здрач. Ида отдалече. Нося вести за Негово Величество.

Търпението на гвардееца е на привършване.

— Негово Величество не приема дрипльовци като теб. Ако не се махнеш оттук, ще те направя на кайма!

Излишно е да се препираш, стражата просто си върши работата. Трябва да измислиш нещо.

Мини на **139**.

Пришпорван от бесните викове на какаваните, стигаш до реката и в движение се хвърляш в нея. Край главата ти попадат копия и стрели. Потапяш се под водата, там копията и стрелите не могат да те настигнат.

На няколко пъти се подаваш над водата да си поемеш дъх. И тозчас около теб започват да ваят копия и стрели. За щастие никое от тези смъртоносни оръжия не те улучва. След малко стигаш другия бряг. Изчакваш във водата под сведените клони на върбите и поглеждаш към отсрещния бряг.

Дебелациите стоят там и гледат навъсено. Те, горките, не смеят да влязат в реката. Ако има нещо, което да мразят повече от теб, то това е водата.

Ще подразниш ли преследвачите си?

Не — мини на [230](#).

Да — попадаш на [7](#).

Бледите рибешки очи се впиват в теб.

— Ще ми дадеш ли меча на крал Мрак?

Оглеждаш изпитото лице на главатаря. Можеш да бъдеш сигурен, че разговорът ще бъде кратък.

— Махни това желязо — казваш на разбойника.

— За последен път те питам: ще ми дадеш ли меча?

— Да — въздъхваш ти.

Острието бавно се вдига от гърлото ти. В твоите скитнически гърди трепва плаха радост. Спечелил си няколко секунди от живота.

Скачаш на крака, грабваш меча си и отстъпваш няколко крачки назад. Цялата шайка се хвърля срещу теб, а ти си толкова уморен!

Прехвърли се на [36](#).

Пътят през гъсталака е труден. Бодливи храсти се закачат за дрехите ти, клони драскат лицето ти, но ти не мислиш за това, бързаш да стигнеш по-скоро до целта.

През цялото време си повтаряш, че това е лудост, че целта не може да е толкова близка и така достъпна. И все пак желанието да помогнеш на хората от Прокълнатата земя замъглява малко хладния ти разум.

Наближаваш малка поляна. Разгръщаш клоните на дървото пред теб и поглеждаш внимателно напред. В средата на поляната се издига старинен замък с островърхи кули. Замъкът виси във въздуха. Струва ти се странно, че някой може да издигне замък в гората. Това не е ли магия?

Може и да е. В тази земя всичко е възможно!

Мини на [209](#).

Започваш да губиш търпение: пътят ти напред без всякаква цел изглежда безразсъден. И все пак мисълта, че можеш да срещнеш отново разбойниците, те кара да бързаш.

Когато опасността отминава, сядаш да починеш зад един храст. Скоро си даваш сметка, че не трябваше да сядаш — толкова си уморен, че не би могъл да станеш.

Тихо шумолене те кара да надигнеш глава. На няколко крачки от теб минава Сърната. Скачаш на крака.

— Здравей, Скитнико — проговаря красивото създание.

— Здравей, Сърничке.

— Вижда се колко си уморен, но трябва да те предупредя, че те дебне голяма беда. Сивата плесен е съвсем наблизно.

— Какво е сивата плесен?

— Смърт. Нищо друго.

Сърната изчезва, само думите ѝ остават да звучат в ушите ти.

Тук трябва да направиш сляп избор.

Мини на **132** или се прехвърли на **15**.

Вдигаш глава и с учудване забелязваш, че вървиш през изпепелената земя. Гъстият черен дим, който вдигат ботушите ти, се стеле над земята и се смесва със здрача.

В далечината се очертава Желязната планина. Когато приближаваш, виждаш, че вече не съществува дълбока пропаст между планината и изпепелената земя. Няма го крал Мрак, няма защо да се пази леговището му.

Изкачваш се по склона и влизаш през познатата дупка в убежището на Мрака. И тук забелязваш, че в мрака виждаш по-добре, отколкото в здрача.

Прехвърли се на [196](#).

Ордата се втурва към теб с дружен хай-вански рев. Тропотът на боси нозе гърми в ушите ти, в ноздрите ти напират дъх на нещавени кожи, мръсни тела и чесън.

Как могат тези дребни човечета да вдигат толкова шум? Дали пък това не е свойство на всички ситни хора — колкото по-дребни, толкова по-гръмогласни?

Ти, разбира се, нямаш намерение да ги чакаш, но високата трева затруднява бягството ти. Мислиш си, че твоите преследвачите ще са още по-затруднени в бягането през полето, но след малко с учудване забелязваш, че хай-ваните не изостават от теб.

Оглеждаш се наляво и надясно. Големи групи от тези дебели, но много пъргави човечета те заобикалят от двете страни и се мъчат да те изтикат към реката. Сигурно си мислят, че там най-лесно ще ти извият шията.

Хай-ваните успяват в замислите си, поне в един от тях — да те притиснат към реката. След няколко минути ти вече си на речния бряг.

Какво ще направиш?

Тръгваш по течението — мини на [291](#).

Тръгваш срещу течението — отиваш на [285](#).

Пресичаш реката — прехвърли се на [238](#).

Слизаш от хълма и тръгваш бързо към дървото със светещите плодове. Докато вървиш към него, не те напуска мисълта, че то ще ти помогне да излекуваш крал Здрач. Може би то плодовете на дървото се прави някакво лекарство, но ако е така, кой ще ти каже рецептата?

Колкото повече приближаваш дървото, толкова повече те обхваща съмнение. Наоколо не се вижда жива душа, пък и дървото няма да проговори и да ти каже какво да направиш.

Стой настрана, казваш си, и само мини под дървото, без да спиращ.

Мини на **87**.



В бързината не забелязваш как ръкавът ти се закача на един клон. Чува се рязък звук и платът се разкъсва. Това те кара да спреш и да се огледаш. Не че ти е толкова скъпа дрехата, но паническото бягство не е помогнало на никого.

Стисваш дръжката на меча. Искат ти се да тръгнеш с решителен вид назад към мястото, където срещу теб изскочи със заплашителен вид пръчоглавият. Може би победата над него ще ти даде ключа към успеха в тази гибелна мисия?

Накъде ще тръгнеш?

Напред — мини на [77](#).

Назад към мястото, където се крие рогатия ти противник — прехвърли се на [215](#).

Пред очите ти се появява едно размито петно. След малко виждаш лице на човешко същество, но чертите му са така разкривени, че не можеш да се сетиш чие е това лице.

Горската фея се свежда над теб. Косите ѝ докосват лицето ти. Сега вече разбираш кой е дошъл при теб.

— Не бой се, Страннико. Ще се оправяш.

Гласът ѝ идва до теб сякаш от небитието.

Горската фея те прегръща и двамата политате над дърветата. Скоро стигате до къщичката на старицата. Тя ще се погрижи да оздравееш и тогава ще започнеш опасното си приключение от **1**.

Напрягаш се да избуташ сала във водата. Жилите на шията ти се издуват, краката ти се заравят в ситния бял пясък, сърцето ти бие до пръсване, ала проклетият сал не помръдва. А шибидаците са съвсем близо, скоро цели пълчища от тая сган ще те връхлетят и тогава — душа да ти е яка!

С последни сили успяваш да изтикаш сала. Тъкмо се каниш да влезеш във водата, когато няколко шибидака се мятат на гърба ти и впиват в теб острите си зъби. Десетина други вече се катерят по сала.

Отърсваш се от зелените глисти, нагазваш във водата, ускоряваш още повече движението на сала и с един скок се мяташ върху грубите дънери. Шепа зелени човечета, останали на сала, се хвърлят отчаяно срещу теб. Едно от тях те захваща за крака, друго те хваща за косата, трето лази ловко по гърба ти.

Хващаш ги за гушата, стискаш ги с все сила и едно по едно ги хвърляш в реката. Водата закипява. Големи хищни риби се нахвърлят върху зелените човечета и ги изяждат. От нещастните шибидаци остават само зъбите, които бавно падат на дъното.

А ти продължаваш със сала по течението на реката.

Сега ще направиш сляп избор. Можеш да минеш на **99** или да попаднеш на **162**.

Влизаш в гората. Тук част от гората е съборена от някогашна свирепа буря. В повалените дървета се крият разни дребни животинки. Малка пухкава катеричка минава по дънера на паднало дърво, поглежда те с почуда в очите и се покатерва по съседното дърво.

Какво ли искаше да ти каже? Дали правилно си избрал пътя през местността с повалените дървета?

Решаваш да се върнеш към реката.

Мини на [172](#).

Познатата пътека изглежда някак странно. По нея отдавна не е минавал човешки крак. Гората е притихнала, не се чува нито птиче цвърчене, нито ударите на кълвачи по кората на дърветата. Имаш чувство, че преди да си отиде, крал Мрак е изсмукал живота от стария лес.

Ускоряваш крачката си и хващаш дръжката на меча. Тая работа не ми харесва, казваш си. Отваряй си очите на четири! Най-неприятна е неизвестността, с всичко останало се справяш къде-къде по-добре.

Внезапно чуваш слаб шум. Спираш, оглеждаш се, ала не виждаш ни човек, ни звяр. Отбиваш се от пътеката, скриваш се зад дънера на един висок бук и притихваш в очакване.

Какво ще направиш?

Ако решиш да предприемеш решителни действия, мини на **101**.

Ако предпочиташ да изчакаш, прехвърли се на **22**.

А може би ще отстъпиш назад? Върни се на **1**.

Тръгваш си от празника целият окичен с пера. И макар че си далеч от крайната цел, от време на време си подвикваш:

— Кадка ата жеб, куд-кудяк.

И се кланяш на невидимия побратим.

Във весело настроение приближаваш група дървета, израсли толкова близо едно до друго, че трябва да ги заобиколиш. Не щеш ли, пред теб изниква като изпод земята банда шибидаци.

Ако искаш да забавиш малко събитията, отиваш на [143](#).

Ако искаш да ускориш събитията, мини на [74](#).

Оглеждаш внимателно мястото. Чудиш се какво ли има отвъд белите камъни: вещици, чудовища, грабливи птици?

Буйната млада кръв те кара да бързаш, но един вътрешен глас ти нашепва, че прибързаността е лош съветник и може да те вкара в гроба. Обикаляш около камъните, вслушваш се в звуците, които идват от гората, и едва тогава тръгваш бавно към каменната грамада пред теб.

Време е за избор. Можеш да се върнеш на [24](#) или да продължиш напред на [93](#).

— Я вижте там! — провиква се един от шибидаците и сочи с ръка към мястото, където се спотайваш. Всички обръщат глави към теб. Чува се дружно тракане на зъби.

— Изпуснахме едно печено, сега ще хванем друго — крещи през тракането на зъби втори шибидак.

— Глупости! — крещи трети. — Ако изядем десерта на вещицата Зелда, лошо ни се пише!

Тук тракането на зъби става оглушително. Всички шибидаци офейкват дълбоко в гората.

Мини на **109**.

Събужда те остър звук. Така подрънква оръжието, минава ти през ума и скачаш на крака, готов за бой. Пред теб са десетина разбойници. Всички са брадясали, с кръвясали очи.

Изтегляш меча си и започваш да раздаваш удари наляво и надясно. Звънът на оръжието се носи над реката. Но силите ти не стигат да отбиеш нападението на цялата банда. Усещаш, че само след няколко минути не ще можеш да удържиш меча в ръцете си.

Положението ти е толкова безнадеждно, че трябва да прибегнеш до помощта на една от трите думи: река, въже, храсти.

Ако избереш река, попадаш на **36**, ако предпочиташ храсти, отиваш на **5**. Ако държиш на въже, прехвърли се на **8**.

Дали да не останеш тук? Мястото ти се вижда по-безопасно от всяко друго в Прокълнатата земя, но мисълта за думата, която даде на старицата, те кара да решиш съвсем друго.

Ако тръгнеш веднага, как ще победиш умората? А тук...

Идва време за сляп избор.

Мини на **150** или на **43**.

В далечината забелязваш куп парцали, развети от вятъра. Тръгваш към тайнствените дрипи, които мърдат като шарени разлютени змии.

Когато приближаваш до необикновената купчина, забелязваш, че това е странно същество — ни звяр, ни човек, с голям търбух, напукани пети и рошава мръсна коса, пълна със сламки. Същестото лежи на земята, подложило под глава наръч слама. Бузите на това странно същество се надуват като торби, въздухът излиза от устата му с тънко свистене.

— Кой си ти? — питаш го. И веднага решаваш, че това все пак е човек. Той спира да духа и те поглежда учудено.

— Аз съм Полския Духавей — отговаря той и пак надува бузи.

— Какво правиш?

— Управлявам вятъра. Много хора ми дават по нещо.

Хубаво, казваш си, и такива хора трябва да има.

Надяваш ли се да научиш как се управлява вятърът?

Да — прехвърли се на [243](#).

Не — мини на [121](#).

Разбиваш с боздугана дебелата ледена кора на езерото.

Оставяш на брега торбата и всичко излишно и само с меч се пускаш на дъното на Соленото езеро. Сред тинята виждаш хиляди малки кръгли топки — очите на хиляди хора. Но как да откриеш окото на крал Здрач?

Спомняш си думите на горската фея — окото на крал Здрач е особено, ще го откриеш сред хиляди други.

Излизаш на повърхността да си поемеш дъх. Ала и повторното гмуркане не носи нищо ново. Едва на третия път забелязваш трептяща синкава светлина. Посягаш към сиянието и хващаш с ръка човешко око, което свети с постоянна синкава светлина.

Излизаш веднага на брега. Въпреки студената вода усещаш как една голяма радост те изгаря, радостта, че си успял.

Ако имаш конски косъм, извади го. Той ще се превърне в кон. Мини на [69](#).

Ако си взел със себе си крило от комар, попадаш на [115](#).

Ако не си взел нито един от тези ценни предмети, върни се в [къщичката на старицата](#), вземи всичко необходимо и започни от [1](#).

Внезапно се спъваш и политаш напред. Под старата шума е полузаровен скелет на кон. Кракът ти се препъва в стърчащия на листата оголен бял гръбнак.

При падането удряш главата си в един камък. От челото ти рухва кръв. Главата ти бучи. Чувстваш се отвратително. Най-лошото в случая е, че не можеш да се помръднеш.

Лежиш и чакаш края на света.

Мини на [46](#).

Един от странните хора, който е най-близо до теб, спира неочаквано на върха на дърво до поляната. Едрото му тяло не огъва нито една клонка, не смачква нито едно листо, сякаш е по-леко от вятъра, който шумоли в гората.

Веднага забелязваш втренчения поглед на ходещия по върховете. Очите му — кротки, но някак безизразни, се впиват в теб и те разглеждат внимателно, сякаш ходещият се пита що за човек си и може ли да ти има доверие.

Видът му говори, че засега той не е заплаха за теб.

След малко ходещият по върховете тръгва отново.

Мини на [177](#).

Изборът ти е правилен, невинаги шумът е знак за опасност. Този път виждаш Сърната, с която станяхте добри познати, може да се каже и приятели.

Сърната спира и проговаря, като те гледа право в очите:

— Наоколо дебнат шибидаците, подлите зелени човечета. Ако не внимаваш, прости се с живота си.

— Благодаря ти, Сърничке, че ме предупреди.

— Не ми благодари, ами си приготви мас от дявол — казва Сърната и изчезва зад дърветата.

Ако решиш да побързаш, мини на **212**.

Ако решиш да бъдеш по-предпазлив, попадаш на **103**.

— Добър ден, добри хора — поздравяваш ги ти.

— Какво искаш? — пита сърдито един от тримата — най-високият от тях — и те гледа втръчено с единственото си ляво око.

— Тръгнал съм да търся лек за крал Здрач — отвърщаш ти. — Можете ли да ми помогнете?

— Можем, можем, как да не можем — викат тримата в един глас.

— Значи ще ми покажете пътя?

— Ей сегичка ще ти го покажем.

Нещо в тона им не ти харесва, но те придават на еднооките си лица възможно най-приветливия израз. По-високият вдига ръка и сочи към гората.

Поглеждаш нататък. Другите двама те хващат изотзад. Тримата заедно започват да те налагат. Налагат те и повтарят: „Ето ти лек! Ето ти лек!“

След като се уморяват, селяните те пускат да си вървиш поживо-поздраво. Един от тях вика след теб:

— Да знаеш, че ние сме кротки хора. Убиваме само в краен случай.

Вървиш, накуцваш и ти е криво. Веднъж завинаги ще запомниш, че еднооките са кротки хора, убиват само в краен случай.

Ще побързаш ли или ще продължиш пътя си бавно и предпазливо?

Ще продължиш бавно и предпазливо — попадаш на [174](#).

Ще побързаш — отиваш на [142](#).



Без много да му мислиш се покатерваш на дървото. Стъпваш на разклонението на дънера и преди да надникнеш в гнездото, оглеждаш отначало земята, сетне дърветата и най-подир — небето над теб. Освен няколко птици, кацнали на близкото дърво, наоколо няма никой.

В гнездото е скрит огромен изумруд. Неговото зелено сияние те кара изведнъж да се почувстваш щастлив и спокоен. Изпълва те усещане за собственото ти величие, за незначителността на тази нещастна земя и на хората, които я населяват. Защо непрекъснато се хвърляш в борба за справедливост? Какво печелиш от това?

Напрасно се опитваш да се съпротивляваш. Някаква чужда воля те кара да бръкнеш в гнездото и ти нашепва нещо с гласа на крал Мрак:

— Вземи изумруда и си гледай спокойствието. Остави тези нещастници сами да се оправят. Не виждаш ли, че ги мързи да сторят нещо за себе си? Надяват се само на чужда помощ. Достойният човек не чака някой да му подари свободата.

Спускаш се по дънера на дървото с изумруда в ръка. Един слаб глас ти напомня, че си обещал на старицата да помогнеш на крал Здрач, на всички хора от тази нещастна земя.

С усилие на волята хвърляш изумруда далеч от себе си. Още щом пада на земята, той се пръсва на хиляди парчета. Зеленият му огън те заслепява за миг, но тозчас си възвръщаш зрението. Собствената воля също.

Прехвърли се на [245](#).

Хвърляш се към хълма. Първият камък, който мачка с пукот ниските храсти, вече е на няколко крачки от теб. След него и останалите разлюляват земята под краката ти.

Тичаш задъхан с надеждата да се махнеш от пътя на камъните. Остават ти само няколко крачки да се спасиш. А камъните пеят своята песен:

— Ф-и-и-у-у-у-у!

Първият от големите валчести камъни минава с тътен на педя от теб, без да те закачи, но ти продължаваш бяга си по стръмнината нагоре, докато и последният камък не профучи край теб и не спре с трясък сред изпочупените дървета в гората.

Време е за сляп избор. Можеш да се прехвърлиш на един от епизодите [263](#), [194](#) и [302](#).

Гората оживява. Пред очите ти се мярка лисица, която след малко се скрива в храстите. Пухкава катеричка подскача от клон на клон, за да спре високо в листака и да изтърве на главата ти една шишарка. Край теб бръмчи облак дребни мушици.

Сред всички горски звуци се откроява един шум, който ти е до болка познат — тракането на зъби. Шибидаците са тук, съвсем наблизно!

Правиш няколко крачки към поляната. Разтваряш с две ръце храстите пред теб. Тракането на зъби става още по-силно и по-ужасно. Насред поляната лигави зелени човечета ядат месо.

— Хубаво нещо е печеното човешко! — казва един от шибидаците и се оригва.

— Много хубаво, м-м-м-м-м! — съгласяват се останалите.

Как ти се иска в тоя миг да се втурнеш на поляната и да подгониш тези зелени човекоядци! Готов си да излезеш и да се биеш, докато не остане живо нито едно от тези гнусни същества, но нещо те възпира.

Зад гърба ти се чува шум.

Мини на [122](#).

Като те вижда да излизаш на бой срещу него с едва забележимото нищожно жило в ръцете, Духът на Караконджо се хваща за корема.

— Това ли ти е оръжието? Ха, ха, ха!

Дърветата от двете страни на реката се тресат от страховития му смях. Духът на Караконджо ляга на земята и започва да се търкаля. Тялото му се покрива с мравки и сухи листа.

— Ти ме уби! Ха, ха! Ти ме уби!

— Стани да умреш достойно! — предизвикваш го ти.

— Аз отдавна съм умрял и съм безсмъртен — става със заплашително съскане Духът на Караконджо.

Отгърни на [магическата дузина](#).

Нанасяш първия удар. Духът на Караконджо отскача с необикновена бързина и отвърща на удара. Той има сила 11 и живот 14.

При победа мини на [100](#).

Загубата те изправя пред две възможности. В едната от тях с много рани и изтощен от битката се прехвърляш на [94](#). В другата попадаш на [145](#). Тук имаш възможност за сляп избор.

Пускаш треската. Тозчас от земята изниква топола и се издига високо в небето. Скоро тя става най-високото дърво в гората.

С най-голяма бързина се покатерваш на върха на тополата. Поглеждаш на изток — нищо. Поглеждаш на север — нищо. Поглеждаш на запад — нищо. Поглеждаш на юг — нищо.

Сгреши ли горската фея или си направи шега?

Поглеждаш на югоизток и виждаш лек дим. Това е Соленото езеро.

Мини на [226](#).

— Хей, човече, накъде си се разбързал? — провиква се грубо някой с хайвански акцент.

Ето, че не трябва да се разсейваш, а да мислиш само за безопасността си. Пак се остави да те изненадат по най-глупавия начин!

Вдигаш глава. Пред теб стоят с копия в ръце двама мърляви хайвани. Очите им са вперени в лицето ти с оня див и кръвожаден поглед, който имат южните какавани — хай-ваните.

И двамата изглеждат жалки с издутите си кореми и проскубаните нещавени кожи, които висят от раменете им. Мирисът на чесън допълва картината на тая неочаквана и мила среща. С усилие на волята сдържаш усмивката, която се кани да цъфне на лицето ти. Въпреки жалкия си вид тези същества са опасни, много опасни!

Откъде се взеха проклетите дебелаци? Тук е полето на какаваните, техните северни съседи. Може би подгонени от глада, хайваните са навлезли дълбоко в чужда земя.

— Идвам да се предам на хай-ваните — отговаряш ти на въпроса, който ти зададоха преди малко.

— Че защо ще се предаваш на хай-ваните? — учудва се по-дребният дебелак.

— Защото не заслужавам да живея. Даже написах завещание. Искам да ме опечете с чесън.

Хай-ваните онемяват. Използваш объркването им и тръгваш спокойно към тях.

— Стой на място! — заповядва сърдито по-едрият дебелак, който изглежда е старши на групата.

Двамата вдигат копия. В очите им се чете неприкрита заплаха.

Късно! Сграбчваш копията им и ги навеждаш надолу. Върховете на оръжията се забиват в меката пръст. Хващаш сплъстените коси на хай-ваните и удряш главите им една в друга. Какъв вълшебен звук се чува! Дебелациите избелват очи и рухват на тревата.

Край ухото ти просвирва стрела. Обръщаш се и виждаш, че цяла хай-ванска сган се кани да те нападне в гръб.

Човек може да победи всеки хай-ванин на света, но най-добре е да си нямаш работа с хай-вани. Плуй си на петите, момче!
Попадаш на **43**.

Обгръща те мрак. Пълен, безмълвен, непроницаем. Времето няма значение. От мрака изплуват различни лица. Най-напред вещицата Зелда отваря беззъбата си уста, но не произнася нито звук. После виждаш мутрите на банда разбойници. Всички протягат мръсните си ръце към един блестящ меч — мечът на крал Мрак.

— Не! — казваш ти. — Не!

Мракът отново те притиска отвсякъде, сякаш иска да те смачка, но след малко отстъпва. Пред теб се появява крепостната стена, виждаш улиците на града с многобройните минувачи, а след това и стражите пред двореца. Накрая съзираш един стар изоставен кладенец. Мракът бавно се разтваря, но в главата ти остава спомена за кладенеца.

Отиваш на [144](#).

Гъстата зелена трева те изпълва с предчувствие за близка радост, като че цял живот ще ходиш сред природата и никога няма да срещнеш коварство. Едно познато чувство, което води след себе си само разочарования и нещастия. Внимавай, казваш си, борбата не прилича на пътя през тази тучна ливада, ще има жертви, ще се лее кръв, може би твоята собствена.

Вляво виждаш едва забележима пътека, а право пред теб съзираш трима души. Накъде ще тръгнеш?

Към пътеката — мини на **159**.

Към хората — попадаш на **60**.

Здрачава се. Копитата на коня тропат по каменната настилка на града. Пришпорваш животното с единственото желание да стигнеш колкото може по-бързо при крал Здрач.

Ето, пред теб е главната порта.

— Кой си ти? — пита началникът на стражата.

Мини на [111](#).

Няколко минути лежиш на земята сред хаоса, създаден от опустошителната буря. Не чуваш нищо, не виждаш нищо, не мислиш нищо. Искаш само да събереш сили.

За щастие, раната е незначителна, трябва само да я превържеш с лико и папрат. Измъкваш се от местността с повалените дървета, решен да помогнеш на крал Здрач и на всичките му поданици. Наблизо виждаш една пътека. Тръгваш по нея и чуваш шум.

Мини на [22](#).

Вървиш към поляната с къщичката с най-голямата възможна бързина. На места даже тичаш, защото вярваш, че там ще намериш отговор на въпроса, който те вълнува.

И докато бързаш към къщичката, край теб стават странни неща: прелита вещицата Зелда, появяват се Бухала и Сърната, виждаш една голяма буца мрак с две очи като въглени. Имаш чувството, че си болен от опасна болест.

Ненадейно пред теб израства нещо като малък хълм. Странно, хълмът се движи срещу теб. Сега вече разпознаваш чертите на Караконджо или на неговия дух. Грабваш боздугана и започваш да млатиш хълма. Колко си го млатил, не можеш да кажеш.

Мини на **100**.

— Викам на борба тъмните сили, които се крият в пещерата и не смеят да излязат на открит двубой с един човек.

Ехото обикаля три пъти под сводовете на пещерата и бавно заглъхва някъде далече. Изчакваш миг, два, три. Нищо!

Изведнъж цялото пространство под свода на пещерата се изпълва с прилепи. Стотици от тях се нахвърлят върху теб.

Вадиш меча от ножницата и започваш да го размахваш с цялата бързина, на която си способен. Някой от нападателите падат на камъните до теб, други цопват в ледената вода, която продължава да се надига бавно и заплашително.

Мини на **91**.

Използваш раздвоеното внимание на шибидаците да извадиш ножа от ръкава си. Ако имаш късмет, скоро ръцете ти ще бъдат свободни и ще можеш да се втурнеш към гората, а там човек може да се скрие.

Остра болка парва ръката ти. Ножът пада на земята. Пред лицето ти се хили едно ситно зелено човече и ти показва тоягата, с която те е цапнало през ръцете.

— Заб-р-р-рави това нещо — съска шибидачето и вдига ножа от земята.

Но как да го забравиш, като той ти е единствената надежда?

След малко шибидаците ще те удавят в реката с вързани ръце.

КРАЙ

Шибидациите надават ужасен вой и с юнашко тракане на зъби се разпиляват из Старата гора. Никой освен Горският дух Караконджо не е успявал да ги изплаши така както ти, окичен с подарените пера. Вярно е, минава ти през ума, да си пернат кудкудяк не е чак толкова лошо. Всеки ти прави път.

След миг наоколо не остава жив шибидак. Тракането на зъби постепенно отслабва и се заглушава от тихото шумолене на листата.

Мини на [211](#).

С последния удар отрязваш още едно от пипалата на Водния дух. Горещата кръв на чудовището оставя тъмен облак във водата. Водният дух бавно се отдръпва, като надава тръбните звуци на поражението.

Изплуваш над водата полузадушен и замаян. Докато гърдите ти жадно вдишват въздуха, замъглените ти очи виждат една тънка фигура, която се носи леко над водата.

— Внимавай, Скитнико! Водният дух!



Гмурваш се под водата. Водният дух плува с раззината уста на метър от теб и пак се кани да те нападне. Ако те беше хванал за краката, щеше да си отмъсти достойно за отрязаните пипала.

Замахваш с ножа. Очите на Водния дух, големи колкото супена чиния, се наливат с кръв, ала той вече не смее да се бие с теб открито. Чудовището се отдръпва с недоволно мърморене и се смотава в дълбокия подмол.

Веднага излизаш на брега. Дириш с очи феята да ѝ благодариш, но тя е изчезнала. Същества като нея правят добро не за благодарност, те го правят за хората.

Мини на **168**.

Пред очите ти изскачат няколко дебели, брадясали и мърляви човечета, облечени с кожи. Вържени са с копия, лъкове и стрели. От тях лъха на чесън. Това са какаваните. Оглеждаш местността и виждаш, че са голяма паплач.

Продължаваш да лежиш на земята.

Дано не са ме забелязали, казваш си и се вслушваш тревожно. Минават няколко секунди, преди да разбереш дали са те надушили дебелците.

Прехвърли се на [123](#).

Мускулите ти са вдървени, сърцето ти все още бие учестено от срещата с пръчоглавия, но време за губене няма. Продължаваш напред по пътеката и си мислиш, че този път очите май те измамиха. Кожата на пръчоглавия не е бронзова, а синкава. Изглежда полумракът, който владее царството и гората, те е заблудил.

Лека-полека се успокояваш, мускулите ти се отпускат и възвръщат своята еластичност. На сърцето ти е леко, защото показва бързи рефлексии при срещата с един силен противник. Не е зле като начало!

Оставяш пътеката. Подир час усещаш дъх на гнило. Ускоряваш още повече крачка. Земята под теб става все по-мека, дърветата оредяват, чува се квакането на жаби.

Пред теб се открива голямо блато.

След толкова път не ти се връща назад. Единственото ти желание е да минеш блатото.

Попадаш на [146](#).

Гората е съвсем наблизно. Струва си да влезеш в нея, там може да научиш къде да търсиш лек за крал Здрач.

Но ти помниш колко опасна може да бъде гората и затова вървиш към нея съвсем бавно. Освен това се надяваш, че горската опасност не прескача в полето.

И когато навлизаш в шубраците, чуваш прекрасна мелодия, която иде откъм гората, може би от близката поляна. Музиката е толкова нежна, че за миг спираш да я послушаш и да ѝ се порадваш.

От коя страна ще се приближиш към мястото, откъдето идва музиката?

От север — мини на [257](#).

От юг — прехвърли се на [191](#).

Земята под теб пропада. Политаш в ямата, размахвайки във въздуха ръце и крака, за да запазиш равновесие. В това поне имаш успех, падаш на дъното здрав и невредим.

Поглеждаш нагоре. Веднага разбираш, че ще ти бъде трудно да се измъкнеш оттук. Ямата е дълбока повече от десет метра. Ако не побързаш, може да затънеш дълбоко под земята и никой да не научи как си завършил живота си.

Взе ли със себе си умряла муха?

Да — мини на [114](#).

Без този вълшебен дар попадаш на [133](#).

Зад храста не се вижда нищо, ала ти не бързаш да се покажеш. Скитническият живот те е научил на много неща. Гората е притихнала, само пукота на съчки нарушава тишината.

Надигаш се внимателно и се скриваш зад едно дърво. Притиснал лице до грубата му кора, ти си мислиш какво е това, което изпълни сърцето ти с толкова много тревога.

Мини на [22](#).

Неочаквано шум от удари по нещо тъпо те кара да се обърнеш назад. Неколцина ходещи по върховете са слезли на поляната и бързат разтревожени към теб. Сега походката им е тежка и тромава, по земята те вървят като огромни и странни гъски.

Веднага разбираш, че трябва да се спасиш, защото тези хора са страшно сърдити. Може би си мислят, че искаш да убиеш техния събрат.

— Дръжете убиеца! — вика един от ходещите по върховете.

— Аз не съм убиец — провикваш се високо да те чуят всички.

— Ти уби нашия събрат — произнася зловецът друг от ходещите по върховете.

— Ще ви докажа, че не съм убиец — отговаряш ти, макар да не вярваш, че можеш да ги убедиш в това.

Оглеждаш се. От всички страни към теб идват тези странни, обикновено спокойни хора, на които сега не им е до шега. Паднеш ли им в лапите, ще те пречукат като нищо.

Избираш посоката, от която идва към теб най-дребният от тях, може би още момче, и се хвърляш с цялата си сила срещу него. Разменяте си няколко юмручни удара. Той ти оставя синина под окото, а ти му изкарваш въздуха и той рухва на земята превит на две.

Прехвърли се на **183**.



Въздъхваш с облекчение. Никога досега косъмът, на който вечно виси твойт млад живот, не ти се е струвал толкова тънък.

Над главата ти се чува глас. Някой те вика.

Ставаш, отупваш праха от дрехите си и поглеждаш нагоре, където е кацнал твой стар познайник Бухалът. Червеникавите му очи са впити в теб.

— Много си дебелоглав, Страннико! — казва с нисък глас Бухала.

— Така ли мислиш?

— Само дебелоглав човек като теб тръгва да рита срещу ръжена.

— Такъв съм си — съгласяваш се ти. — Можеш ли да ми кажеш къде е окоето на крал Здрач?

— Където трябва да бъде, там е — дълбокомислено отговаря Бухалът.

Въздъхваш съкрушено.

— Освен че си дебелоглав, ти си и опак човек — продължава да те гълчи Бухалът. — Мракът не ти харесва, здрачът не ти допада. Поне да знаеше какво искаш!

— Зная, и то много добре! Като не щеш да ми кажеш къде е окоето на крал Здрач, покажи ми поне посоката.

— Върви нататък! — смекчава суровия си тон Бухалът. — И се пази от Окоето на дявола.

Ако не вярваш на Бухала, мини на **200**.

Ако имаш доверие в ноцната птица, върни се на **40**.

Бродиш безцелно по улиците на града. Засега нямаш никакъв план, искаш просто да се огледаш, да разбереш какво става в тая държава, ще ти се да знаеш няма ли най-сетне да се вдигне проклятието от тая земя. Но това е друга работа — ако помогнеш на крал Здрач да прогледне с двете очи, хората ще заживеят много по-добре.

След малко излизаш на градския пазар. Тук е шумно, носи се най-различна реч. От многобройните сергии богати чуждестранни търговци се надпреварват да хвалят стоката си. Продават платове, оръжия, златни и сребърни накити, глинени съдове, плодове. Личи си, че хората лека-полека отхвърлят ужасното владичество на мрака.

Сред пъстрата тълпа забелязваш двама души, наметнати с бели мантии. На главите си те носят бели шапки. Острите им погледи могат да изпепелят човек.

Господи, това са Гръмотевичните братя!

Ако искаш да нападнеш по-близкия до теб васал на мрака, мини на **198**.

Ако предпочиташ да видиш сметката на другия, прехвърли се на **270**.

Ако решиш да си траеш, попадаш на **283**.

Макар наоколо да е тихо и по пътеката да не се срещат следи от големи горски животни, чувстваш се неспокоен. Не е ли виновен непоклатимият полумрак, който владее Старата гора?

Внезапно между дърветата забелязваш белезникаво петно, което виси над земята и бавно приближава към теб. После виждаш второ, трето петно, и още, и още. Бледите петна нарастват и те заобикалят от всички страни, увиснали на две крачки над земята. Тези същества или видения светят с призрачна синкава светлина като духове на мъртъвци, току-що изправени от гроба.

Кръвта ти замръзва в жилите.

Чува се квакане на жаба, после се обажда бухал. Но защо през деня, защо всичко в тази земя е толкова объркано, че понякога не можеш да разбереш кое е ляво и кое — дясно? Вечно ли ще тегне проклятието над тази страна?

— Кой сте вие и какво искате? — провикваш се ти и изваждаш меч си, готов да се сражаваш с бледите синкави петна.

Викът ти бавно заглъхва между дърветата.

Съществата или виденията трепват и изчезват. И добре че изчезнаха, какво щеше да правиш с гол меч срещу същества без плът и кръв?

Продължаваш пътя си през гората. Квакането и викът на бухала не се повтарят.

Мини на [32](#).

Излизаш от къщичката, изпълнен с енергия. Струва ти се, че можеш да прескочиш планина или с двете си ръце да прекършиш огромен дъб. Усещаш в себе си нещо като божествена енергия.

Втурваш се в бяг през гората. Къде отиваш, сам не знаеш, важното е да бягаш, да търчиш през Старата гора, да изчерпиш цялата гигантска енергия, която намира в теб и заплашва да те унищожи, ако не я изхвърлиш.

Вените ти се издуват, главата ти бучи, очите ти заплашват да изскочат от орбитите си, на устата ти избива пяна. Добре, че не можеш да се видиш отстрани, защото гледката не е особено приятна. Приличаш на полудял, разпенен жребец.

Най-подир онова нещо, което те кара да тичаш и да скачаш, свършва. Спираш и се оглеждаш. Намираш се на една пътека в края на гората. През оределите дървета виждаш схлупената къщичка на старицата.

Мини на [49](#).

Поглеждаш крадешком към гъсталака и ченето ти увисва: през листата на върбите те гледат стотици зелени човечета, онемели от изненада. Кога успяха да довтасат?

Шибидациите са толкова замаяни, че забравят да тракат със зъби. Защо ме зяпат така, казваш си, какво толкова странно има в мен, че още не са се хвърлили да ме разкъсат?

Погледът ти пада върху перата. Веднага се сецаш. Ето каква била работата, ето какво ги изумяваше до сега. Пернатият кудкудяк е самозванец, той не е нищо друго, освен един нищожен, грешен, най-обикновен човек.

— Г-р-р-р-р-р-р!

Тракането на зъби ти подсказва, че от изненада шибидациите преминават към военни действия. Пясъчната ивица край реката позеленява от телата на нападателите.

Мини на [47](#).

— Добре, че не спрях под дървото — казваш си, когато се отдалечаваш на стотина крачки. Ти, изглежда, си забравил колко коварен и измамен е полумракът: виждаш едно, но то е съвсем друго, а става нещо трето.

И сега е точно така: когато мина под дървото, един светещ плод се откъсна и падна право в торбата ти. След малко тя пламва. Успяваш да извадиш светещия плод и да го хвърлиш далеч. Торбата остава здрава.

Прехвърли се на [236](#).

За една година шибидаците са поумнели. Буйната радост и тракането на зъби, с което посрещат победата си над теб, не им пречи да те стегнат здраво с въжета. Така опакован ти тръгваш заедно със зелените човечета към Шибидашката поляна.

Мини на [141](#).

— Събуди се!

Гласът идва до теб през оглушителния писък на хищните птици. Отваряш очи. Случаен минувач те е видял паднал с разкъсани дрехи на улицата и с отворени кървящи рани. Сега той стои наведен над теб и те гледа със съчувствие.

Подкрепян от непознатия, ставаш и тръгваш по улицата. Първите стъпки са трудни и мъчителни. В борбата с хищните птици не ти е останала и капка сила.

— Къде отиваме? — питаш с отпаднал глас и се мъчиш да разбереш в коя част на града се намираш.

— Ще те заведе в къщи. Трябва да превържа раните ти и да ти дам подслон.

Ще приемеш ли любезната покана на непознатия?

Не — мини на [276](#).

Да — отиваш на [151](#).

Тясна пътека води нагоре към свода на пещерата. Вървиш бавно по нея, но не си много сигурен, че избра най-верният път.

От дясната ти страна нещо шуми. Вглеждаш се и виждаш, че това е подземна река.

Внезапно нивото на реката започва да се надига, тя се разлива по двата бряга. Водата приижда все повече и заплашва да те погълне.

Изкачваш се на най-високата част, близо до свода на пещерата. Водата вече изглежда по-спокойна, но нивото продължава да се покачва.

Какво ще направиш? Ще предизвикаш ли тъмните сили?

Да — мини на [72](#).

Не — прехвърли се на [247](#).

Телата на мъртвите птици бавно те затрупват, а прилепите са безброй, те изпълват цялото пространство под свода на пещерата и прииждат като морски вълни. Ако продължи така, скоро ще бъдеш погребан под техните мъртви, но все още топли тела.

Странното в тази битка е това, че при пълен мрак виждаш по-добре, отколкото в здрача. Мракът не успя да те измами нито веднъж, а здрачът вече го стори много пъти. Може би това е една от прокобите, които тегнат над тази изстрадала земя?

Внезапно забелязваш слаба светлина. Отначало мислиш, че така ти се е сторило, но докато размахваш меч над главата си, разбираш, че не си се излъгал, отнякъде наистина идва светлина.

Тръгваш бавно към светлика или по-точно към полумрака, защото над прокълнатото княжество вече няма истинска светлина. Другият изход е вече близо.

След няколко минути излизаш от пещерата с изтръпнали крака и уморени ръце. В далечината забелязваш дървото със светещите плодове, което преди година ти изигра такъв номер, че още си спомняш за станалото тогава.

Ще тръгнеш ли към дървото или ще минеш по-далеч от него?

Отиваш към дървото — мини на [44](#).

Минаваш по-далеч от дървото — прехвърли се на [227](#).

Уморен от премеждията, които ти се случиха до сега, стигаш с разтреперани крака до крепостта. В града всичко изглежда тихо и спокойно. Стражите стоят със скучаещ вид на поста си. Знамената се веят над кулите, здрачът е такъв, какъвто е от една година — търпелив и измамен.

Мостът е спуснат над рова. По него трополят няколко каруци със стока. Пред моста се е наредил цял керван. Въпреки здрача търговията в града става все по-оживена.

Ще изчакаш ли или ще побързаш да влезеш в града.

Изчакваш — мини на [296](#).

Влизаш веднага — прехвърли се на [17](#).

Видът на гладките бели камъни, които се издигат на двайсетина метра над земята, предизвиква неволен трепет у теб. Ако тази грамада се стовари отгоре ти, от теб няма да остане и мокро петно.

Във влажния горски полумрак виждаш някаква сянка. Прилича ти на дебело грозно човече, нещо като какаванин или хай-ванин. Сваляш арбалета и го насочваш към сянката, приближаваща към теб. Който и да е това — човек или призрак, ще опита силата на твоето оръжие.

Пред очите ти става нещо странно — сянката се удължава, изтънява и бавно се превръща в живо очарователно същество. Това е феята на гората, момичето със светлокестенява коса и лешникови очи.

— Здравей, Страннико — проговаря тя.

— Добре среща. Можеш ли да ми помогнеш?

— Зная къде отиваш. Не съм сигурна, че ще направиш добро на хората, но ще ти помогна.

И феята на гората ти казва, че окото на крал Здрач е скрито на дъното на Соленото езеро.

— Защо в Соленото езеро?

— Защото солта помага да се запази дълго време. Качи се на най-високата топола и се огледай. Там, където виждаш дим, се намира Соленото езеро.

— Как ще открия окото?

— Окото на крал Здрач е особено, ще го откриеш сред хиляди очи като неговото.

Феята се превръща в лек дим и изчезва.

— Пази се от Окото на дявола — чува се като далечно ехо гласът й.

Ако имаш треска от топола, мини на [65](#).

Ако не си се сетил да се запасиш с този ценен дар, попадаш на [190](#).

Неочаквано върху теб се хвърлят стадо пръчоглави. Чуват се викове, пръхтене, тропот на копита. Очите на пръчоглавите искрят от ярост.

Изваждаш меча, но един от пръчоглавите го избива с рога от ръцете ти. Оставаш без оръжие срещу цяло стадо пръчоглави.

Един от тях се хвърля в краката ти и те събаря. Другите скачат отгоре ти и те стъпкват.

Доволни от победата си, пръчоглавите скачат в реката и продължават да се къпят.

Мини на [46](#).

— Помисли добре — съветва те бащински главатарят на разбойниците, ала в тона му усещаш само злъч и закана.

— Вече реших твърдо — отвърщаш ти.

Острият му поглед не успява да те уплаши.

— Добре тогава — казва главатаря и дава знак.

Двамата разбойници те хващат и те връзват с въжета за дънера на една стара върба.

Дванайсет разбойника се нареждат в полукръг около теб с опъната тетива на лъковете. По знак на главатаря всички вдигат лъковете и се прицелват в теб.

Мини на [4](#).

Зад гърба ти се чуват отсечени удари. Отначало ти минава мисълта, че това са шибидаците — зелените човечета, ала тракането не е толкова често и високо. Ударите са малко притъпени, сякаш след теб препуска стадо подивели коне.

Пръчоглавите!

Сега вече трябва да си плюеш на петите, срещу цяло стадо пръчоглави не можеш да се биеш и да останеш невредим.

Хукваш на юг, към полето, с едничката надежда, че пръчоглавите не ще рискуват да излязат в полето, стародавната собственост на какаваните. Ще издържиш ли до там, това е сега въпросът. Трябва да издържиш на този лудешки бяг!

Тропотът се чува все по-близо и по-близо. Сега той иде от три страни. Ако не можеш да бягаш по-бързо, пръчоглавите ще те заобиколят и ще те смажат.

Трябва да решиш дали да останеш в гората или да бягаш към полето.

Оставаш в гората — **294**.

Търчиш към полето — **241**.

Духавей следи с голям интерес движението на ръката ти в торбата. Той диша тежко, големите му бузи висят от двете страни на лицето му като мехове на гайда.

Когато вижда рибената кост, която изваждаш от торбата, в очите му грейва особен огън, сякаш е видял съкровищата на цар Дарий. От устата му потича лига.

— Заповядай — казваш ти и му подаваш рибената кост.

Чува се хрускане и мляскане. Духавей поглъща костта с израз на блаженство върху лицето си.

— Ще ми кажеш ли как да намеря лек за крал Здрач? — питаш ти и за всеки случай стискаш дръжката на меча.

Може би това странно същество ще освирепее, като чуе за крал Здрач?

Сега изборът ти е много труден.

Ако предпочиташ да поразпиташ Духавей, прехвърли се на [224](#).

А може би имаш желание да си плюеш на петите? Попадаш на [105](#).

Ако искаш да преживееш едно незабравимо приключение, мини на [187](#).

Обуваш обувките-водоходки, стягаш ги здраво с каишки около глезена си, оглеждаш ги внимателно и вече си сигурен, че си готов.

Зад гърба си чуваш шум. Обръщаш се и поглеждаш назад. Струва ти се, че някъде сред дърветата се мяркат фигурите на няколко пръчоглави, ала не си съвсем сигурен — полумракът е толкова потаен и измамен!

Стъпваш на повърхността на водата. Първите ти крачки са плахи и несигурни, но скоро започваш да се чувстваш по-уверен в собствените си сили. След минута забравяш всякаква предпазливост и се втурваш към отсрещния бряг.

В средата на реката течението едва не те събаря, но ти успяваш да се задържиш. Нататък вече е съвсем лесно.

Сядаш да събуеш обувките си. Захвърляш ненужните опинци на брега на реката. Още щом падат на пясъка, от тях започва да се вие дим.

Мини на [113](#).

Гъста бяла пелена пада пред очите ти. Сякаш някой зъл дух те е потопил на дъното на огромна каца с мляко. Поглеждаш към брега. Странно, не виждаш ни дървета, ни камъни, само мътната бяла пелена все по-бързо се омотава около теб.

А салът продължава пътя си по течението на реката.

Нещо става с очите ми, казваш си и вдигаш пет разперени пръста пред лицето си. В падналата мъгла едва ги различаваш.

— Зле съм, може да ослепея — мърмориш тихичко ти.

Но надеждата още не те оставя.

Прехвърли се на [175](#).

След последния удар Духът на Караконджо се издига във въздуха и увисва над земята. Постепенно очертанията му се губят и той се превръща в гъст черен дим, от който очите ти се зачервяват и започват да сълзят. Извива се вихрушка, димът се завърта и се забива в земята. Скоро от Духа на Караконджо не остава и следа.

Продължаваш напред без път и пътека. Гората изглежда все така мрачна и задрямала. Въпреки победата целта ти изглежда далечна и неизпълнима.

Прехвърли се на [128](#).

Моментално се хвърляш на земята. Няколко секунди чуваш само ускорения пулс на сърцето си. После до ушите ти достига същият шум, сякаш някой се прокрадва сред храсталаците и под тежките му стъпки пукат сухи съчки.

Пълзиш към мястото, откъдето идва шума. През цялото време си казваш, че трябва да си предпазлив: една погрешна стъпка и край на твоето приключение. Край, преди да си започнал.

Пред теб има голям храст. Трябва да го заобиколиш.

Отляво — мини на **22**.

Отдясно — попадаш на **80**.

Тичаш към реката, целият плувнал в пот. Зад гърба ти тропотът на копита става все по-силен, дрезгавите викове на разбойниците пронизват мозъка ти, земята изглежда толкова тясна за теб и за преследвачите. Особено за теб!

А върбите са безкрайно далеч, те шумолят с листата си някъде накрай света. Неочаквано от гърдите ти се изтръгва вик. Сигурно приличам на един от онези разпенени цвилещи коне с изхвъркнали от орбитите си очи, които ме преследват, минава ти през ума, но веднага бързаш да отпъдиш тази мисъл. Сега целият си превърнат в един устрем към дървета край реката, макар че те не могат да бъдат сигурна защита. Какво да се прави, удавникът се хваща за сламка.

Тропотът на копита става оглушителен. Със светкавична бързина изваждаш гребена от торбата и се обръщаш. Първите трима конници вече връхлитат върху теб с извадени мечове.



Хвърляш гребена на земята. От нея изниква гора от копия. Първите коне заедно с конниците се нанизват на копията и рухват на земята с отчаяно цвилене. Останалите разбойници спират с преbledнели от ужас лица пред тази неочаквана опасност.

Накъде да тръгнеш?

Към върбите — мини на [11](#).

Наляво — прехвърли се на [221](#).

Надясно — попадаш на **154**.

Който е слаб в главата, да са му здрави краката, мърмориш си под носа. Сърдиш се на себе си, че си забравил да сложиш в торбата си много важен предмет. Сега можеше да бъдеш по-спокоен. И веднага решаваш да не се вайкаш, това сега няма да ти помогне.

Плюеш си на петите и хукваш да бягаш колкото сили имаш. Тичаш към реката, засега тази посока ти изглежда най-безопасна, макар че може ли да има безопасно място в Прокълнатата земя?

Мини на [22](#).

Докато шибидаците, потиснали по някакъв странен начин тракането на зъби, те водят към гибел, ти вече си извадил ножа от ръкава си. С едва забележими движения успяваш да прережеш въжетата.

Останалото е много просто — разбутваш зелените човечета край теб и се хвърляш с все сили към гората. Там има дебели дънери, храсти, пънове, там човек като теб може да се скрие от преследването на зелени глисти.

След лудешки бяг се притаяваш до едно дърво. Когато вече си сигурен, че опасността е отминала, тръгваш през гората да търсиш цяр за крал Здрач.

Ако решиш да се върнеш малко назад, мини на [134](#).

Ако предпочиташ да продължиш напред, попадаш на [309](#).

Бягаш от Полския Духавей. Нека си управлява вятъра, само да не ти пакости, че път те чака, мисията ти е трудна, а може би и невъзможна.

Вървиш през полето, озърташ се и си мислиш колко много ти липсва нещо — я кон, я чифт бързоходни ботуши, изобщо нещо, с което можеш да стигнеш по-бързо до целта. Само че дявол я знае къде е целта, може да е тук някъде под носа ти. Казва ли ти някой?

Когато се обръщаш назад, Духавей вече прилича на малка черна точка сред полето.

Мини на [78](#).

Ръцете ти натежават, краката едва се движат, но с последни сили продължаваш борбата. Вече си забелязал, че и главатарят на разбойниците е съсипан от тежката битка.

Твоят противник прави зверска муцуна. Сигурно иска с един замах да сложи край на тая изтощителна битка.

— Йе-ху-у-у-у!

Изчакваш удара му, отбиваш го и замахваш с меча, като се надяваш да отсечеш главата му. Разбойникът отскача встрани. Нанасяш нов удар, но острието на меча му вече е насочено към гърдите ти. Двамата се пробождаат едновременно — ти го улучваш в корема, той те пробожда в сърцето.

КРАЙ

Тръгваш край реката надолу по течението. Листата на върбите шумолят тихо, реката плиска лениво водите си. Всичко изглежда толкова спокойно, че може да приспи вниманието ти.

След малко чуваш гласове. Поглеждаш през листата на върбите, но не виждаш нищо. Продължаваш предпазливо пътя си по брега на реката. Скоро гласовете се превръщат в нечленоразделни звуци.

— Бе-е-е-е-е!

— П-р-р-р-р-р!

Сега вече ясно се виждат рогатите същества с човешки глави и дълги бради. Това са пръчоглавите, жители на Северните покрайнини, които проникват в Старата гора и се мъчат да я завладеят.

Внезапно на пътеката виждаш кутия с надпис: ОБУВКИ-ВОДОХОДКИ.

Ще вземеш ли кутията?

Да — мини на **98**.

Не — прехвърли се на **18**.

Хвърляш се след хай-ванина. В този миг забравяш и за старицата, и за крал Здрач с неговите теглила, и за Прокълнатата земя. В теб бушува яростта от измамата, а за вълшебните предмети в торбата изобщо не мислиш.

Ето те в гората. Хай-ванинът бяга на зигзаг да избегне справедливата разправа, но този път не е познал. С няколко последни скока го настигаш до един храст. Мощният ти ритник го хвърля в шубрака. Хай-ванинът остава да лежи. Прави се на умрял.

— Може би аз предизвиквам у теб отвращение?

Хай-ванинът мълчи, не обелва дума.

Грабваш торбата и тръгваш на изток, но някакви странни шумове те карат да промениш посоката. Връщаш се към реката.

Мини на **13**.

Тръгваш по една малка пътека. Движението по пътеката е опасно, но нали трябва да срещнеш някого, нали трябва да питаш къде се крие това толкова необходимо лекарство?

Ушите ти, свикнали на познатия горски шум, изведнъж долавят необикновени звуци. Струва ти се, че това е пукот на съчки под нечии силни нозе.

На пътеката пред теб изскачат странни същества. Телата им са човешки, босите им крака завършват с три дълги ноктести пръсти. На главата си имат остри човки. Гърбът и главата им са покрити с пера. Пред теб застават пернатите кудкудяци.

Ако имаш в торбата приспивен трън, мини на [268](#).

Ако случайно не си взел този безценен дар, попадаш на [153](#).

Хвърлена от твоята ръка срещу връхлитащото ято, шепата прах прави чудо: птиците със светещите човки мигом ослепяват и падат като зрели круши на земята. Ще мине поне час, преди да прогледнат отново. Дотогава ти ще си далеч от тук.

В този миг чуваш лек, едва доловим шум. Някой изглежда дебне на пътя ти. Ще продължиш ли или ще се върнеш?

Продължаваш — мини на [59](#).

Връщаш се — попадаш на [212](#).

Обясняваш на стария воин, че носиш важни новини за краля и че ако те пусне в двореца, крал Здрач ще го обсипе с жълтици.

— Кралят ме обсипва с жълтици да го пазя, а не да пускам при него самозванци — отвърща презрително началника на стражата. — Разкарай се от тук.

Думите са излишни. Какво да правиш?

Ако решиш да проникнеш в двореца с хитрост, прехвърли се на [207](#) или на [178](#).

Ако предпочиташ да използваш сила, мини на [152](#).

Хвърляш се право напред с изваден меч. И веднага падаш, препънат с крак от един дрипав разбойник. Всъщност всички са дрипльовци, с изключение на главатаря.

След като ти връзват ръцете, главатарят на разбойниците сяда до теб и казва:

— Искаш ли да сключим сделка?

Отговорът ти е светкавичен:

— Зависи каква.

— Ти ще ми дадеш меча на крал Мрак, а аз ще ти подаря живота.

Става ли?

Да му дадеш меча? Никога!

— Мечът на крал Мрак е у трите феи — казваш ти, за да печелиш време.

— Но можеш да си го вземеш.

— За нищо на света!

Сега ти предстои тежък избор — трябва да избереш от две злини.

По-голямата — мини на [95](#).

По-малката — отиваш на [242](#).

Димът, отначало съвсем лек и прозрачен, се сгъстява и се издига над земята. Скоро той придобива очертанията на един голям мях, над който се тресе огромна глава с дълги кореноподобни израстъци, които стърчат нагоре.

— Я! — зяпваш от изненада ти.

— Аз съм Духът на Караконджо! Дойдох да ти извадя душата.

— С памук или без памук? — питаш го саркастично ти.

— С памук, само ако си носиш — отговаря с хриплив глас Духът на Караконджо.

Ще се опиташ ли да избегнеш сблъсъка?

Да, ако нямаш жило от оса или комар. Мини на [192](#).

Не — прехвърли се на [64](#).

Трескаво бъркаш в торбата. Дълго не можеш да намериш този дребен дар, но най-сетне успяваш. Изваждаш стиснатия си юмрук и го разтваряш. На потната ти длан е полепнала една синя муха с изсъхнали крила.

Мухата оживява и само за няколко секунди пред учудения ти поглед започва да расте. Крилата ѝ трепват, тя се издига във въздуха, като продължава да расте, докато стига до размерите на теле.

— Какво си намислила? — питаш мухата, без да очакваш отговор.

— Ще видиш, трай си.

Главата ти бучи, вятърът от крилата ѝ развява косите ти, огромното насекомо ти прилича на неவிжданo чудовище, ала това не те смущава. В тоя миг вярваш твърдо, че спасението е във вълшебния дар.

Мухата се спуска, хваща те с крака за дрехите и се издига над пукнатината.

След малко стъпваш на здрава земя, а мухата се превръща в дим.

Мини на [82](#).

Веднага бъркаш в торбата. От радост ръката ти трепери и не може веднага да открие вълшебния предмет, който ще ти помогне сега. Ти успя, това е най-голямата ти радост.

Изваждаш крилото от комар. Пускаш го, то пада полека, люшнато от лекия ветреца, а когато докосва земята се чува тънък писък, сякаш бръмчи комар.

Някаква сила те вдига във въздуха и те понася над върховете на дърветата. Въпреки силния вятър успяваш да се огледаш. Летите на запад. Скоро зад дърветата виждаш в полумрака масивните камъни на крепостната стена.

Силата те спуска пред градската порта. Там те чака кон. Яхваш го и минаваш през градската порта.

Прехвърли се на [69](#).

Клоните те шибат в лицето, уморените ти нозе се спъват в буци и корени, но юнашкият рев на шибидаците те кара да тичаш с всички сили напред, без да избираш посока. Важното е да оставиш острозъбите си преследвачи далеч зад гърба си.

Когато разбираш, че си въвн от опасност, спираш да се огледаш. Сърцето ти бие лудо, краката ти треперят, главата ти все още е мътна.

Виждаш, че си стигнал до върбите. Зад тях е реката. Може ли тук някъде да е скрито окото на крал Здравч?

Сядаш до едно дърво да си починеш. Заричаш се да останеш буден, но очите ти сами се затварят. Изтощен от борбата и преследването, ти заспиваш облегнат на върбата.

Мини на [53](#).

Разблъскваш зелените човечета и се втурваш напред. Тичаш с все сила, за да не дадеш никакви шансове на тези странни същества да те настигнат.

От устата на шибидаците се изтръгва вопъл. Миг след това се чува нещо като барабанен бой — зелените човечета тракат зъби от злоба и ярост.

Когато минаваш край статуята на бога Шиби, тракането със зъби престава. Обръщаш се и това е твоята голяма грешка. Статуята се залюлява и полита към теб. В последния момент отскачаш назад, но вече е късно — каменната ръка на Шиби те поваля и ти чупи крака.

Обхванати от суеверен ужас, шибидаците се просват на земята и не смеят да вдигнат очи.

Мини на **10**.

Копията на какаваните срещу рогата и копитата на пръчоглавите! Това е зрелище, от което спира дъха! Виковете и предсмъртните стонове се сливат в една безкрайна и нетърпима глъчка. В тази касапница вече никой не помни кой е причината за боя, има само противник и един-единствен начин за оцеляване — да пречукаш врага!

Един от пръчоглавите разпаря с копито корема на паднал ничком какаванин. До тях ловък дебелак пронизва с копие окото на едър пръчоглав. Чува се пращане, чупят се рога и копия, битката е жестока и кървава.

Най-странното в тази история е това, че се отърва от преследвачите без нито една драскотина. И после кажи, че си нямал късмет!

Мини на [92](#).

Спираш и се обръщаш назад. Гледаш с благодарност козаря, който с тояга в ръка води стадото си на изток. Изпращаш го с поглед.

— Благодаря ти, козарю! — провикваш се ти.

Той махва леко с ръка, като че чудодейното изцеление е игра на шикалки. Скоро козарят и стадото му се скриват от погледа ти. До теб стигат само нежните гласове на медените звънчета.

Някакъв подозрителен шум те кара да се хвърлиш на земята.

Време е за сляп избор.

Можеш да попаднеш на [123](#) или да отидеш на [76](#).

Разбойниците си тръгват и оставят пожара да довърши работата си.

Огънят е още на върха на дънера, но скоро ще изгориш, ако не направиш нещо. Опитваш се да извадиш ножа от ръкава си. За няколко секунди това е невъзможно, въжето притиска китката ти към дънера. А огънят вече запалва дрехите ти.

Внезапно от небето плисва дъжд — летен, проливен, като из ведро. Дървото угасва, само овъглената му част остава да дими.

Разхлабваш китката си и изваждаш ножа. Макар и обгорен, ти си вече свободен.

Дъждът спира.

Излизаш на тясна горска пътека. Скоро тя се раздвоява.

Наляво — мини на [173](#).

Надясно — попадаш на [240](#).

Гледаш го и си мислиш дали такъв мързел изобщо заслужава да получи нещо.

— Ако не съм аз да управлявам вятъра, животът на земята ще спре — продължава Духавей. — Затова дай ми пари или каквото имаш.

Мислиш си да му дадеш някой от вълшебните предмети. Можеш да му подариш това, което ти се откъсне от сърцето, а може и да си спестиш подаръка, такъв търтей не заслужава нищо.

Полският Духавей изглежда прочита мислите ти.

Отиваш на [224](#).

Охо, това е едър дивеч!

Да, така е. Пред теб стоят величествено изправени две странни същества с тесни удължени брадясали лица. На ръст са малко по-високи от теб, имат човешко тяло, а на главите им растат рога. Краката им завършват с разсечени копита. На бедрата им се ветреят кожени препаски. Това са пръчоглавите, дошли в Старата гора от Северните покрайнини да търсят прехрана.

— Ме-е-е-е-е! — казва войнствено единият от тях.

— Ме-е-е-е-е! — потвърждава другият.



Няма нужда някой да ти превежда казаното от пръчоглавите. Всичко е ясно, за тях ти си и враг и вкусна плячка. Точно така, ме-е-е-е-е!

Пръчоглавите се нахвърлят върху теб от двете страни. Рогата им се насочват заплашително към главата ти. Ако не направиш нещо, след

част от секундата ще бъдеш млад и красив труп.

Отскачаш от нападателите, падаш на гръб и правиш кълбо назад по тревата. Пръчоглавите налитат с дългите си рога един срещу друг и си нанасят дълбоки кървави рани, които за малко отвличат вниманието им от теб. Това ти дава време да се изправиш и да приготвиш оръжието си.

С оголен меч в дясната ръка и остър нож в лявата се хвърляш срещу двамата пръчоглави. Този път сам налагаш борбата. Ударите ти нанасят дълбоки, но не смъртоносни рани. Уплашените пръчоглави отстъпват разтреперани, проклинайки часа, в който са се спречкали с теб. Постепенно силите се изравняват, на всеки твой удар отговаря ту единият, ту другият противник.

Двамата пръчоглави имат обща сила 8, общ живот 12.

Ако спечелиш битката, мини на **219**.

При загуба попадаш на **286**.

— Насам, насам! — чува се какавански глас.

Група какавани се юрват към теб. Време за губене няма. Както си лежиш в тревата, започваш да пълзиш към близките върби. Добре, че не се отдалечи много от реката.

Още няколко движения с колене и лакти и ти вече си във върбалака. Дебелациите минават съвсем близо до теб, но не те забелязват.

— Като че вдън земя потъна! — тюхка се един от тях.

Цялата банда смърдящи дебелаци се връща в полето. Там какаваните се чувстват най-сигурни.

Мини на [7](#).

Тръгваш си без подаръка на пернатите кудкудяци. За какво са ми пера, казваш си, само ще ми пречат. И без това не ти е леко да вървиш с торбата към незнайното място, където ще намериш лек за крал Здрач.

Оглеждаш се внимателно. Доколкото помниш, тук някъде живеят и ловуват шибидаците. Вече си в техните владения, можеш да очакваш всичко.

Скоро долавяш едно далечно гр-р-р-р-р! Това е най-отвратителният звук, който си чувал през своя скитнически живот. Тракат със зъби шибидаците — зелените горски човечета.

Какво да правиш?

Ще се върнеш назад — попадаш на **223**.

Ще спреш да помислиш — отиваш на **211**.

Тук е свърталище на разбойници, казваш си, трябва да си обирам крушите. Сред превитите до водата върби съзираш свирепите лица на няколко разбойника. Вляво е гората, пълна със слузести зелени човечета, вдясно е полето на какаваните, а по-надолу, отвъд реката, се намира територията на хай-ваните.

Тръгваш бавно назад. Мислиш си дали не е по-добре да се върнеш в крепостта и да разпиташ хората къде може да се намери лекарство за крал Здрач.

Наоколо е полутъмно. Срещал си здрача хиляди пъти, но тоя тук е малко по-особен. Струва ти се, че ту виждаш шибидаци, ту пред очите ти се изнизват цели тумби какавани и хай-вани. Последният път, когато срещу теб изскачат от здрача няколко хай-вани с издути кореми, облечени с нещавени кожи, побягваш към някаква скала, зад която мислиш да се скриеш.

Когато приближаваш, срещу теб духва силен вятър. Това, което мислиш за скала, е Духавей. Издигаш се високо над земята и понесен от вятъра се връщаш назад към къщичката на старицата.

Мини на [206](#).

Към лекото шумолене на вятъра се прибавя нов звук, като че ято птици пърха с невидими крила над дърветата. Вдигаш глава и поглеждаш нагоре, но през гъстата зелена маса на листата не забелязваш нищо. Пък и в здрача не можеш да кажеш със сигурност има ли нещо във въздуха или не.

Шумът става все по-силен и тревожен. Не ти се иска да те нападне ненадейно звяр или горски дух. Внезапното нападение ще ти попречи да извадиш оръжие или да си послужиш с вълшебен предмет.

Вдясно от теб през гъсталака съзираш малка поляна. Втурваш се към нея с мисълта, че ако стигнеш до поляната и застанеш в средата ѝ, никой не може да те изненада. Колкото и да е бърз нападателят, ще имаш време за защита.

Спираш задъхан на сред поляната и поглеждаш на запад, откъдето иде шумът. По върховете на дърветата стъпват леко и изящно някакви необикновени хора. Това са ходещите по върховете.

Ако искаш да промениш нещата, мини на [58](#).

Ако оставиш нещата да се вървят по своя път, попадаш на [177](#).

Вдигаш рязко глава. Няколко зелени човечета стоят, не помръдват, само пълните им със злоба и ярост очи показват, че са живи същества и то от най-опасните в Старата гора, въпреки хилавото телосложение и пословичната страхливост.

Навеждаш глава и се правиш, че не ги забелязваш, но това не може да продължи вечно. Мисълта ти работи бясно, ще ти се да скочиш и да хукнеш презглава, накъдето ти видят очите, но това не е изход от положението. Да, не е най-добрият изход!

Мини на **86**.

Нещо се е променило в гората. Дълго време не можеш да разбереш какво е то, но най-подир се сецаш. Във въздуха се носи заплаха.

Изведнъж птиците литват с писък над дърветата. Белки, катерички, разни дребни животинки се щурат насам-натам. Горските зверове надушват опасност.

Спираш за миг и се оглеждаш. Макар да усещаш заплахата, нищо не ти подсказва откъде иде тя.

Земята под краката ти се залюлява.

Падаш възник и си удряш главата в тила.

Ако предпочиташ среща с живи същества, мини на **94**.

Ако се стремиш към общуване с природата, попадаш на **161**.

Тичаш с все сила към падналия човек. Още преди да стигнеш до него, забелязваш, че лежи по корем, заровил лице в гъстата трева. Единият от краката му е отметнат неестествено встрани. Или е счупен, или е навехнат.

Опитваш се да го обърнеш на гръб, но ходещият по върховете е много по-тежък, отколкото можеш да предположиш по грациозната му походка. На третия опит успяваш да го превъртиш на гръб.

Лицето му е бледо като на мъртвец. Не е ли загубил много кръв? Веднага разпаряш с нож панталона му и виждаш, че кракът е счупен над коляното.

Мини на **81**.

Главата ти се замайва. Земята се люшва пред очите ти, дърветата се завъртат в лудешки танц, сякаш светът се движи от магическата сила на тайнствения вълшебник Халдерон или на някой друг чародей. А може би на вещицата Зелда, която не е чак толкова тайнствена, но затова пък свирепа и отмъстителна.

Облягаш се на едно дърво. В този миг като че всичките ти сили са отнети и не можеш да направиш нищо в своя полза, трябва само да изчакаш да отмине главоболието ти. Чакането е дълго и почти безнадеждно, всеки миг е една голяма мъка, която те разкъсва отвътре и не ти дава покой.

Ала след време осъзнаваш, че ти олеква и светът пред теб неочаквано просветлява. Очите ти вече виждат ясно всичко, доколкото може да видиш ясно нещо в здрача на Прокълнатата земя.

Ти вече си излекуван и запазваш жизнената си сила, но губиш пет точки от живота си. Дано това не ти попречи да изпълниш мисията, с която си се нагърбил!

Мини на [21](#).

Тичаш по коридора, плувнал в пот. Горещият въздух изгаря лицето и белите ти дробове, но ти не можеш да спреш нито за миг, всяко забавяне носи смърт.

Толкова много човекоподобни създания са се опитвали да ме опекаат, минава ти през ума, и все не са успявали. И на шиш, и на бавен огън, и на кебап да ме направят. Просто не успяха. Да, но сега е съвсем различно, нажежения въздух заплашва да те превърне в куп овъглено месо.

Най-подир виждаш изхода и изхвъркваш навън. Гърдите ти жадно вдишват прохладния въздух, наслаждават му се така, сякаш това е божествен нектар.

Но опасността още не е отминала. От дупката на пещерата излизат къмба дим. Огненият вятър те отхвърля на десетина крачки. Летиш презглава по склона, а след теб потича лавата, която изригва от леговището на крал Мрак.

При падане си удряш ръката. Остра болка пронизва тялото ти, но сега нямаш нито миг за губене. Лавата е по петите ти, след малко ще те погълне с торбата и прашните ботуши.

Пред теб се издига висока гладка скала. Невъзможно е да се изкачиш по нея. Какво ще направиш?

Ще я заобиколиш отляво — мини на [217](#).

Ще я заобиколиш отдясно — попадаш на [252](#).

Само след няколко крачки стигаш до едно място, където са нападали вековни дървета. Опасен ураган, преминал над гората, ги е изтръгнал от земята с корените. Тук цари същият здрач, макар че короните на дърветата не скриват небето.

На земята пред теб се появява нещо сивозелено. Отначало не можеш да проумееш какво е то, днес зрението те е мамило няколко пъти. Скоро разбираш: това е плесен.

Сивозелената маса пълзи към теб, набъбва, настъпва все по-настойчиво. Скоро всичко пред теб се покрива с плесен. Обръщаш се и виждаш, че кръгът на плесента скоро ще се затвори около теб.

Ако имаш светена вода, прехвърли се на **9**.

Ако имаш лекарство срещу плесен, можеш да минеш тичешком през затварящия се кръг от плесен. Прехвърли се на **213**.

Отначало липсата на вълшебен предмет те потиска. Какво можеш да направиш сам с голи ръце в тази дълбока яма?

Постепенно спокойствието ти се възвръща. Вадиш меча от ножницата и започваш трескаво да копаяш с него. Ръцете ти се покриват с рани, от пръстите ти потича алена кръв, но с нищо не успяваш да се приближиш до свободата. Земята се рони под острието на меча, усилията ти са напразни.

Продължаваш да ровиш още по-яростно. Ямата се затваря над теб. Загиваш на десет метра под тази Прокълната земя.

В същия миг чуваш бойния вик на шибидаците и лудо тракане на зъби. Цяла банда лигави зелени глисти се хвърлят върху теб. Зелените човечета се вплитат в краката ти, увисват на ръцете ти, хапят те по шията.

С такава паплач трудно се излиза на глава. Да, трудно се излиза на глава, смятай, че си вече пленник.

Отгърни на [магическата дузина](#).

Ако посочиш със затворени очи число от 2 до 4, мини на **88**.

С резултат от 5 до 8 точки попадаш на **19**.

Ако числото ти е по-голямо от 8, отиваш на **30**.

Стоиш на достатъчно разстояние от двореца, за да не привличаш погледите на стражите и на лоялните граждани. Докато чакаш, наблизно забелязваш една стара кръчма. Защо да не седнеш вътре и да гледаш през прозореца какво става около двореца? Пък и чаша вино ще ти дойде добре след толкова много неприятности.

Отваряш дебелия дъбова врата на кръчмата. Лъхва те киселия дъх на евтино вино. В този миг ти хрумва нещо. Защо да не опиташ?

Обръщаш се, излизаш от кръчмата и тръгваш към главния вход в градината на двореца, като се стараеш да вървиш бодро, с ведър вид. Сега на стража е друг гвардеец. Това е добре дошло за теб.

Приближаваш до гвардееца с тайнствен вид.

— Ще помогнете ли на един беден човек, ваша светлост?

Войникът те гледа учудено.

— На бедни не помагам — казва той.

— Е, аз не съм съвсем беден — намигваш лукаво ти.

Ако си взел в торбата кесията с жълтици, отиваш на **204**.

Ако си отхвърлил презрения метал и разчиташ само на дребните медни монети в джоба си, мини на **269**.

Изведнъж големите кръгли камъни се търкулват надолу по склона на хълма. Земята под тях започва да трепери. Нямах много време за губене.

Накъде ще тръгнеш?

Надясно — мини на [62](#).

Наляво — попадаш на [255](#).

Късно вечерта, след като си обходил града, без да научиш нищо определено, се връщаш в странноприемницата. Още с влизането ти съдържателят на странноприемницата се провиква срещу теб:

— Нямам свободни стаи.

— Но миналата нощ спях тук.

— Всичко е заето. Върви си!

Съдържателят — огромен мъж с къс врат и навити ръкави — тръгва заплашително срещу теб.

— Не чуваш ли? Омитай се!

Той посяга да те хване за яката. Отскачаш назад, изваждаш меч и със светкавично движение разкъсваш ризата на грубиянина. Парчета плат увисват върху огромния му корем.

— По-кратко, човече! — казваш спокойно и поглеждаш в разширените му от ужас очи. — Това нещо е остро, може и да се одраскаш.

Обръщаш му гръб и излизаш с твърда крачка от странноприемницата.

Отиваш на **158**.

Пътят към Белите камъни ти се струва лек и приятен. Здрачът вече не те тревожи така, както в самото начало. С всичко се свиква, със здрача също.

Изведнъж от храстите изскачат два големи гущера. Първият замахва с дългата си опашка и те сваля на земята. Другият се спуска към теб неочаквано бързо и гъвкавата му опашка се увива около шията ти. Искри изскачат от очите ти.

С какво ще си послужиш?

С ножа — мини на **24**.

С меча — прехвърли се на **31**.

Погледът ти спира на дървото, което расте край оградата на кралската градина.

— Моля да ме извините, ваша светлост — казваш ти на гвардееца.

Думите ти смекчават гневния израз на лицето му, очите му изведнъж стават някак по-топли, по-добри.

— Върви си поживо-поздраво — ломоти миролюбиво той.

Тръгваш по улицата край оградата на кралската градина с най-нехайния вид, който може да има един добре възпитан скитник. Срещу теб идват двама заможни граждани. Облечени са в дрехи от скъпо сукно, а дръжките на мечовете им са обсипани със скъпоценни камъни. Забавяш крачка и поглеждаш през рамо. Виждаш, че важните особи са спрели и приказват със стражата. Това ти стига.

С няколко ловки движения се покатерваш на дървото и скрит сред гъстите му листа поглеждаш към мястото, където знатните граждани на тая страна още разговарят с гвардееца.

Чува се шум от обрулени листа и скършени клони. Нещо тежко се стоварва върху теб. Преди да се осъзнаеш, падаш на земята в кралската градина. Лицето ти е ожулено от удари в клоните. Човекът, който се хвърли отгоре ти от върха на дървото, ти удря един в мутрата. Други трима стражи бягат към вас.

Какво ще направиш?

Искаш среща с високопоставен воин — мини на [222](#).

Предпочиташ да продължиш разговора с войника на пост — попадаш на [275](#).

С бързо движение вдигаш боздугана и прескачаш тялото на смъртно ранения кудкудяк. В този момент кракът на кудкудяка се вдига конвулсивно и ноктестите му пръсти се впиват в крака ти. Спъваш се и падаш на земята.

Обръщаш се, вдигаш боздугана и нанасяш последен удар по крака на падналия кудкудяк. Сега той вече няма да мърда.

Скачаш със светкавична бързина, готов за бой с другия нападател. Но пернатото същество побягва с жалко кудкудякане в гората, където няма да го открие нито човек, нито дявол.

Толкова по-добре, не ти е притрябвал, имаш нужда да продължиш пътя си през гората. И докато вървиш из стария лес, виждаш на върха на едно обгорено дърво голямо гнездо. Над него свети яркозелено сияние.

Ще се качиш ли на дървото?

Да, веднага — мини на [61](#).

А може би ще изчакаш? Прехвърли се на [258](#).

Ала и ти си станал по-предвидлив. В ръкава си имаш остър нож. Използваш полумрака да извадиш с върха на пръстите си кинжала от ръкава си. Започваш с леки движения бавно и търпеливо да прерязваш въжетата. Когато забелязваш втренчения поглед на един шибидак, спираш движението на ножа и с невъзмутимо лице продължаваш пътя към лобното си място.

След малко те обзема луда радост — ръцете ти са свободни. Лошото е, че дърветата оредяват и вие вече излизате на Шибидашката поляна.

Пред теб е статуята на бога Шиби, зад теб са шибидаците.

Ако искаш да минеш вляво от статуята, прехвърли се на [117](#).

Ако решиш да заобиколиш статуята отдясно, попадаш на [25](#).

Вървиш напред, но без настроение. Срещата с еднооките се е запечатала дълбоко в съзнанието ти. Можеше да ги избиеш до крак, но това няма да промени нещата. Еднооките са си такива, какво да се прави?

Казваш си, че трябва да побързаш и ускоряваш крачка.

След четвърт час приближаваш територията на какаваните. Познаваш добре тези дебели и мръсни човечета, които миришат на чесън, затова гледаш да заобиколиш отдалеч жилищата им, издълбани в земята.

Вече виждаш първите дупки. Не забелязваш нито постове, нито обикновени какавани. Да не са се изселили някъде далеч? Едва ли, казваш си, те са част от прокобата на тази изстрадала земя.

Мини на [55](#).

Шибидациите замръзват на местата си. Зелените им мутри се удължават и преbledняват, оцъклените им очи се канят да изхвъркнат от орбитите си, целият им окаян вид излъчва невиджано напрежение. В тоя миг забелязваш нещо, което е голяма рядкост сред шибидациите: те не тракат с жълтите си зъби. Просто стоят, изтръпнали от ужас.

Мини на [74](#).

Събуждаш се с болки по цялото тяло. Главата ти бавно се прояснява и лека-полека си спомняш всичко: птиците, техните светещи човки, перата. После те обвива мрак.

Ала от този мрак остана спомен, ти вече няма да забравиш кладенеца, който видя. Над главата ти кръжи Гарвана и грачи:

— Вър-р-ви след мен, глупако!

Надигаш глава от земята.

— Ще вървя — казваш на Гарвана, — само не дрънкай глупости.

— Кой др-р-ънка, кой др-р-ънка?

Ставаш от земята и тръгваш като пребит подир Гарвана. А той се обажда сегиз-тогиз:

— Га! Га!

— Престани! — крясваш му ти.

— Нали се р-разбрахме само за глупости.

Все пак Гарвана престава да грачи. Пътят ти в здрача е една голяма мъка. Най-сетне стигаш до брега на реката.

Ако искаш да видиш нещо приятно за окото, мини на [295](#).

Ако предпочиташ да срещнеш войнствени същества, отиваш на [149](#).

Събуждаш се под едно дърво. Битката с Караконджо ти се струва като нереален кошмар, но болката по цялото тяло ти напомня, че това не е сън. Ставаш с усилие от земята и се оглеждаш. Чудиш се какво да правиш.

Тук, в гората, слънцето не се вижда и е много трудно да определиш къде е запад, но влажният ветреца ти подсказва накъде да вървиш. Наоколо щъкат мишки и разни дребни твари, птиците пеят над теб, всяка на свой глас, но ти не им обръщаш внимание.

В теб се прокрадват мрачни мисли. Ето че отдавна тръгна да дириш лек за крал Здрач, а никой още не ти е казал къде да го намериш. Думите в писмото на тайнствения вълшебник Халдерон не успяха да пробият здрача. Може би това ще сториш сам?

И все в тоя дух.

Стигаш до речния бряг. Пясъкът скърца под краката ти. На стотина крачки надолу по течението се виждат върбите.

Тук реката е по-широка и по-бавна. Влизаш в прохладната вода. Отначало измиваш ръцете си, после с пълни шепи започваш да плискаш лицето си. Водата те ободрява и ти дава нови, неподозирани сили. Заразата от Духа на Караконджо вече е измита.

А сега накъде?

Ако решиш да се върнеш в гората, мини на [48](#).

Ако предпочиташ да тръгнеш по брега, попадаш на [172](#).

Най-добрият начин да минеш блатото е да го заобиколиш, казваш си тихичко и тръгваш край мочурището, като внимаваш да не хлътнеш в него. Жабите квакат, мирише на гнило, над главата ти се носи рояк комари. И като добавим изпарението в тоя влажен и потискащ полумрак, картината не е никак приятна.

Минава ти на ум, че можеш да извадиш жилото на някой комар. Все ще ти потрябва някъде. Речено-сторено!

Вече губиш представа за времето, когато пред теб се появява висока зелена трева. Излизаш на брега на реката.

Тук водата е много дълбока.

Ако имаш обувки-водоходки, мини на [98](#).

Ако не си взел в торбата си този скъпоценен дар, направи своят сляп избор. Прехвърли се на [107](#) или на [126](#).

Стигаш до голяма зелениясала скала, под която извира ручейче. Водата бълбука, подскача от камък на камък, бърза на югозапад бистра и прозрачна да се влее в реката. Един елен пие от ручея, проточил дългата си шия.

Изчакваш го да се напие и се навеждаш да утолиш жаждата си, но в този миг нещо прошумолява в храстите зад теб. Една лисица подава муцуна от шубрака. Очите ѝ те оглеждат така, сякаш ще те купува.

Отпиваш голяма глътка. Никога през живота си не си пил толкова чиста и студена вода!

Когато се изправяш, над гората се разнася зъл бабешки смях. Така истерично и откачено може да се смее само оная кучка Зелда. Поглеждаш лисицата. Смахът излиза от нейната уста. Носът ти надушва миризмата на вещица.

— Рано е да се радваш, дъртофелнице! — провикваш се ти. — Аз съм жив и здрав, скоро ще помогна на тази земя!

— Нещастник! — просъсква лисицата и се шмугва в храстите.

Ако искаш да продължиш пътя, отиваш на **130**.

Ако предпочиташ да се отклониш, попадаш на **67**.

Казваш на Гарвана, че не си направил нищо особено, просто си се отнесъл към него като към живо същество. После му даваш знак, че искаш да продължиш пътя си.

— Не бързай де се сбогуваш — казва Гарванът, — рано е още. Трябва да разбереш, че си уморен и ако не си починеш, никога няма да намериш онова, за което си тръгнал.

— Откъде знаеш за какво съм тръгнал? — питаш учудено ти.

— Тук, в гората, знаем много неща.

— Тогава кажи ми къде да намеря лекарство за крал Здрач.

Гарванът посочва с човка високо дърво на двајсетина крачки.

— Лекарството за крал Здрач расте на онова дърво.

— Наистина ли? — питаш възбудено.

— Да.

Гарванът докосва с човка слепоочието ти. Умората те напуска, чувстваш се бодър и свеж.

— Не мога да прогоня цялата ти отпадналост — казва гарванът. — В теб остана едно синапено зрънце умора. Трябва да внимаваш!

Сбогуваш се с черната птица и отиваш до дървото. Дълго се катериш по него, оглеждаш внимателно листата, клоните, дънера, ала не откриваш нищо.

Гарванът вече е изчезнал и не можеш да го попиташ.

Мини на [167](#).

Нещо тежко пада във водата. Звукът се повтаря няколко пъти, чуват се груби гласове. Скриваш се зад една върба и поглеждаш към реката. Във водата се къпят няколко същества, които приличат на хора с рога. Това са пръчоглавите.

— Бе-е-е! — казва един от тях.

— Ме-е-е! — отвърща му другият и го пръска в лицето.

Трети се пуска да плува под вода. Сборището на пръчоглавите е шумно и весело, пръхтенето на тези странни същества се носи над смълчаната гора.

Докато пръхтят като коне, няма да ме забележат, казваш си и слизаш малко по-надолу по течението, където водата е съвсем плитка. Оглеждаш се за всеки случай и пресичаш реката.

— Слава богу! — казваш си и вече с по-весело настроение продължаваш пътя си към града.

Мини на **96**.

Всяка загубена секунда може да ти струва живота.
Прескочи на [238](#).

Измит и отпочинал, с превързани рани и свежа глава, сядаш на масата пред скромната храна. Вдясно от теб седи и ти помага стопанинът на къщата, а от лявата ти страна е седнала жена му.

— Заповядай, подкрепи се — казва след кратка молитва стопанинът.

На масата има ръжена пита, картофена супа и печено месо. За прегладнял скитник като теб това е разкошна трапеза. Обедът минава в мълчание.

— Виждам, че си чужденец — подхваща разговор стопанинът, след като вижда, че си се нахранил. — Накъде отиваш?

— Тръгнал съм да диря лек за крал Здрач. Дано да прогледне, че да вижда по-ясно нещата и по-добре да управлява държавата. Знаете ли къде мога да намеря лек или пък лечител?

— Тежка ти е работата — въздъхва стопанинът. — Лек има, ала много трудно се прилага.

Жената на стопанина му дава знак и те поглежда изпитателно:

— Тук наблизо има един изоставен кладенец. Хората разправят какви ли не чудесии за него. Уж че там имало призраци, някакви горски хора и разбойници, не разбрах точно. Казват, че който се спусне на дъното, ще научи една ужасна тайна.

Ако искаш да действаш бързо, намери кладенеца и продължи на **35**.

Ако мислиш, че трябва да бъдеш по-предпазлив, прехвърли се на **277**.

Стражите са трима, но ти можеш да използваш изненадата като свое оръжие. Ритваш в гърдите началника на стражата и го отстраняваш от борбата. Другите двама се нахвърлят с мечове срещу теб. С няколко удара ги поваляш на земята. Вратата е отключена.

Влизаш в двореца. Наоколо е тихо, никой не е чул шума от битката. Изкачваш се по широката мраморна стълба, която води към покоите на крал Здрач.

Вмъкваш се тихо в кралската спалня, притаяваш се зад една дебела завеса и чакаш търпеливо.

Чува се звън на медни звънчета, сякаш към тежката резбована врата на спалнята идва стадо кози. Влиза крал Здрач — дребно, невзрачно човече с бяла риза до петите и бяла платнена шапчица на главата. Шапчицата е покрита със ситни къдрици.

След него в кралските покои пристъпва Шута. На главата си носи тривърха шапка със звънчета. Обут е с различни чорапи — единият зелен, другият червен.

Крал Здрач сядна на леглото си.

— Разкажи ми една приказка — казва той.

Шутът това и чака. Подскача, кланя се, прави гримаса.

— За юнаци ли, Ваше Величество?

— За юнаци.

— За големи юнаци?

— Да.

Шутът се окашля и подхваща:

— Имало едно време един момък. Той бил левент в снагата, лъв в душата и орел в очите. Всички много го обичали. За зла врага в земята му дошъл жестокият завоевател крал Мрак. Вечен мрак настъпил над царството. Юнакът препасал меч и тръгнал на бой с поробителя. Намерил го в една пещера. Били се три дни и три нощи. Най-подир юнакът пронизал крал Мрак в сърцето. Грабнал бързо вълшебния меч и върнал на хората слънцето.

— Тоя юнак не се ли казва случайно Здрач? — пита кралят.

— Точно така, Ваше Величество.

— Значи е бил много умен.

— Колко сте прозорлив, Ваше Величество.

— Такава ми е работата.

Крал Здрач стои замислен.

— Хубава приказка — казва най-сетне той.

— Утре пак ще ви я разкажа, Ваше Величество.

— На хубавата приказка най-хубавото ѝ е това, че никога не свършва.

Крал Здрач ляга в леглото. Здрачът в спалнята като че става още по-коварен. В стаята се появява крал Мрак. Той е със същата плащеница и сандали, няма го само меч с огромния рубин на дръжката. Той вдига леглото заедно с крал Здрач, залюлява го и започва да му пее приспивна песен:

*Тъй показва знак астрален:
идва Скитника нахален
млад, юначен, гласовит.
Като муле упорит.
Пишеше се много печен,
без да знае, че съм вечен.
Мислеше, че ме е страх,
но не би, не съм от тях.
Слънце искаше да има,
глупав беше за петима.
Ала силата бе в мен,
аз със нея съм роден.
Можех мигом да го смажа,
думичка една да кажа.
Но послужих си с измама,
всичко много хитро стана:
Тънък номер му скроих
и във теб се преродих.
Аз съм Мрак, а ти си Здрач.
Аз съм силен, ти — коварен!
Не ни трябва светлина.
Спи, детенце, нани-на!*

Крал Здрач заспива. Буцата мрак изчезва заедно с плащеницата и олющените сандали.

Излизаш от прикритието си и пристъпваш към краля. Внимателно слагаш окото на мястото му. То веднага зараства, изобщо не можеш да разбереш, че някога е било извадено от васалите на ужасния главорез крал Мрак.

Отдръпваш се и мислиш какво скривалище да си намериш.

Ако искаш да останеш скрит зад завесата, мини на [228](#).

Ако решиш да се скриеш зад един шкаф, прехвърли се на [253](#).

Единият от кудкудяците се ежи, перушината му настръхва. С високо кудкудякане той застава срещу теб.

Вадиш боздугана и започваш борба на живот и смърт.

Пернатият кудкудяк има сила 7, живот 10. Пръв нанасяш удар ти.

При победа отиваш на **140**.

При загуба се връщаш в **къщата на старицата**, вземаш необходимите вълшебни предмети и започваш от **1**.

Вървиш по брега надолу по течението. Вятърът шуми в листата на дърветата, денят е топъл и би могъл да се нарече приятен, ако не беше потискащият здрач.

На едно място спираш и поглеждаш реката. Тук водата е по-дълбока, виждат се няколко големи риби. Те подскачат над водата и пляскат с опашки.

Иска ти се да останеш тук, да се окъпеш в топлата вода и да не мислиш за нищо друго, но трябва да изпълниш докрай мисията си.

Мини на [11](#).

Разбойниците ви заобикалят. Брадясалите им сурови лица те гледат с омраза. Сигурен си, че ако им паднеш още веднъж в ръцете, ще те разкъсат на парчета. Тези закоравели типове, които са ограбили и убили толкова хора, колкото са листата на върбата, не си поплюват.

— Върви напред! — заповядаш на главатаря и го побутваш с върха на меча.

Грабваш торбата си, мяташ я на рамо, без да изпускаш от очи главатаря и продължаваш напред.

Разбойниците вече са готови да се хвърлят върху теб, но главатарят им дава знак. Двамата с него влизате навътре в гората. Бандитите ви следват по петите.

Блъсваш главатаря и се втурваш като луд в гъстия лес. Напразно разбойниците се мъчат да те хванат.

Когато разбираш, че опасността е отминала, виждаш табелка:

ШИБИДАШКА ПОЛЯНА

Ако решиш да се отклониш от пътя си към шибидашката поляна, мини на [132](#).

Ако предпочиташ да продължиш напред, прехвърли се на [41](#).

— Ме-е-е-е-е! — продължава да вреци жално пръчоглавият.

Навеждаш се, като с крайчеца на окото следиш да не те нападне изневиделица противникът, и грабваш рога на пръчоглавия. След миг той изчезва в джоба ти.

— Ако ми запазиш живота, ще ти кажа нещо много важно — подхваща на човешки език пръчоглавият.

— Не знам дали заслужаваш — отговаряш ти.

— Ако вървиш все по тая пътека, ще стигнеш до една омагьосана къщичка, стъпила на стар войнишки ботуш. Там можеш да научиш всичко.

— Ботушът ляв ли е или десен?

— Или е ляв, или е десен.

— Живей! — казваш ти на пръчоглавия и тръгваш по пътеката. След стотина крачки тя се раздвоява. По лявата пътека не се забелязват следи от горски животни, по дясната са отпечатани дълбоко следи от копитата на няколко пръчоглави.

Накъде ще тръгнеш?

По лявата пътека — мини на **84**.

По дясната пътека — отиваш на **273**.

Победата над Крачещия по върховете не ти донесе радост, напротив — чувстваш се виновен. Ти не искаше живота му, а само да помогнеш на крал Здрач.

Навеждаш се над падналия и оглеждаш тялото му. Струва ти се, че можеш да му помогнеш. Промиваш раните му с вода от близкия извор. Когато усещаш признаци на живот, разтриваш ръцете и краката му и го оставяш на поляната.

Ако си предпазлив, мини на [305](#).

Ако предпочиташ решителни действия, прехвърли се на [56](#).

Уморен от дневните скитания заспиваш на улицата до една ограда. Сънят ти е неспокоен, сънищата ти са ужасни: ту върху теб се нахвърлят цели пълчища зелени човечета с дълги оголени зъби, ту се биеш с някакви същества, които имат човешко тяло, стъпала и човка на петел, шарена перушина. Това се повтаря безкрайно.

На зазоряване в съня ти се явява феята на полето и ти казва с тревога в гласа:

— Събуди се! Събуди се! Животът ти е в опасност.

В гласа на полската фея долавяш уплаха.

Отваряш очи. Виждаш как от утринното небе, едва докоснато от розовия цвят на изгряващото слънце, към теб се спускат птиците със светещите човки. Стомахът ти се свива. В ушите ти звучи като гръмотевична буря зловеция писък на хищното ято.

Ако си готов да се пребориш с хищниците, мини на [12](#).

Ако не чувстваш сили за открит двубой с хищното ято, отиваш на [271](#).

Ливадата с високата трева остава зад гърба ти. Минаваш край малки нивици, засети с царевица. Едрите мамули радват окото, земята е прекопана и добре поливана.

Има ли тук хора? Струва ти се, че има. Наблизо пасе магаренце, а разпрегнатата каручка е оставена до нивата.

Мислиш си да влезеш в нивата, но преди още да решиш какво да направиш, между стъблата на царевицата се появяват трима души. Те са едри, груби, облечени като земеделци. И тримата са еднооки. Всеки от тях гледа само с лявото си око.

Мини на **60**.

Изпитваш особен трепет при вида на стражите с блестящите шлемове, стиснали в ръце дългите дръжки на алебардите. Не че те е страх от тях, причината за твоето вълнение е съвсем друга — хвърляш се в ново вълнуващо приключение, а всичко хубаво в живота на един скитник идва заедно с една особена, топла тръпка.

След прогонването на крал Мрак познатите улици на града ти изглеждат празнично оживени. Хората като че са станали по-общителни, по-дружелюбни, тук и там се чува смях. Смях в тази Прокълната земя, където царуваха ужасът и тъмнината! Само здрачът, който тегне над града, напомня за печалното минало и те кара да бързаш към двореца.

Но има и нещо друго, то те задържа на улиците, сред тези хора, които надвиха мрака.

Ако искаш да разпиташ хората, мини на [280](#).

Ако не искаш да губиш време, прехвърли се на [37](#).

Страхотен тътен разтърсва въздуха. Върху главата ти се изсипва град от жълъди. Тътенът се засилва, удря по слепоочията ти, парализира ума ти. Пред този могъщ грохот и най-силните животни се чувстват безпомощни.

Преди още да заглъхне тътена, земята пред теб се разтваря.

Идва ред на труден избор.

Ако разчиташ само на собствените си сили, мини на **185**.

Ако мислиш, че можеш да си послужиш и с някой от вълшебните предмети, прехвърли се на **79**.

Остра болка пронизва главата ти. Не, само това не, казваш си, а болката се усилва и се съсредоточава между очите, сякаш там е забит крив разбойнически нож. Стомахът ти се свива на топка.

Докосваш с пръсти челото си. То е цяло и си е на мястото, ала под него гори и бушува адски огън. Избива те пот, погледът ти се премрежва. Затваряш очи и стискаш до болка юмруци, а мисълта ти търси опора и спасение, но не намира нито едното, нито другото.

Когато отваряш очи, светът става неясен и затъмнен. Предметите пред теб са размити и неясни, а болката в главата започва да пулсира ускорено.

Ще слезеш на брега — мини на **175**.

Продължаваш със сала — попадаш на **99**.

Отскачаш назад и хукваш между дърветата. Заобикаляш ги ту отляво, ту отдясно, но в ума ти се прокрадва мисълта, че с това не ще успееш да изпълниш мисията си. Действаш повече като страхливец, отколкото като смел и доблестен скитник.

Какво ще направиш?

Ще продължиш да бягаш — мини на [45](#).

Ще се върнеш при пръчоглавия, за да го победиш? Да, изваждаш боздугана и след малко заставаш пред рогатия си противник. Попадаш на [215](#).

— На-пр-р-р-ед!

Стотици зелени човечета се изсипват от дърветата около теб. Въздухът се раздира от дружния им боен вик. Борбата с тази гмеж ще ти отнеме часове, пък и не се знае дали ще успееш да ги победиш. На мястото на десет съсечени или премачкани шибидаци ще дойдат нови двайсет.

За щастие, кутийката с дяволската мас е вече в ръцете ти. Намазваш бързо дланите и лицето си. Около теб се разнася миризма на пор и гнила тиква.

Първите редици на шибидаците спират стъписани. Никога в живота си те не са били така близо до дявола, не са вдишвали така дълбоко миризмата му. Събратята им, които връхлитат отзад, просто ги смачкват. От жертвите потича зелена слуз.

— Пр-р-р-р-е-да-тел-ство! — разнася се отчаян шибидашки вик.

Прогонени от адския мирис, шибидаците се разбягват панически на всички посоки. Само стъпканите жертви остават да лежат и стенат, тракайки анемично със зъби.

Прескачаш през кашата от зелени човечета. След малко стигаш до реката.

Тук трябва да направиш сляп избор. Мини на [22](#) или се прехвърли на [149](#).



— А, ето го тоя чуждоземец, дето ме обиди лани — казва един от дебелаците и те рѣга с мръсния си прѣст в корема. Устата му мирише на чесън, което у тях е признак на благополучие. Колко са злопаметни тези какавани, помнят как миналата година не си приел да погостуваш в миризливите им дупки!

На кратко съвещание какаваните решават да те одерат, след което да те опекаат и да си направят славен пир по какавански. Стѣкват набързо огън и седат наблизо, като преглъщат слюнката си — чакат да се събере достатъчно жарава.

А ти седиш с грѣб към огъня и си мислиш как да се освободиш.

Ако искаш да ти помогне някой, мини на [244](#).

Ако решиш да се освободиш сам, попадаш на [231](#).

Сядаш до едно дърво и вадиш малко пликче с надпис:
ЛЕКАРСТВО СРЕЩУ СИВА И ЗЕЛЕНА ПЛЕСЕН

Изсипваш съдържанието на пликчето върху езика си и го глътваш без вода. Прахът щипе и гори, но ти не обръщаш внимание на това. Имал си и по-тежки случаи.

Умората минава мигновено. Мисълта ти е бистра и ясна, силите в младото ти тяло са достатъчни да продължиш пътя към целта.

Едва доловим шум те кара да скочиш на крака.

Ако искаш да се втурнеш напред, мини на [134](#).

Ако решиш да се скриеш зад дървото, прехвърли се на [300](#).

След раздялата с Гарвана се чувстваш изпълнен с нови сили, но засега не знаеш ще намериш ли някога лекарство за крал Здрач. А от краля зависи животът и благоденствието на хората от Прокълнатата земя.

Тръгваш към височината, където доскоро бяха гигантските камъни. Там откриваш следи от огромна птица. Не им ли попречи да си излюпят птичета?

— Г-р-р-р-р-р!

Познатото тракане на зъби те кара да се озърнеш. На запад от теб над дърветата се издига дим. След кратко колебание тръгваш предпазливо към дима. Приближаваш до мястото на огъня и виждаш, че на малка зелена поляна шибидаците се канят да опекаат един тлъст хайванин.

Може би ще му помогнеш отдалеч? Отиваш на **259**.

Ако искаш да използваш хитрост, мини на **202**.

Ако предпазливостта ти надделее, попадаш на **303**.

Преди да тръгнеш по брега срещу течението, дълго и внимателно оглеждаш местността. Наоколо е тихо, враг не се вижда, но врагът е последното нещо, което виждаш, така че бъди нащрек! В тази гора всичко може да се случи.

Този път избираш крайбрежната пътека и се стараеш да стъпваш колкото може по-тихо. Въпреки тишината изпитваш напрежение и безпокойство, мускулите ти се свиват така, сякаш всеки момент срещу теб ще излезе банда зелени човечета или Духът на Караконджо.

Дърветата, клоните, храстите и тревата трептят пред очите ти и губят реалните си очертания. С всяка крачка видимостта намалява, всичко се забулва в тайнствена полупрозрачна обвивка. Душата ти е в смут, вече виждаш само на няколко крачки пред себе си. От влажната пръст се издига млечна мъгла и бавно обхваща небето и земята, всичко около теб.

Спираш. Движението напред е невъзможно.

След няколко минути мъглата се вдига и виждаш, че вече си на друго място. Намираш се дълбоко в гората, пред теб е малка горска поляна, потънала в здрач.

Ако искаш да се срещнеш с шибидаците, мини на [63](#).

Ако предпочиташ да изпиташ магията на здрача, направи своя сляп избор. Прехвърли се на [289](#) или на [284](#).

Вече си сред руините на древния град. Краката ти се преплитат, пулсът ти бие сърдито в гърлото, с две думи — лоша работа.

Рухваш на земята от умора. Едва намираш сили да хванеш дръжката на меча и това е всичко, което можеш да направиш. При падането си затиснал меча и сега не можеш да го извадиш. Остава само да чакаш глутницата и да проклинаш отчаяно късмета си.

Неочаквано кучешкият лай секва. Обръщаш се и поглеждаш назад. Едно от скитащите кучета идва при теб, близва ти лицето и казва на човешки език с лек кучешки акцент:

— Искам само да си поговорим като скитник със скитник.

— Така ли?

Надигаш се и сядаш на земята.

— Ще ти дам един съвет: зарежи я тая работа с крал Здрач.

— Защо?

— Не си струва.

— Трябва да помисля — казваш ти.

Изправяш се и тръгваш пред погледите на скитащите кучета, които те изпращат със съжаление. В ушите ти звучат думите на техния вожд: „като скитник със скитник“.

Попадаш на **33**.

Трудно е да се каже какво точно те кара да стоиш по-далеч от Белите камъни. Има нещо в тях, което не ти харесва, но какво е то, не можеш да кажеш.

Напук на твоето желание погледът ти отново и отново се насочва към гладките и заоблени камъни, кацнали горе на хълма. Какво е това, което прилича на гигантски птичи яйца? Кой е полирал камъните така, че да блестят в здрача и да привличат погледа като магнит?

И без сам да забележиш, ти вече приближаваш Белите камъни.
Прехвърли се на [136](#).

Скоро чуваш звънчета. Всяко от тях пее нежно и чисто, всяко звучи със свой собствен неповторим глас. Някой се провиква:

— Насам, млади момко, насам!

Две груби напукани ръце те хващат и те повеждат. Веднага се досещаш кой е.

— Седни тук и чакай — казва козарят.

След малко чуваш шум на копита и блеене. Козарят ти казва да легнеш и да сложиш глава на голям хладен камък. Усещаш миризмата на козата. Тя вече е над теб, в очите ти потича топло мляко от вимето ѝ.

— Црък, црък — и готово! — казва козарят.

Бялата пелена мигом изчезва, очите ти пак са бистри и виждат както преди. Пред теб е полето, а като се обръщаш, съзираш столетните дървеса на гората.

— Как да ти се отблагодаря, козарю? — казваш на добрия човек.

— Нищо не ми трябва, момко — дума ти козарят. — Имам мляко и сирене, имам си и дружина. Стига ми, благодаря на бога.

— Крал Здравч е много болен. Можеш ли да го излекуваш?

— Неговата болест е друга — отвърща козарят. — За здрача най-добрият цар е плесента.

Думите на добрия човек ти се струват странни. Какво ли иска да каже?

Сбогуваш се сърдечно с козаря и поемаш към гората.

Ако решиш да спреш, мини на **119**.

Ако искаш да продължиш напред, прехвърли се на **76**.

Тук, край реката, всичко изглежда някак по-спокойно. Ветрецът прави пътя ти лек и приятен, ала една безметежна и приятна разходка не те привлича. Тръгнал си да дириш целебната сила за крал Здрач и опасностите не могат да те спрат.

Мисълта за думите на старицата не излизат от главата ти. Всяка минута спокойствие е загуба за тая изтерзана земя. Ако не побързаш, ако оставиш княжеството на произвола на съдбата, то много скоро ще се превърне в запустяла и мъртва страна.

Изведнъж насреща ти изскачат две странни същества, малко пониски от теб. Телата им са мускулести и приличат на човешки, само че босите им крака завършват с три дълги кокоши пръста, в края на които стърчат дълги мръсни нокти. Главите им са по-скоро човешки, но имат дълъг закривен клюн. Гърбовете и вратовете им са покрити с перушина. Това са пернатите кудкудяци.

— Куд-кудяк — провиква се единият от тях.

— Куд-куд, куд-куд — приглася му вторият.

Хващаш веднага дръжката на меча. Преди още да си го изтеглил, първото от двете странни същества прави жест, с който ти показва техните миролюбиви намерения. После издава по-тихи кудкудякащи звуци. С кудкудякането си второто същество потвърждава миролюбивите намерения на първото.

— Хей, Страннико — проговаря на човешки език първото същество. — Ще дойдеш ли на нашия празник, куд-кудяк?

— Ние, пернатите кудкудяци, обичаме бедните и нещастни създания, куд-куд — казва второто същество.

Бедно и нещастно създание, така ли? Приемаш поканата им, макар дълбоко в себе си да не си съвсем спокоен.

Мини на [223](#).

Събличаш горната си дреха. На лявата ти ръка има огромен мехур. Откъсваш няколко лековити билки, слагаш ги на ръката, покриваш ги с листо и връзваш всичко с виещо се растение.

След някой и друг ден ръката ще зарасне.

Какъв противник ще си избереш?

Неизвестен — мини на [248](#).

Известен — отиваш на [216](#).

Бъди по-предпазлив, казваш си и продължаваш напред с повишено внимание.

След малко чуваш стъпки зад гърба си. Обръщаш се и виждаш трима души. Кротките еднооки хорица мислят, че не са си свършили работата докрай.

Лицата им, уж миролюбиви, преливат от злоба. Тримата се нахвърлят върху теб и ти отнемат торбата. После те пускат поживо-поздраво.

Попадаш на [184](#).

Зрението ти рязко се влошава.

Слизаш на брега, обзет от мрачни предчувствия. В торбата няма цяр за очите, а и тук, в Старата гора, няма кой да ти помогне.

Още не си изгубил напълно зрението си, но виждаш едва на две-три крачки, и то сякаш през гъста мъгла. Сега какво можеш да сториш сред толкова врагове и опасности? Ще станеш лесна плячка я на шибидаците, я на дивите зверове.

За щастие, тоя път грешиш. Някой те лизва по ръката. Това е Сърната — едно чисто и добро създание.

— Ти ли си, Сърничке? — произнасяш с разтреперан от вълнение глас. — Каж ми как да излекувам крал Здрач.

— Първо питай за себе си, че не си цъфнал и завързал — смъмря те Сърната. — Ела с мен.

Слагаш ръка на гърба на Сърната и тя те повежда по брега на реката. След малко тя спира.

— Сега сме на пътеката — казва Сърната. — Ще ти дам една калинка, тя ще те води.

Тръгваш по пътеката. Калинката бръмчи край ухото ти и ти шепне накъде да вървиш.

— Ами сега! — провиква се разтревожено калинката. — Пътеката се разделя на две.

Наляво — мини на **210**.

Надясно — отиваш на **171**.

Малко по-късно влизаш в странноприемницата.

— Кой те подреди така? — провиква се съдържателят.

— Не ме питай — отговаряш с въздишка.

Съдържателят ти помага да се изкачиш по скърцащата дървена стълба в стаята си на втория етаж. Хвърляш се по корем на коравото легло.

Денят минава бавно и мъчително. Вечерта също не ти носи покой, от болки сън не те хваща.

Чуваш леко поскърцване. Някой идва по стълбата. Стъпките са леки, шумът от тях почти се заглушава от пукота на дебелия лоен свещ. Влиза мургава млада жена с дълга коса и дълбоки черни очи. В ръцете си носи кожена торбичка.

— Чух, че си имал неприятности със стражите — произнася тя.

— Кой ти каза?

— В тоя град всичко се знае.

Младата жена изважда от торбичката една кутийка и те намазва с ароматен мехлем. Веднага заспиваш. Когато се събуждаш, в стаята няма никой. Чувстваш се бодър и готов за път.

Мини на **83**.

Ходещите по върховете са едри хора с груби, но добродушни лица. Облечени са в дрехи от лико, папрат и листа. Всяка крачка на тези необикновени същества е плавен скок от върха на едно дърво към върха на друго.

Цялото поведение на ходещите по дърветата с тяхната гъвкава походка и леки движения е нещо като игра. Те се гонят, надбягват се, тръгват в една или друга посока, движат се в зигзаг. И през цялото време лицата им остават спокойни.

Точно когато се каниш да продължиш пътя си, един от ходещите се спъва, превърта се във въздуха, разтваря широко ръце и пада на зелената поляна.

Ще му помогнеш ли?

Да — мини на [129](#).

Не — прехвърли се на [26](#).

Когато стражата пред вратата на двора заспива, ти се промъкваш към близкото дърво. Ти, който мразиш здрача, сега му се радваш. На слабата измамна светлина никой няма да те види.

С няколко котешки движения се качваш на дървото. Минаваш по познатия дебел клон и скачаш в кралската градина. Една примка пада на шията ти.

Без да искаш, сам увисваш на клона с примка на шията.

Посоката е известна, трябва ти още малко сили да стигнеш до целта. И ако успееш да върнеш окото на крал Здрач, ще направиш добро и на владетеля, и на неговите поданици, хората ще заживеят щастливо.

С тези мисли вървиш към Соленото езеро. От време на време хвърляш поглед наоколо да се убедиш, че пътят е чист и нищо не те заплашва.

Високо над главата си чуваш странен шум, като че вятърът духа в листата. Вдигаш глава, но през гъстата зелена маса не виждаш нищо. Изтичваш към близката поляна и поглеждаш нагоре. Над короните на дърветата виждаш Крачещия по върховете — едър човек, облечен в дрехи от лико и зелени листа. Дългата му коса се развява от вятъра.

Учудва те необикновената бързина, с която върви Крачещият по върховете. Походката му е лека и непринудена, сякаш стъпва по гладкия под на двореца.

Ала учудването ти преминава в уплаха. Внезапно Крачещият по върховете се спъва в едно клонче. Той полита напред, премята се няколко пъти, докато трескаво търси нещо да се хване, и пада на поляната.

Отиваш към него да му помогнеш. Колко си наивен! Той скача на крака и се изправя пред теб в цял ръст. Крачещият по върховете е малко по-висок от теб и може би по-силен.

— Не трябваше да търсиш окото на крал Здрач — казва той и ти нанася удар с късата си тояга. Крачещият по върховете има сила 10 и живот 9.

Отгърни на [магическата дузина](#) и се бий със силния си противник.

При победа мини на [157](#).

Загубата те изпраща на [28](#).

Когато излизаш от кладенеца, срещаш въпросителния поглед на човека, който те приюти в дома си.

— Не видях нищо особено — казваш небрежно ти.

— Но според преданието...

— Зная, според преданието трябваше да има послание.

Послание всъщност имаше, но то не ти казва нищо важно, не те насочва в избора на пътя. А може би в думите, издълбани върху камъка на дъното на кладенеца, се крие някакъв дълбок смисъл, който не можеш да проумееш?

Сбогуваш се с добрия човек и тръгваш в измамния дневен здрач към градската порта. Преди да се отдалечиш много, спиращ, обръщаш се и махваш с ръка на добрия човек. Защо хората са толкова различни, питаш се и никой, дори вълшебникът Халдерон, не може да ти отговори на този въпрос.

След няколко минути вече вървиш през полето без никаква представа коя посока да хванеш. В ушите ти се чува мелодичен глас: „На пътя ти могат да се изпречат магически или обикновени същества. Кое избираш?“

Магията — мини на [279](#).

Нещо по-земно, даже съвсем земно — попадаш на [66](#).

— Безкрайно съм ти благодарен, спасителю — кланя ти се доземи хай-ванинът.

И в знак на дълбока признателност грабва торбата ти. С неочаквана за дебелилото му тяло бързина той се втурва към гората.

Хваща те яд. За това ли го спаси от зъбатите глисти? Тая история ще ти бъде като обеща на ухото. Вече знаеш, от хай-ванин не ти трябва и благодарност.

Мини на **108**.

Оглеждаш се. Хай-ваните бързат така, че ще си изпотрошат краката. Май им се виждаш бая голяма плячка, щом като напират така.

Пред теб е входът на пещерата, от лявата ти страна е един сипей, покрит с пясък. Ако се спуснеш по сипея, можеш да се спасиш в близката гора. Какво ще направиш?

Ще се спуснеш по сипея — мини на [307](#).

Ще влезеш в пещерата — отиваш на [205](#).

Твоето предимство пред обитателите на върховете е по-голямата бързина в движението по земята. Сега, когато цяла група от тези странни разлютени хора се кани да ти даде урок, трябва да използваш по най-добрия начин пъргавината и ума си.

— Не му давайте да ни убива, братя! — долита до теб вика на един от ходещите.

Никак не ти се ще да им даваш обяснения.

Докато ходещият се търкаля в тревата, а другите още не са те докопали, ти се втурваш като вятър в гората. Знаеш, че противниците не могат да влязат дълбоко в горските дебри, защото са твърде тромави за земни жители. Провирането между дърветата е слабото им място.

Преди да се скриеш в гората хвърляш един поглед през рамо към своите противници. Те изостават безнадеждно и сами разбират, че няма смисъл да те преследват.

Ала злото не идва само. Към теб вече се спускат птиците със светещите човки. Цялото ято, построено като огромен черен клин, в който проблясват зли огънчета, ще те връхлети след миг.

Ако си взел от килера на старицата шепа прах, мини на [110](#).

Без този вълшебен предмет попадаш на [232](#).

Чашата на търпението ти прелива. Нямах навика да се биеш с невъоръжени хора, но този път те наистина прекалиха. Хвърляш се след тях с оголен меч.

— Ако не ми върнете торбата, главите ви ще хвъркнат като зелки — крясваш им ти.

— Чакай де! — казва най-дребният от еднооките. — Ти май от майтап не разбираш?

— Аз разбирам, ама вие не разбирате — казваш с още по-заплашителен тон.

Мечът, който свирва във въздуха, е най-доброто доказателство за твоите намерения.

— Хайде, хайде — казва разтреперан най-високият от тримата. — Няма да се караме за една нищо и никаква торба.

Той хвърля заграбеното в краката ти.

— Тая торба струва повече от трима ви — отвърщаш му ти.

Грабваш торбата и я мяташ на рамо.

Мини на [142](#).

Няколко дървета рухvat в земната пукнатина. Стадо диви свине, които минават покрай теб, заобикалят пукнатината и продължават напред, огласявайки с отчаяния си рев гъстата гора.

Успяваш да се задържиш на ръба на пропастта. Земята под краката ти започва да се рони. Падаш назад, обръщаш се по очи и без да гледаш към хлътналата земя, пълзиш по-далеч от пукнатината, за да избегнеш гибелта.

Светът престава да съществува. Сега за теб има само здрава земя и тази гибелна пукнатина, зинала като устата на праисторическо чудовище.

Когато се отдалечаваш на безопасно разстояние, тътенът спира също така внезапно, както започна. Опасността е отминала. Земята се събира отново.

Мини на [82](#).

Правиш един кръг над ручея, за да изпробваш шареното наметало, и политаш на север. Още не знаеш дали там ще намериш лек за крал Здрач, но си сигурен, че трябва да опиташ какво се крие в тази къщичка. Перата се развяват от вятъра, полетът е най-приятното нещо, откакто стъпи на тази Прокълната земя.

Хрумва ти една идея. Защо да не попиташ вълшебника?

— Хей, вълшебнико Халдерон, на прав път ли съм?

Думите ти литват над Старата гора и заглъхват в далечината. Само вятърът свири в ушите ти. Минават няколко тягостни мига. После вятърът донася гласът на един уморен старец:

— Докато търсиш, винаги ще си на прав път.

Изведнъж пред теб се появява ятото на птиците със светещите човки. Гмуркаш се надолу, краката ти почти докосват върховете на дърветата, така имаш някаква надежда да избегнеш срещата с тях.

Мини на [208](#).

Бузите на Духавей се издуват като тикви. От свитата му уста излиза силен вятър. Косата ти се развява, тялото ти олеква като перушина и с чувството за необикновена лекота се издигаш плавно над полето.

Духавей бавно премества главата си. Сега разбираш защо е това — тоя търтей, дето управлява вятъра, те тласка с дъха си към реката.

Оглеждаш отвисоко полето. Наоколо не се вижда нито враг, нито приятел. След няколко секунди приближаваш реката.

Изведнъж силата, която те носи във въздуха, изчезва. Падаш стремглаво към земята. Въпреки острата болка при удара след малко разбираш, че си останал цял и невредим.

Струва ти се, че чуваш тропот на копита. Какво ще направиш?

Ще се втурнеш напред — мини на [102](#).

Ще отстъпиш назад — прехвърли се на [125](#).



Този път наистина надминаваш себе си. Въпреки умората се носиш вихрено към останките от древния град, чиито порутени стени и кули се очертават като някакви горделиви призраци в полумрака. Призраци или не, те не са толкова страшни, колкото глутницата, която те гони.

Лека-полека силите те напускат и глутницата бавно те настига. Лаят на кучетата кънти под черепа ти като ехо в пещера, всяка крачка напред ти струва нечовешко усилие.

Трябва да направиш нещо, но какво?

Ще продължиш да бягаш — мини на **169**.

Ще се защитаваш — прехвърли се на **250**.

Идеята за здравеца ти се струва чудесна. Дано успееш да се справиш с неговата вълшебна сила, защото още не си стигнал до целта, трябва ти лъвска сила да изпълниш мисията си.

Ала ръката ти е толкова тежка, че едва успяваш да я повдигнеш. Казваш си, че ако успееш да я преместиш до торбата, сигурно ще се излекуваш.

Стиснал зъби преместваш ръката си до отворената торба. Сега ти трябва няколко минути за почивка. После идва безкрайното тършуване в торбата. Най-после отслабналата ти ръка открива стръкчето здравец.

Силите ти се връщат мигновено. Сякаш никога не си влизал в проклетата къщичка и не си излизал от нея, преплитайки крака от слабост. Заедно със силата в теб се връща и вярата, че ще успееш в тази неравна борба.

Попадаш на [237](#).

Изваждаш по избор един от вълшебните предмети. Казваш си, че щом в него е скрита вълшебна сила, все някак ще ти помогне.

В момента, когато вълшебният предмет излиза от торбата, той се разпада на сиво-черен прах. Ти вече никога няма да го използваш като чудодейно средство.

Духа силен вятър. Потръпваш от студения полъх. Вятърът те вдига, понася те над гората, над цялата тая Прокълната земя и те спуска в началото на пътя.

Мини на [49](#).

Вървиш между дърветата, от вълнение стъпваш на върха на пръстите си и се страхуваш да не шумне шумка, та да прогони дивната музика. Това вълшебство е най-прекрасното нещо, до което си се докоснал през целия си скитнически живот.

Звукът на дървената свирка все повече приближава. Вече си съвсем близо до съществото, което издава такива нежни, топли звуци.

Навеждаш едно клонче и виждаш, че на един камък, обрасъл с мъх, седи горската фея. Босите й крака са потопени в ручея, който тече край нея.

Прехвърли се на [234](#).



Бавно отстъпваш назад, като държиш под око Духа на Караконджо. Очите на призрака са впити в теб, изгарят те, напомнят ти за онова чудовище крал Мрак. Но кралят отиде в небитието, а Духът на Караконджо стои пред теб здрав и невредим, израстъците на главата му мърдат като змии.

Гърбът ти се опира в едно дърво. Духът на Караконджо се разтърсва от смях. През отворената му паст се виждат върбите край реката.

— Падна ли ми най-подир? — реве призракът. — Сега ще ми платиш за всичко.

— Вече ти платих — отвърщаш му рязко, като се мъчиш да изглеждаш смел, но усещаш, че ръката ти трепери.

— Ако онова там, на поляната, когато ме прониза с меча си, е твоето заплащане, сега аз ще платя моята сметка.

Чува се съскане, сякаш ураган се носи над гората. Над дървета прелита вещицата Зелда, възседнала един стар ботуш. Духът на Караконджо вдига глава.

— Хей вие, глупаци, какво сте намислили? — провиква се с продрания си глас Зелда. — Каква картинка сте само! Един човек с тленно тяло и един дух без капка мозък! Ха, ха, ха!



Духът на Караконджо се пули злобно. Сянката подскача нагоре и призракът протяга сухите си лапи да сграбчи вещицата, но тя е по-бърза. Чува се свистене на въздуха и ботушът излита нагоре към небето заедно със своята сбръчкана ездачка.

— Ку-ку! — обажда се вещицата.

Използваш свадата между тези зловещи създания и хукваш през гората. Тичаш, останал без дъх, без да губиш време за озъртане. Като поглеждаш назад, няма и помен нито от вещицата, нито от Духа на Караконджо.

Внезапно нещо те бодва по шията. Замахваш и убиваш досадната оса. Тя не успява да ти навреди, но отвлича вниманието ти. Вдигаш глава и виждаш, че пред теб е застанал с разкрачени нозе Духът на Караконджо.

Изваждаш жилото на осата от шията си. Както и да въртиш, няма да ти се размине двубоя с призрака на гората.

Мини на [64](#).

На стотина крачки пред теб от тревата се подават няколко брадясали човешки глави. И дали така ти се струва или просто си въобразяваш, но те лъхва миризмата на чесън.

Какаваните!

Първата ти мисъл е да се върнеш назад. Копията, които стърчат над тревата, ти подсказват какъв ще бъде краят на това приключение. Само че връщането назад е невъзможно, пръчоглавите почти те стигат.

Само напред, казваш си и продължаваш да бягаш така, че пръчоглавите да те настигнат едва тогава, когато стигнеш до прикритието на какаваните. Тези дебелаци пак са се притаили и сега дебнат не само теб, те дебнат нещо много по-голямо.

В момента, когато приближаваш авангарда на какаваните, рязко завиваш към града. Засилените пръчоглави налитат на първите редици какавани.

Отгърни на магическата таблица.

От 2 до 6 — мини на **292**.

От 7 до 12 — попадаш на **118**.

Светът се люшва около теб. Хвърляш се на земята, обзет от нечовешка умора. Затваряш очи и изчакваш малко да мине тоя неприятен световъртеж.

— Га-а-а-а!

Кой грачи? Отваряш очи. Нищо. Надигаш глава и оглеждаш мястото. Под близкия храст забелязваш Гарвана, който лежи на земята със счупено крило. Отиваш при него, грабваш го и с парче от ризата си превързваш крилото му.

— Благодар-р-р-я ти, Стр-р-р-р-аннико! — казва Гарванът. — Ти ми спаси живота.

Ако искаш да получиш помощ от Гарвана, попадаш на [220](#).

Ако очакваш да научиш нещо за лекарството, което трябва на крал Здрач, мини на [148](#).

Бягаш през шубраци, прескачаш пънове и паднали дървета, а край ушите ти тънко пищят стрелите на хай-ваните. Гората се изпълва с вик и рев, сякаш знатни велможи преследват с кучета ранен глиган. Хубаво ги разлая, нали?

През цялото време, докато се носиш по тая грешна и изстрадала земя, една мисъл не ти дава покой: само да не паднеш!

Скоро долавяш влажния полъх на вятъра откъм реката.

Мини на [229](#).

Тръгваш по един от коридорите. Очакваш всеки момент земята да пропадне под краката ти или да изскочи някои от Гръмотевичните братя, но това не става. Тук всичко е занемарено до немай-къде, клопките и капаните вече не щракат така безотказно, както преди.

И все пак злото, стаено в това свърталище на мрака, все още живее. Изведнъж те лъхва нажежен въздух, в тунела става адски горещо.

Обръщаш се назад и виждаш, че коридорът, по който дойде, се е раздвоил.

Наляво — мини на [265](#).

Надясно — отиваш на [131](#).

Отначало ти се струва, че върбите са съвсем близо, но тук се набърква едно от основните свойства на здрача — да ти покаже нещата такива, каквито не са. Гъсталакът край реката е безкрайно далеч, а тропотът на копита зад гърба ти става оглушителен.

Обръщаш се към нападателите с изваден меч.

Първият разбойник насочва галопиращия си кон срещу теб. Успяваш да отскочиш, но сабята на нападателя оставя дълбока рана върху ръката ти и мечът пада от омаломощените ти пръсти.

Следващият разбойник отсича с един удар главата ти.

КРАЙ

Лицето ти пламва от гняв. Изчадията, които потопиха в скръб тази страна, се разхождат на свобода като знатни велможи! Лицата им са спокойни, дрехите им — скъпи-прескъпи, изобщо нищо не им липсва. А хора тук трябва да се борят ден след ден с немотията и мрака!

С лакти си пробиваш път през тълпата. Хората те гледат учудено, но ти пет пари не даваш, пред очите ти е лицето на това самодоволно изчадие, облечено в бяло. Кога успяха да се пребоядисат?

Ето го Гръмотевичният брат, стои си спокойно пред една сергия и разглежда златна верижка — хубаво украшение към разкошното му наметало. Дръпваш го за ръката. Златната верижка се изплъзва от пръстите му и пада на земята.

— Сега ще ми платиш за всичко! — крясваш в лицето му.

И посягаш към меча — твоя верен приятел.

Мини на [201](#).

Гонитбата продължава вече половин час. Задъхваш се, преплиташ крака от умора и се изкушаваш да хвърлиш торбата на земята, но разумът ти отхвърля тази мисъл. Без вълшебните предмети мисията ти ще свърши зле.

Под върха на един от хълмовете виждаш пещера. Дали да не се насочиш натам?

Зад теб преследвачите пъшкат, викат, дебелите им коремни се тресат, но въпреки ниския си ръст и късите си крака хай-ваните вече те настигат. Странно е само това, че не хвърлят по теб копия. Хай-ванска работа, сигурно чакат да им паднеш в ръцете жив.

Ако имаш глава чесън, мини на [205](#).

Ако не си взел този скъпоценен дар, попадаш на [182](#).

Избираш най-високото дърво и пъргаво се покатерваш на дънера. След минути вече си на върха. От тук се вижда цялата гора — едно безкрайно море от зеленина, прорязано от руслото на реката. Тук-там се виждат малки поляни.

Отначало не забелязваш нищо. Коя от тези поляни трябва да огледаш по-внимателно?

Напрягаш погледа си, ала и това не ти помага много. Над гората цари полумрак — същият, който владее цялата Прокълната земя. Пред очите ти играят сенки и видения, но не можеш да откриеш това, което ти трябва.

Ала след малко полумракът се разкъсва и ястребовият ти поглед съзира малка къщичка на една от поляните. Спускаш се на земята с най-голяма бързина. Наоколо има гъсти храсти, само пътят към поляната е малко по-свободен.

Сега трябва да избереш правилната посока.

Тръгваш през храстите — мини на **40**.

Поемаш към поляната — попадаш на **71**.

Търговецът на златни накити стои като попарен, а на Гръмотевичния брат му е все едно, нито едно мускулче не трепва по лицето му. Струва ти се, че в очите на васала се мярка подигравателно пламъче.

— Остави клиента ми, дрипльо такъв! — казва с разтреперан глас търговецът.

— Чу ли, дрипльо? — гласът на Гръмотевичния брат е спокоен и равен.

Отдръпваш се леко назад, за да дадеш на противника време да извади оръжието си. След малко два меча се кръстосват във въздуха и от тях излитат искри. Първите няколко удара са за опознаване, макар че противникът ти е добре известен.

— Тоя е луд за връзване! — чува се вик от тълпата.

Хората започват да те замерят с яйца и ябълки. Едно от яйцата се счупва в челото ти и лепкавата течност потича към очите ти. Става трудно да се биеш, но това е нищо, след малко към теб ще полетят и камъни.

Отскачаш назад и се опитваш да се слееш с тълпата, но тоя път не си познал. Няколко чифта яки ръце те хващат и те просват на земята. Колко ритника си изял, един господ знае.

Мини веднага на **14**.

Просто да ти стане жал за клетото същество! Колкото и да са те гонили хай-ваните, каквото и да са правили с теб, не желаяш зло никому.

Отначало прехвърляш на ум вълшебните предмети в торбата, но скоро разбираш, че нямаш нищо подходящо за случая. Ако излезеш открито и зелените човечета разберат, че само се перчиш, лошо ти се пише.

В тоя миг ти хрумва една блестяща идея.

— Куд-куд-куд-кудяк — провикваш се ти на езика на пернатите кудкудяци.

Никога, дори и в най-смелите си очаквания, не си предполагал каква сила се крие в простичкото кудкудякане. Подгонени от панически страх, който прераства в ужас, шибидаците го удрят на бяг. Изпокриват се в гората и не смеят нито да шукнат, нито да тракат със зъби.

Отиваш при кола, за който е завързан хай-ванина, и прерязваш с нож въжетата. Дебелото човече те гледа с възторг и уплаха. Когато се съвзема, от устата му се изтръгва гърлен вик:

— Хай-вани, хо!

— Човеци, хо! — отвръщаш му ти.

Хайванинът те гледа учудено, дори смутено, и казва:

— Искам да ти се изповядам.

— Не съм свещеник.

— Нищо, сега ще чуеш

ТЪЖНАТА ИЗПОВЕД НА ЕДИН ХАЙ-ВАНИН.

Някога бях много особен. Обичах да се мия, да реша косата си, избягвах най-голямото хай-ванско лакомство — чесъна. По три пъти на ден ходех на реката да се къпя. Обичах да плувам и да се гмуркам в топлата вода. Къпех се и зиме, и лете. Бях без корем, силен и бърз като вятъра.

Един ден забелязах, че приятелите ми странят от мен.
Всички хай-вани започнаха да ме избягват.

— Какво съм ви сторил? — питах аз.

— Нищо. Заприличал си на човек — каза ми един.

— Не усещаш ли, че миришеш? — рече ми друг.

Разбрах, че предизвиквам отвращение. Заряха миенето, престанах да реша косата си, пуснах корем. Станах нормален хай-ванин. Веднага се сдобих с приятели.

— Може би трябва да се позамиеш от време на време — казваш ти в края на тази тъжна изповед.

Това накърнява самолюбието на хай-ванина. Навеждаш се над него да го потупаш и да го успокоиш. Дръжка на торбата се смъква от рамото ти.

Какво смяташ, че ще направи хайванинът?

Нещо лично за теб — мини на [235](#).

Нещо за твоята собственост — попадаш на [181](#).

Разбойниците си тръгват с викове и смях. Скоро шайката от изпечени главорези се скрива в гората. Който не е с тях, е против тях и трябва да умре, такива са правилата в техния престъпен свят. Само главатарят изглежда мрачен, от лицето му не слиза кривата усмивка.

Духва лек вятър, пламъкът се разгаря, чува се лекия пукот и съскане на пламналите клони. Става нетърпимо горещо в края на живота ти!

Внезапно от гората излиза един от разбойниците и тръгва към теб.

— Искам лично да ти прониза сърцето, Страннико! — казва той и изважда меча си.

Между вас има десет крачки. Не, девет.

Осем, седем, шест, пет, четири, три...

Чуваш леко бръмчене, сякаш досадна оса лети над ухото ти. Разбойникът надава вик, ръката му изпуска меча. От гърдите му стърчи стрела. Изцъклените очи на бандита са вперени в теб. Защо, сякаш питат те, защо?

Мъртвият разбойник рухва на земята.

Една сянка се подава от гората.

— Тук аз командвам — казва сянката.

Това е главатарят. Около него виждаш други главорези от шайката.

Отиваш на [120](#).

Изваждаш кесията и я размахваш пред лицето на гвардееца. Монетите подрънкват така благо, сякаш дрънка чисто златото.

— Ако предадеш едно писмо на крал Здрач, твоя е — прошепваш едва чуто ти.

— Пиши писмото — също така тихо отговаря войникът на стража.

— Писмото вече е готово.

— Първо парите.

Подаваш му торбичката. Гвардеецът се обръща с гръб към теб и дълго шумоли с кесията. След малко чуваш рев, сякаш несръчен касапин коли прасе. Войникът се обръща и хвърля в лицето ти шепа меки жълти кръгчета със съмнителна миризма. Жълтиците са се превърнали в няколко парчета тиква.

— Насам! Насам! Нападат ни! — крещи гвардеецът.

От градината на двореца към вас се спускат десетина стражи. Хукваш с все сила надолу по улицата и въпреки болката успяваш да се скриеш от преследвачите.

Можеш да помолиш някой гражданин за подслон. Попадаш на **274**.

Ако не обичаш да се молиш, мини на **137**.

Първите неколцина хай-вани вече те настигат. Секунди те делят от робството или може би от смъртта.

Хвърляш глава чесън зад гърба си. При вида на този ценен трофей сред авангарда на хай-ваните настъпва смут. Те се хвърлят на земята, започват да крещят и да се дърпат, сякаш делят златна корона. За миг забравят за теб — ти си им в кърпа вързан.

Използваш объркването сред неприятеля и бързо влизаш в пещерата. Вътре е тъмно, но младите ти очи виждат, че това е изоставена мина. Тук е опасно, на всяка крачка можеш да паднеш във вертикална шахта и да се простиш с живота си.

Какво ще направиш?

Ще се върнеш назад — мини на **199**.

Ще продължиш напред — попадаш на **90**.

Излизаш на пътя. Зад гърба ти се е сгушила къщичката на старицата, вляво е дебелият крепостна стена, вдясно, някъде далеч зад хоризонта, се намира съседното княжество. Наоколо е тихо, цари полумрак, само вятърът леко подухва над Прокълнатата земя.

Чуваш далечен звук на рог. Може би някъде из полето препускат ловци и цяла глутница ловджийски кучета? Кой ли е това, крал Здрач или някой от съседните владетели? До ушите ти достига кучешки лай — дрезгав, злобен, яростен. Оглеждаш се на всички страни, но колкото и да гледаш, глутницата не се появява.

Пред теб се е ширнала тучна ливада.

Ако искаш да пресечеш ливадата, мини на **68**.

Ако предпочиташ да заобиколиш ливадата, попадаш на **159**.

Ако думите не помогнат, ще си помогна сам, казваш си и се отдръпваш настрана. Изчакваш, докато стражата задреме и с тихи стъпки се прокрадваш до оградата на двореца. Вътре всичко е тихо, по-голямата част от двореца тъне в полумрак, само две от стаите светят.

Покатерваш се с котешка пъргавина по стената. Този занаят го владееш отдавна и никой не може да ти оспорва ловкостта на катерача.

Никой, освен стрелата, която се забива в гърдите ти.

КРАЙ



Надеждата ти е напразна. Птиците със светещи човки се спускат върху теб. Този път не се опитват да изкълват очите ти, човките им са насочени към твоето наметало. Във въздуха хвъркват пера. Всяка птица гледа да клъвне със светещата си човка поне по едно перо. За няколко секунди оставаш без шареното наметало.

Ефирната лекота те напуска. Тялото ти, натежало като камък, полита надолу, изпочупва сумати клони и пада на земята. От удара губиш съзнание.

Събуждаш се с болки в цялото тяло. Виждаш гъсти храсти. Тръгваш към тях.

Мини на **40**.

Докато вървиш към замъка, очите ти внимателно оглеждат поляната и заобикалящата я гора. Наоколо е тихо, вятърът е спрял, само полумракът пречи да огледаш поляната. Остава ти да се довериш на скитническия си инстинкт.

Стигаш на двайсетина крачки от замъка и спираш като закован на място. Замъкът изчезва и пред очите ти се издига къщичка, която се крепи на стари войнишки ботуши. Или по-точно в здрача къщичката на старите войнишки ботуши ти се е сторила като замък.

Без много да му мислиш отиваш към къщичката. Сега забелязваш, че къщичката се крепи само върху един войнишки ботуш. На стената до вратата пише:

„ВЛЕЗ! АКО ГЛАВАТА ТИ Е ПРАЗНА, ШЕ СЕ НАПЪЛНИ. АКО Е ПЪЛНА, ЩЕ СЕ ИЗПРАЗНИ!“

Колкото и да си напъваш мозъка, не можеш да разбереш смисъла на надписа. Единственият начин да разбереш какво има вътре, е да влезеш в тази невзрачна дървена къщурка.

Отваряш вратата и влизаш вътре. Къщичката се завърта. Главата ти също.

Колко дълго искаш да се въртиш?

Една минута — отиваш на **85**.

Три минути — мини на **34**.

Пет минути — прехвърли се на **6**.

Бръмченето на калинката вече не се чува. Спираш и произнасяш високо името ѝ. Напразно! Колкото и да я викаш, тя е изчезнала и само си губиш времето, а сега то е много ценно. Сърната също не може да те чуе, иначе щеше да дотича. Трябва да си помогнеш сам.

Бъркаш в торбата и изваждаш внимателно всички вълшебни предмети, които са ти останали след толкова много приключения. Сега тези неща са излишен товар. Хвърляш ги на земята, без да се замислиш.

Продължаваш напред с разтреперани крака. Спъваш се, удряш главата си в дънерите на дърветата, падаш, ставаш и пак вървиш напред. Лугаш се безпомощно, докато най-сетне падаш в едно дълбоко дере. Костите ти остават завинаги там.

КРАЙ

Изведнъж ти хрумва, че като вървиш през гората, сигурно не си избрал най-прекия път. Дали да не се спуснеш надолу по реката? Може би там някъде на бреговете е заровена тайната на чудодейното лекарство за крал Здрач?

Бързаш да стигнеш на речния бряг. Там сваляш перата, подкастряш с меча си няколко паднали дървета и ги завързваш с бръшлян. Ако работата ти върви толкова бързо, скоро ще си готов за пътешествие по реката. Така ще бъдеш далеч от опасностите, които крие Старата гора.

Ала във въздуха сякаш се носи опасност и твоите скитнишки сетива вече я усещат. Какво ще направиш, ще вдигнеш ли рязко глава?

Да — мини на **127**.

Не — прехвърли се на **86**.

Едва си изминал стотина крачки и слухът ти долавя познатото тракане на зъби, а това ще рече, че шибидаците се навъртат наблизо и само чакат да се нахвърлят върху теб.

Налага се да направиш голям завой. Трябва да минеш по-далеч от лигавите зелени човечета с ужасните зъби, но подир малко тракането идва от друга посока, сякаш шибидаците имат свои постове на различни места.

След няколко смени на посоката разбираш, че зелените човечета са навред. Те са изградили около теб плътен обръч и се обаждат всеки път, когато тръгнеш към някой от тях, за да те омаломощят и те превърнат в лесна плячка.

Шибидаците, все още скрити зад дървета и храсти, бавно, но сигурно, свиват кръга около теб. Тракането на зъби става все по-силно, все по-свирепо. При тоя звук и най-смелият скитник може да се разтрепери. Трябва да бързаш!

Ако имаш мас от дявол, прехвърли се на **164**.

Без този безценен предмет отиваш на **103**.

Ала решението ти е малко закъсняло: кръгът от плесента започва да се затваря, преди да си минал през свободната земя. Кръгът се е разширил толкова много, че трябва да бягаш цяла минута, преди да се измъкнеш от шупналата плесен.

Отдалечаваш се от мястото, където те напада плесента. Странно нещо, колкото повече се отдалечаваш от плесента, толкова по-слаб се чувстваш. Очите ти се замъгляват. Не си ли болен от сива плесен?

Ако имаш лек за плесен, мини на [166](#).

Ако не си се сетил да вземеш този безценен дар, мини на [237](#).

— Отдръпнете се! — крясваш ти на разбойниците.

Парцаливите бандити са замръзнали на местата си. Лицата им, застинали като маски, са обърнати към теб. Оръжията им също.

— Отдръпнете се или ще го убия!

Главатарят дава знак на хората си и парцаливата дружина разкъсва обръча около теб. След малко всички застават под близката върба.

Повеждаш главатаря навътре в гората. Цялата сган тръгва бавно и заплашително след теб. Ако не използваш момента, сигурно ще се простиш с живота си.

Блъсваш разбойническия главатар и се втурваш в гората. Зад гърба ти чуваш вик на облекчение. Всеки получи своето: ти — свободата си, разбойниците — своя главатар.

Но радостта ти е прибързана. Чува се дрезгавия вик на много гърла и шайката отново те заобикаля от всички страни. От умора едва се държиш на краката си.

Мини на [39](#).

Пръчоглавият нанася първия удар. Огромният му юмрук профучава край ухото ти със страшна сила. Нападателят има сила 9, живот 11. Отгърни на [магическата дузина](#) и оцени удара му. Вече си приел борбата. Изваждаш боздугана и отговаряш на удара с удар.

До края на битката ще чуваш как пръчоглавият сумти, пръхти и пъшка.

При победа мини на [77](#).

Загубата те връща на [49](#).

Когато след кратка почивка продължаваш пътя си, имаш чувството, че нещо не е в ред. Струва ти се, че някой постоянно те дебне.

Дали това не са преследвачи? Няколко пъти се обръщаш назад, оглеждаш внимателно тревата и ниските храсти в полето, но не забелязваш нищо съмнително.

Наоколо е тихо и спокойно, само полумракът ти напомня, че има нещо страшно, че трябва да се бориш и да побеждаваш.

Остро изсвирване нарушава тишината. Ето какво било! По петите ти се втурва цяла орда хай-вани.

Пред теб полето е равно, можеш да тичаш по-бързо. Вляво виждаш няколко хълма, там би могъл да се скриеш.

Накъде ще тръгнеш?

Напред — мини на [248](#).

Наляво към хълмовете — попадаш на [199](#).

Огнената каша вече шуми и бъка на няколко крачки зад гърба ти. Жаркият ѝ дъх парализира волята ти. Имаш чувството, че последната капка вода напуска тялото ти и то се превръща в една жива запалена факла.

Във въздуха се появява вещицата Зелда, яхнала любимия си ботуш. Тя ти протяга гадните си ръце, а ти се опъваш и не искаш да протегнеш към нея своите. Може би този път тя щеше да те спаси?

Лавата вече стига ботушите ти.

Зелда не чака, хваща те за ръцете и едва сега с учудване забелязваш, че ти помага не вещицата, а феята на полето. Това е вечният номер на здрача — не знаеш кой е приятел, кой враг. Нейните нежни ръце те издигат над кипящата лава в прохладното небе.

Двамата с феята прелитате над изпепелената земя, сетне над гората и се спускате сред дърветата. После феята изчезва, без да каже нито дума. Тук някой мята примка на шията ти. Ти си пленник на шибидаците.

Мини на **88**.

— Да го опечем на шиш! — крясва един какаванин.

— На шиш, на шиш! — подкрепят го останалите.

— С чесън ли? — пита същия какаванин.

— С чесън, с чесън — крещят останалите.

— Тогава да го одерем!

Тук дебелациите започват да се препират. Едни искат да ти смъкнат кожата, други бързат да те опекаят както си с дрехите.

— Най-добрият чужденец е печеният чужденец! — провиква се най-високият какаванин.

Скоро се разгаря буен огън. Слагат те близо до него с гръб към пламъка.

Ако не направиш нещо, скоро ще те опекаят като агне.

Мини на [231](#).

Победата ти вече е сигурна, в пръчоглавите почти няма живот и сила, но нещо ти подсказва, че не трябва да ги пускаш, без да си платят за дързостта.

Правиш огромен скок напред. Докато летиш във въздуха, дясната ти ръка замахва с меча и левият рог на втория нападател пада на земята. Той спира и те поглежда с очи, които молят за пощада.

— Ме-е-е-е-е! Ме-е-е-е-е!

Което ще рече:

— Ама, че съм глупак! Не можах ли да си хапна вкусни зелени червеи, богати на витамини и хранителни вещества, ами се хванах с тоя грубиянин, който не разбира от майтап?

Отиваш на [156](#).

— Дребна работа — казваш ти. — Просто трябва да си помагаме.

— Пр-р-р-р-ав си — съгласява се Гарванът. — Вр-р-р-р-еме е да ти се отблагодар-р-р-р-я.

— Нищо особено не съм направил.

— Тр-р-р-р-ябва да р-р-р-р-азбер-р-р-р-еш, че си безкр-р-р-р-айно умор-р-р-р-ен. Ако не се лекуваш, ще ти си пр-р-р-р-ъсне сър-р-р-р-цето. Сега е мой р-р-р-р-ед да ти помогна.

Гарванът докосва с върха на човката си слепоочието ти. Умората, шумът в главата и световъртежът веднага изчезват. Чувстваш се като нов човек.

Прехвърли се на [167](#).

Тясна пътечка край брега води към върбите. По земята има дири от елени и други горски животни. Навеждаш се да видиш не се ли забелязват следи от подковани коне или пък от краката на какаваните и хай-ваните.

Не, нищо такова не се вижда по пътеката, ала това не ти дава сигурност. Най-добре ще е да пресечеш реката.

Мини на [11](#).

Отвеждат те с вързани ръце при началника на стражата — едър мустакат мъжага с островърх шлем и скъпа ризница, която показва особеното му положение в двора на крал Здрач.

— Това ли е разбойникът? — пита той.

— Аз съм скитник, а не разбойник — възразяваш ти.

— Опитва се да проникне в двореца — съобщава един от стражите.

— Значи е разбойник, а разбойниците ги бесят — мърда заплашително мустаци началникът на стражата.

Обхваща те безпокойство. Тук май не се шегуват!

— Искам да предам една вест на крал Здрач — мъчиш се да спасиш положението ти.

— Вестите за Негово Величество предам лично аз — боботи началникът. — Ще му кажа, че има много здраве от една знатна личност. Как да ви наричам — граф, херцог или може би, извинете ме за невежеството, барон?

Мълчанието ти го ядосва още повече.

— Ще ти ударя само дващсет тояги, да разбереш, че съм човек.

Смъкват ти панталоните и началникът на стражата лично ти удря дващсет тояги. След това заповядва да ти развържат ръцете.

— На добър час! — казва през смях той, като те гледа как с мъка обуваш панталоните си.

Тръгваш по улицата ни жив, ни умрял.

Ако искаш да се върнеш в странноприемницата, мини на [176](#).

Ако решиш да си пробваш късмета другаде, отиваш на [281](#).

Много страни си обходил, много патила си препатил, но такова чудо никога не си виждал. Пернатите кудкудяци се пръскат помежду си с вода от дървени гаванки, кланят се един на друг и произнасят тържествено на висок глас:

— Кадка ата жеб, куд-кудяк.

Коего ще рече „Спасителю, благодарим ти!“

После се черпят с червеи.

Един от двамата любезни домакини, които те поканиха на празника, ти разказва легендата за спасителя.

Някога кудкудяците населявали цялата земя. Покорявали им се всички живи същества — и риби, и птици, и дивите животни в гората, и техният всепризнат цар — лъвът.

Но един ден дошъл непознат кудкудяк и казал:

— Дарявам с вечен живот всеки от вас, който си оскубе перата.

Тогава пред всички излязъл най-умният кудкудяк, мъдрецът на цялото свободомислещо кудкудячество.

— Тези, които по своя воля се лишат от своите пера, ще се подложат на вечни мъки — казал той.

Някои кудкудяци послушали чужденеца, оскубали своите пера и се лишили от човките си. Така те се превърнали в хора. Други се вслушали в думите на мъдрия кудкудяк и запазили непокътнат пернатия си вид. Така те избегнали човешкото нещастие.

След като разказва тая древна легенда, пернатият кудкудяк ти намеква деликатно, че всъщност си добро момче, макар да нямаш пера и човка.

— Защо ме повикахте? — питаш го.

— Искахме да разбереш колко много си загубил, когато си се лишил от всичко най-хубаво, с което са надарени кудкудяците. Ние се борим за душата ти.

Кимваш с глава.

— Много мило от ваша страна — казваш на кудкудяка. После му обясняваш за какво си тръгнали и го питаш как се лекува слепотата на дясното око.

— Ние лекуваме с кудкудякане — обяснява ти пернатият горски жител.

На прощаване кудкудяците искат да ти подарят пера в знак на особено благоразположение.

Ще вземеш ли перата?

Да — мини на **50**.

Не — прехвърли се на **124**.

Духавей те поглежда спокойно със сините си очи.

— Тая работа, дето я търсиш, тук я няма — казва той.

— Къде тук?

— В княжеството, то се знае.

— А къде мога да намеря лекарството?

— От другата страна на планината.

Благодариш му и тръгваш на североизток. И както си вървиш, мислиш за думите на Духавей. Струва ти се, че той просто си дрънка врели-некипели.

Потънал в мисли, за момент забравяш предпазливостта.

Когато вдигаш глава, виждаш на стотина крачки върбите. Ето, че приближаваш реката. Отдясно се чува конски тропот. Към теб препускат в галоп десетина въоръжени конници. Това са местните разбойници.

Полето е голо, няма къде да се скриеш. Единственото ти убежище са върбите край реката.

Втурваш се към тях.

Имаш ли в торбата гребен?

Да — мини на **102**.

Не — попадаш на **197**.

Крачка по крачка приближаваш към лъскавата шарения, но си имаш едно на ум. Не е ли това отровен дар, изпратен от вещицата Зелда?

Колебанието ти е кратко. То ако човек се пази от всяка дреболия, не трябва да прави нищо. Защо тогава да не легне преспокойно на гръб и да чака смъртта си?

Купчината изглежда е наметало. Това поне показват очите ти. Грабваш наметалото, пъхаш ръце в ръкавите и ето те вече пременен в петльовата премяна. Наметалото сякаш е правено за теб — и на бой, и на ширина.

Изпитваш необикновено чувство. Хем ти е смешно, хем любопитството те човърка отвътре. За какво ли е тая чудесия?

Тръгваш към поточето да се огледаш, но едва направил няколко крачки, усещаш, че тялото ти олеква. Ръцете ти сами се разтварят нашироко и вече нищо не може да спре полета ти.

Една малка птичка се е свряла в теб и ти казва какво да сториш. Птицата иска да полетиш към къщичката, закрепена върху стар войнишки ботуш. Но друг глас ти казва, че скоро ще се случи нещо съвсем различно и то е много интересно.

Ако решиш да послушаш птицата, мини на [186](#).

Ако предпочиташ да послушаш другия глас, попадаш на [293](#).

Силен вятър разклаща върха на тополата. Опитваш се да слезеш с най-голяма бързина, но вече е късно — върхът на тополата се счупва с трясък и ти политаш към земята. Клоните драскат лицето и ръцете ти, удрят те по краката и тялото.

Ала ти не губиш присъствие на духа. Въпреки ударите, които получаваш, успяваш да се задържиш на един клон. Той се счупва, но скоростта на падане вече е намалела. Другият клон, който успяваш да хванеш, вече е по-дебел и по-здрав.

Ура, ти си спасен!

Да, но главата ти е замаяна.

Ако решиш въпреки световъртежа да се спуснеш веднага на земята, мини на **179**.

Ако предпочиташ да събереш малко сили, прехвърли се на **304**.

А може би държиш да тръгнеш към Белите камъни заради тяхната лечебна цел? Тогава попадаш на **233**.

Минаваш най-малко на двеста крачки от дървото със светещите плодове. Пред теб се издига каменистата грамада на планината с внушителните си остри върхове, но очите ти са все в короната на дървото, все очакваш някаква неприятна изненада.

И когато всичко минава благополучно, въздъхваш с облекчение.
Мини на [236](#).

Стоиш скрит зад завесата и гледаш лицето на крал Здрач — простичко, невзрачно и все пак хитро момче. Току-тъй не се става крал, я!

От отворения прозорец долита шум. Излизаш от мястото си и поглеждаш навън. Едно копие просвистява и те улучва в гърдите.

Жалко, беше на крачка от крайния успех!

КРАЙ

Хай-ваните вече те настигат. Сега не хвърлят по теб копия и стрели, искат те жив, цял-целеничък.

— Хай-вани, хо! — вика дружно цялата орда.

Завиваш наляво, но друга група хай-вани ти пресича пътя. Този път дебелите човечета те преследват като истински ловци. Когато преследвачите почти те настигат на брега на реката, от водата излиза водната фея.

— Насам, бързо — вика тя.

Феята те хваща за ръка и двамата скачате във водата. Скривате се в подмола на един дълбок вир. Сега забелязваш с учудване, че дишаш нормално под водата.

Разочарованите хай-вани дълго се лутат край реката, но най-подир предпазливостта им надделява над лакомията и чувството за мъст. Дебелациите напускат враждебната гора.

Поглеждаш към водната фея. Тя е изчезнала. Подаваш глава над водата и излизаш на брега. Наоколо е тихо, не се вижда ни звяр, ни човек, ни птица, но нещо ти подсказва, че си избързал с излизането на брега. Не те ли дебнат какаваните? Да, струва ти се, че е така.

Какво ти трябва сега?

Мълниеносни действия — попадаш на **150**.

Да преодолееш колебанията си — отиваш на **54**.

Зад гърба си чуваш шумолене. Обръщаш се и виждаш една грациозна фигура.

— Речната фея! — казваш с почуда ти.

— Да, аз съм феята на реката — кимва момичето.

Още при първите ѝ думи нещо сякаш те удря в главата. Това не е речната фея, гласът на момичето е дебел и дрезгав. Веднага се досещаш: пред теб стои вещицата Зелда. Вадиш със светкавична бързина арбалета, но дъртата вещица е още по-бърза — тя изчезва като дим.

Отиваш на [7](#).

Ръката ти напипва края на едно от запалените дървета. Стискаш го здраво и без някой да те забележи, го завърташ така, че главнята да се опре на въжетата, с които си вързан. Огънят прогаря не само въжетата, но и ръкавите ти. Стискаш зъби и мълчиш, трябва да изненадаш неприятеля, ако искаш да го победиш.

Миризмата на печено месо кара какаваните да обърнат глави към теб.

— Ще повредим плячката — тюхка се един от какаваните.

Други вече са разбрали какво става. Двама какавани се хвърлят към теб с вдигнати копия.

Търкулваш се по тревата. Двете копия се забиват на мястото, на което седеше преди малко.

Удряш с разпалената главня единия, после другия какаванин. Докато останалите дебелаци стоят като втрещени, ти се втурваш към реката.

Ще направиш ли голям завой назад или ще продължиш напред?

Правиш завой назад — мини на **125**.

Продължаваш напред — отиваш на **38**.

Птиците със светещите човки те връхлитат с писък, който смразява кръвта. Замахваш с меча и две от тях падат на земята с отсечени глави. Няколко секунди краката им продължават да ровят с нокти пръстта, сетне последната капка живот ги напуска и те се вкаменяват.

Но ти нямаш време да гледаш това. Някои от нападателите вече са разкъсали дрехите ти, без да засегнат тялото. Ятото отново се нахвърля върху теб със светещите си човки и този път успяваш да убиеш три птици. Хищниците те нападат отново и отново. Отначало превръщат дрехите ти в дрипи, а след това започват да свалят парцалите със светещите си човки. Оставаш гол с меча си.

При следващото нападение една от птиците напада очите ти, друга се впива в гърлото ти, а трета забива клюна си право в сърцето ти.

Загиваш млад и зелен далеч от целта.

КРАЙ

Малко поиздраскан и натъртен, но здрав и читав, тръгваш нагоре към големите камъни, които се белеят на слънцето. Те приличат на яйца от гигантска непозната птица. Вдясно от теб се издига нисък хълм, обрасъл с храсталак и ниска суха трева.

Ако искаш да отидеш при Белите камъни, мини на **136**.

Ако се боиш от тях, попадаш на **170**.

Лек шум привлича вниманието ти. Поглеждаш на дясно и виждаш как зад гърба на горската фея трепва клонката на един храст. Зорките ти очи забелязват няколко шибидака, проточили зелените си шии към нежното създание. Срещу теб зелените глисти не успяха, но горската фея изглежда толкова беззащитна, че в теб се поражда дълбока тревога.

Преди да направиш каквото и да било, чуваш рязко изсвирване. Стотици зъбати човечета, носени от късите си зелени крака, се хвърлят към обраслия с мъх камък, на който седи феята. Всичко става толкова бързо, че нямаш време да се опомниш.

Сега нито арбалета, нито прашката, нито пък някой от вълшебните предмети може да ти помогне. Трябва да направиш правилен избор.

Направи своя сляп избор.

Можеш да минеш на [27](#).

А можеш и да попаднеш на [262](#).

— Нямах представа колко съм ти благодарен, спасителю — казва дълбоко разчувстван хай-ванинът. Очите му се просълзят. Това никак не ти прилича на хай-ванско поведение, но хора много, свят голям, хай-вани всякакви!

Навеждаш се да прегърнеш нещастния хай-ванин и получаваш силен удар в лицето. Хай-ванинът духва и се скрива сред дърветата.

Скоро от гората се чуват странен шум.

Ако разчиташ на среща с хай-ванина, мини на [278](#).

Ако предпочиташ по-голяма компания, прехвърли се на [13](#).

Решаваш да тръгнеш към прохода. Трябва да минеш отвъд планината. Може би човекът, който преди година ти даде плик с три мъдри съвета, ще знае как да излекуваш крал Здрач?

Вървиш с часове, вече приближаваш планината. Хрумва ти, че толкова време мина без никаква опасност. Няма какавани, няма хайвани, няма дявол.

Вече се каниш да навлезеш в каменистата клисура, когато се чува яростен лай. От дефилето изскача глутницата на скитащите кучета и се хвърля срещу теб.

Вляво от теб са руините на древния град, вдясно виждаш високо дърво, на което можеш да се покатериш.

И тъй, накъде ще се втурнеш?

Към руините — мини на **188**.

Към дървото — отиваш на **251**.

Преди още да направиш няколко крачки, до ушите ти достига познат звук, сякаш градушка пада върху камък. Тракане на зъби, казваш си.

Оглеждаш се да видиш къде се крият шибидаците — малките зелени човечета с огромни зъби. Вместо тях между дърветата забелязваш ниски тантурести същества, облечени в кожи. Това са какаваните или техните южни съседи — хай-ваните, но как са попаднали толкова дълбоко в Старата гора?

Макар и бавно, главата ти се избистря, чувстваш, че вече разсъждаваш логично.

— Не може да бъде — казваш си тихо. — В здрача очите лъжат безбожно. Само шибидаците могат да тракат така изкусно със зъби. Спомни си лигавите им зелени тела, подобни на глисти! Довери се на слуха си, а не на зрението! Плюй си на петите, момче!

И още не изрекъл тези думи, ти се хвърляш да бягаш. След теб се юрва цялата зелена сган.

Ако решиш да се втурнеш назад, мини на [116](#).

Ако предпочиташ да бягаш напред, прехвърли се на [2](#).

Хвърляш се без колебание във водата. Тук тя е достатъчно дълбока, за да се скриеш от стрелите и копията на дебелациите, които падат навсякъде около теб. Трябва само да издържиш по-дълго под водата, за да преплуваш до отсрещния бряг.

Плуваш под вода широко отворил очи. На дъното на реката леко се люлеят зелени и кафяви водорасли. Ято дребни рибки се отдръпва от теб. С големите камъни на речното дъно, покрити с тиня, с топлата си вода и подплашените дребни рибки този свят ти изглежда много по-добър от света, в който живееш.

Внезапно водата става мътна и започва да бълбука. Някаква тъмна маса те връхлита, хваща те с грубите си пипала и те подхвърля насамнатам. Водата кипва, пари лицето ти, изгаря очите ти.

Попаднал си в капана на Водния дух. Чудовището те дърпа в дълбокия подмол, където ще те удави и ще те излапа. В гърдите ти вече не достига въздух, а пипалата на чудовището се плъзват към гърлото ти. Имаш само няколко секунди да се спасиш.

Водният дух има сила 6, живот 12.

Пръв нанасяш удар с ножа ти. Следващият удар е на водния дух.

При победа отиваш на **75**.

Ако загубиш битката с Водния дух, имаш две възможности — да използваш хитрост или да се оставиш на произвола на съдбата. Тук можеш да посочиш едно число от магическата таблица. От 2 до 6 — мини на **287**. От 7 до 12 — попадаш на **282**.

Повеждат те с вързани ръце към лагера на какаваните. Сред дебелиците отдавна е настъпило оживление.

— Какво да го правим? — пита най-дебелият какаванин.

— Как какво? Ще го опечем и ще му оглозгаме кокалите — провиква се друг какаванин.

Цялото какаванско сборище надава одобрителни възгласи.

Когато шумотевицата поутихва, едно дребно какаванче се обажда тихо:

— Предлагам да го пуснем.

Думите му предизвикват смях.

Какаваните запалват събраните дърва и те слагат с гръб към огъня.

Ще се оставиш ли да те опекаят като прасе?

Мини на [231](#).

Първите няколко крачки ти се струват като някакво чудо. Та нали отказа да се пазариш с главатаря на разбойниците, а ето, че си още жив!

Внезапно пред очите ти притъмнява. Доскоро твоето тяло изгаряше от адски огън, сега то трепери от студ. Краката ти омекват. Протягаш ръце да се хванеш за някое дърво, но ръцете ти не срещат нищо. Рухваш на земята като отсечено дърво.

Рухваш и никога няма да станеш. Раните от изгаряния върху твоето тяло са толкова много, че до последния ти дъх остават няколко часа, които ще прекараш в ужасни мъки и пълен мрак.

КРАЙ

Ето го най-сетне краят на гората! Ще ти донесе ли той спасение? Едва ли, пръчоглавите са толкова много, че не можеш нито да ги победиш, нито да им се изплъзнеш.

Мисълта ти се насочва към торбата. Имаш ли в нея нещо вълшебно, което да ти спаси живота? Доколкото знаеш, не, но защо да не опиташ? Може пък нещо да излезе!

Но няма време да спреш. Трябва да бягаш напред през голото поле. Тук пръчоглавите, бързи и яки като коне, скоро ще те настигнат и ще те стъпчат. И тогава ти хрумва да тичаш към един от хълмовете. Там се виждат редки храсти, може да има дерета и пещери, където човек да се скрие от напирания враг.

Попадаш на **193**.

Главатарят на разбойниците обикаля около теб и почуква ботушите си с края на една пръчка.

— Мислех те за по-умен, страннико — казва той глухо.

— Сбъркал си — отговаряш му сърдито ти.

— Може и да съм сбъркал, а може и да не съм.

Главатарят на разбойниците повдига брадата ти с края на тоягата.

— Нима цениш живота си по-ниско от някакъв меч?

Това изглежда много странно за него. За теб не е никак странно, не можеш да пхнеш меча на крал Мрак в ръцете на разбойник. Не искаш да помагаш на разбойници нито с корона на главата, нито с брадва в ръката.

Двама от шайката те хващат и те хвърлят на гърба на един от конете. Други двама връзват въжето на едно дърво. След малко слагат примка на шията ти. Ако някой от разбойниците шибне коня, свършено е с теб!

Но главатарят е променил решението си.

— Свалете го и го вържете за дървото.

Само след няколко секунди ти вече си вързан за дървото.

По знак на главатаря разбойниците, наредени в полукръг около теб, вдигат бавно лъковете и се прицелват в челото ти.

Мини на **4**.

Когато се уморява да управлява вятъра, Полския Духавей те поглежда и казва:

— Можеш ли така?

— Не мога — отговаряш му ти.

— А какво можеш? — пита те Духавей.

— Мога да скитам.

— Това не е интересно.

Духавей се замисля дълбоко, толкова дълбоко, че главата му хлътва между раменете.

— Имаш ли нещо за ядене?

Всяка надежда да научиш как се управлява вятъра пропада.

Ако си взел в торбата рибена кост, мини на [97](#).

Ако си забравил този безценен дар, прехвърли се на [121](#).

Докато дебелациите ликуват, до теб се приближава едно малко какаванче. То се озърта страхливо, после ти казва на ухото:

— Искаш ли да те освободя?

Кимваш едва забележимо.

— Ще ти прережа въжетата — казва какаванчето. — Само че ще ме вземеш на гърба си. Искам да избягам оттук.

Кимваш повторно. Какаванчето прерязва въжетата с острия си нож, мята се на гърба ти и казва шепнешком:

— Бягай!

След това надава остър писък. Прави се, че си го хванал като заложник и искаш да го убиеш.

Скачаш на крака и се втурваш да бягаш. Какаваните хукват след теб, ала не смеят да хвърлят копия и стрели, за да не засегнат малкото дебелаче на гърба ти. От минута на минута те все повече изостават. Въпреки товара, който носиш на своя гръб, никой не успява да те настигне. Че как иначе, нали се бориш с всички сили за живота си?

Когато вече наближаваш гората, какаванчето забива острия си нож в гърба ти. Падаш като подкосен и умираш на място.

— Сега ще те пека сам! — казва дебелачето и потрива самодоволно ръце.

КРАЙ

От мрачното небе руква пороен дъжд. Отначало той е топъл, но скоро капките му се превръщат в ледени игли, които сякаш се забождат в лицето ти. Ледени тръпки минават по кожата ти. Трябва да се скриеш от тази стихия, но къде?

Вече духа зъл, студен вятър, небето е скрито зад дебели черни облаци. Дърветата стенат като живи хора, молещи за милост вечния мрак. Скоро свирепият вятър започва да поваля всички дървета наоколо. Изтръгнати от земята, огромни дънери хвърчат към теб и с огромните си хралупи ти напомнят за главата на Горския дух.

Срещу един Караконджо може би имаш шанс, но срещу стотици дървета, литнали с бясна скорост срещу теб, се чувстваш безпомощен като дете.

Мини на **16**.

Колата на търговеца поема нагоре към пазара, а ти кривваш в една малка уличка. В съзнанието ти ясно е запечатано мястото, което търсиш.

Минаваш край една богата къща. Вратата се отваря, от нея излиза млада жена с кошница. Като те вижда, тя надава писък. Излиза стопанинът.

— Не бойте се, добри хора — казваш им. — Не съм разбойник. Просто ида отдалеч, малко съм прашен и уморен.

Хората се успокояват и те канят в къщата си. Измиваш се и след като разделят с теб богатата трапеза стопанинът излиза от къщи да ти покаже пътя. Заедно стигате до кладенеца.

Мини на [35](#).

Пронизва те остра болка. Нещо е ухапало крака ти. Поглеждаш надолу. Един огромен плъх вече е прегризал ботуша ти и те е ухапал за пръста. Ритваш го с другия крак. Плъхът полита с писък в студената вода.

На негово място идват десетки други. Риташ, мачкаш, тъпчеш ги, а плъховете гледат към теб с малките си лъскави очички, църкат и продължават да гризат ботушите ти.

— Царю на плъховете! — провикваш се отчаяно ти. — Вземи си поданиците!

Плъховете мигом изчезват. Нямаш много време да се чудиш, връхлитат те големи прилепи. Вадиш меча от ножницата. Няколко прилепа падат в краката ти.

Искаш ли да разговаряш с мрака?

Да — мини на [254](#).

Не — попадаш на [91](#).

Бързаш към речния бряг, който се вижда през върбите. Сега нямаш желание да влезеш дълбоко в гората, тя ти изглежда особено опасна, пък и много ти се ще да си починеш малко. А в Старата гора зад гърба ти опасностите идват една след друга, сякаш растат в изобилие по вековните дървета.

Когато приближаваш върбите, чуваш необикновен шум. Струва ти се, че голяма група хора или човекоподобни същества се крият в крайбрежния гъсталак и само дебнат удобния случай да се хвърлят върху теб. Но ти изпреварваш събитията.

Скачаш в реката и потъваш в дълбоката вода. При падането забелязваш озлобено и жестоко човешко лице. Още докато летиш във въздуха, си казваш, че ако тук някъде дебне скрит неприятел, най-добре ще е да преплуваш реката под вода.

Така и правиш. Когато стигаш до отсрещния бряг, бързо излизаш от водата и се скриваш зад ниски храсти.

Мини на [125](#).

Един глас, който идва от торбата, ти казва:

— Мини през изпепелената земя!

Поглеждаш към торбата. Кой ли от вълшебните предмети и проговорил?

Гласът повтаря отново:

— Мини през изпепелената земя!

И докато се усетиш, ти вече вървиш през полето, покрито с хилава жълта трева. Наоколо не се вижда жива душа. А къде са трите феи, няма ли да се появи поне една от тях и да те упъти с мила усмивка на лицето?

Пред теб се извисява Желязната планина. Виждаш само, че всичко наоколо е смълчано, сякаш животни и птици се боят да не обидят паметта на покойния крал Мрак. Няма какво да търся сред това мъртвило, казваш си, по-добре да се върна към реката. С бърз ход можеш да стигнеш там за два часа.

Ала има и друга възможност — да пресечеш изпепелената земя и да потърсиш отговора на въпроса в Желязната планина.

Коя посока избираш?

Към реката — мини на [125](#).

Към Желязната планина — прехвърли се на [42](#).

Тичаш сред руините на древния град и сам се чудиш, че скитащите кучета още не са ти видели сметката. Но вече друга мисъл напирва в главата ти — ако не се защитиш, глутницата ще те разкъса на парчета и никой никога не ще успее да събере костите ти.

С огромен скок стигаш до най-близката порутена стена и се обръщаш към лавналите псета. Облегнат на стената, с оголен меч в ръка ти вече си готов за защита.

Водачът на глутницата се хвърля към гърлото ти с яростен лай. Белите му зъби блясват в здрача, от зиналата му паст пръска слюнка. В това животно като че се е събрала всичката злоба на света.

С мълниеносно движение на меча от горе надолу разпаряш корема на водача и отхвърляш тялото му встрани. Яростният му вой се превръща в скимтене. Той започва да драска с предните си лапи, за да изпълзи в страни, и червата му се повличат по земята.

— Ще ми платиш за това — казва с кучешки акцент водачът на глутницата.

С точен удар отсичаш главата на кучето, което е захапало крака ти, а само след миг острието на меча ти се забива в гърлото на още един звяр. Останалите кучета се отдръпват и известно време продължават да лаят, ала скоро си подвиват опашките и — дим да ги няма!

Мини на [33](#).

Хукваш с все сила към самотно извисяващото се дърво. По петите неумолимо те преследва бандата на скитащите кучета. Лаят на глутницата ти говори съвсем ясно, че ако те настигнат, кучетата няма да те пощадят. А дървото е много далече и не е никак сигурно, че то ще ти даде закрила.

На няколко пъти ти минава мисълта да се обърнеш и да посрещнеш с оръжие в ръка разярените псета, но всеки път бесният им лай и учестените удари на сърцето те карат да се откажеш от тази идея.

Кучетата те настигат. Едно от тях впива зъби в крака ти, второ те захапва за ръката, трето се хвърля на врата ти. Обръщаш се, но е вече късно. Бясната енергия на скитащите кучета те поваля на земята и притиска лицето ти в пръстта. Болките от зъбите на кучетата са нищо пред мъката, че така лесно се остави да те победят.

При теб идва водачът на глутницата.

— Ти наруши закона на скитниците, затова ще умреш — проговаря с ръмжене той. — Казвам ти го като скитник на скитник.

— Кой от законите по-точно — мъчиш се да протакаш времето ти.

— Скитникът среща смъртта в лицето.

— Да, бях забравил — опитваш се да умилостивиш водача на глутницата. — Дай ми още една възможност.

— Ти пропиля последната си възможност преди малко — отсича водачът и ти прегризва гърлото.

Скачаш на крака, забравил за болката, и пак търчиш с все сили по стръмния и неравен склон на Желязната планина. След теб лавата клоkochи и съска като стоглав змей. То ако беше змей, щеше да се пребориш, но това е сляпа и могъща стихия, непобедима в открит двубой.

Пред очите ти изниква едно нежно създание. Феята на полето!

— Фейо! — провикваш се радостно ти.

— Насам! — вика ти създанието.

През съскането на лавата гласът ти се струва малко груб, но в положение като твоето няма да сееш на дъното ряпа, я! Просто тичаш и тичаш.

Време за размисъл няма.

Мини на [266](#).

Зазорява се. В стаята влизат слуги и стражи. Всички гледат с огромна радост лика на монарха, от който струи най-чистия здрач.

Скрит зад шкафа, ти поглеждаш към височайшето ложе. Крал Здрач се събужда. На лицето му се изписва объркване.

— Какво е това? — крещи той. — Някой е пъхнал нещо тук.

Слугите и стражите са слисани. Такова нещо никой не е очаквал.

— Кой направи това? — продължава да крещи крал Здрач.

Излизаш от прикритието си.

— Аз, Ваше Величество.

Крал Здрач сякаш получава задух. Викът му пронизва стихналите палати.

— Това е Окоето на дявола — пищи той.

Крал Здрач бръква с пръсти, изважда окоето си и с погнуса го хвърля на земята.

В ума ти проблясва: „Пази се от Окоето на дявола“.

Отстъпваш назад. Окоето избухва в ярък пламък. Пръски от него летят край теб и прогарят дрехата ти.

Мини на **310**.

Битката с прилепите бавно изчерпва твоите сили. Всеки път, когато те връхлитат нови талози от тези нощни птици, си казваш на ум: „Господи, отде се взеха толкова много?“

Мечът в ръката ти натежава, движенията ти стават все по-бавни и тромави. Много прилепи се блъскаат в теб, сякаш природният инстинкт им подсказва, че пред тях няма нищо, че летят в празно пространство.

Купчината от убити птици край теб непрекъснато расте. Отначало тя беше под коляното ти, а сега вече стига до кръста ти. Скоро няма да можеш да се помръднеш под телата на мъртвите прилепи.

Ала внезапно вляво от теб трепва светлина. Не всичко е загубено, казваш си. Тук някъде трябва да има изход от пещерата. Разбутваш с крака и тяло мъртвите прилепи и под пукота на техните крехки кости тръгваш към светлината, без да прекратяваш битката с летящата напаст.

С всяка измината крачка светлината става по-силна, а с това нараства и надеждата, че скоро, много скоро ще излезеш от тази мрачна пещера и отново ще видиш белия свят или поне здрача на тази Прокълната земя.

Изведнъж прилепите изчезват. Оглеждаш се внимателно, но никъде не съзираш нито една черна птица. Що за магия?

Бледата светлина пред теб се превръща в ореол около нещо като буца пресован мрак. Господи, нима...

— Крал Мрак, ти ли си, изчадие адово?

— Да, Скитнико, този път позна. Аз съм крал Мрак, този, когото смяташе, че си победил. Да победиш мрака, ха, ха, ха! Как можа да ти хрумне такава глупава мисъл? Ти, един нищожен земен червей, да победиш това, което властва над човечеството откакто свят светува? Виж хората как ме тачат! Един нормален човек по-скоро ще се съгласи да му извадят окото, отколкото да направи нещо срещу мен.

— Аз не съм като хората — прекъсваш ти думите на крал Мрак.

— Там ти е грешката. Гледай какво правят другите и прави същото. Така ще станеш малко по-умен.

— Не ми трябва робски ум.

— Твоя воля. Ще те оставя да изживееш сам последните часове от живота си.

Чува се тракане на охлузените сандали. Крал Мрак изчезва, а ти оставаш самотен в мрака, метнал през рамо торба с ненужни вълшебства. Те няма да ти помогнат.

В пещерата на прилепите агонията ти ще бъде дълга и мъчителна.

КРАЙ

Още след първите няколко крачки разбираш, че си избрал грешна посока. Белите камъни, наредени в дълга верига, се търкулват заплашително към теб. Земята трепери, но не толкова силно, колкото краката ти.

Удряш го на бяг с чувството, че си охлюв или в най-добрия случай костенурка, а ти се ще да си орел, за да се издигнеш високо в небето или пък къртица, че да се заровиш в земята. От това зависи живота ти, защото камъните вече те настигат.

През главата ти минава като мълния мисълта, че можеше да се изкачиш на хълма и спокойно да изчакаш камъните да се търколят в гората. Това наистина е тъжно, понякога едно грешно решение не може да се поправи с нищо.

Белите камъни те премазват. От теб остава едно мокро петно, което скоро ще изсъхне под бледите лъчи на слънцето.

КРАЙ

Кудкудякът трепва. Дишането му става по-равномерно, кожата на лицето му вече възвръща нормалният си жълтеникав цвят, мускулестото му тяло се напряга и той се обръща на другата страна. От човката му потича слюнка. Трябва да внимаваш, дори и заспал кудкудяк изглежда много силен и опасен. При второто потрепване кудкудякът отваря очи. Отначало погледът му е мътен, може би още не вижда нищо, но когато съзнанието му се връща, той скача на крака.

Видът му е войнствен, той се перчи като истински петел.

— Куд-куд-куд! — провиква се пернатият кудкудяк.

Станало е истинско кудкудяшко чудо!

Мини на [153](#).

Междувременно забелязваш слаба светлинка. Зад прикритието на дънерите приближаваш към малка полянка, където се мерзелее малкото светло петно. И тъкмо навреме — здрачът като че се разпръсква и пред очите ти се появява, сякаш излиза от бъчва, вещицата Зелда.

Ръката ѝ със сгърчени кафяви пръсти стиска стар охлузен ботуш. На главата си има котешка опашка, която опасва челото ѝ и прибира нейната рядка побеляла коса.

Зелда поднася ботуша към устата си. И таз добра, ще пие ли от него или ще прави магия? От ботуша се разнасят най-нежните звуци, които си чувал през живота си. Прав съм, казваш си, тя наистина прави магия. Ако си оставя на тези божествени звуци, тя ще ме вкара в гроба.

Пред очите ти въздухът трепва като в мараня. Вещицата изтънява, тялото ѝ се удължава, клюнестият ѝ нос се смалява, кожата ѝ става млечнобяла. Здрачът временно ти е попречил да забележиш, че пред теб е Горската фея. Главата ѝ е окичена с венец от зелени клони, в ръката си държи дървена свирка.

Мини на [234](#).

Лек шум от гората зад теб те кара да се обърнеш. Какво е това — вълк, мечка, дива свиня? А може би едно от тези зелени човечета, с които е пълна гората в Прокълнатата земя?

Шумът се повтаря. Може би някое от тези нежни създания иска да те предупреди за надвисналата опасност? Хващаш дръжката на мечка. Оглеждаш земята, храстите, птиците, които пеят спокойно, кацнали на върха на дървото. Нищо не предвещава беда.

За всеки случай оставаш още няколко минути пред дървото.

Сега трябва да направиш един труден избор. Кое изпитание предпочиташ — изкушението или природната стихия?

Изкушението — мини на [61](#).

Природната стихия — прехвърли се на [245](#).

Привличаш вниманието на хай-ванина. Той пули очи, гледа към теб, но е толкова уплашен, че не може да разбере с тъпия си мозък, враг ли си или приятел.

Тогава се хвърляш в тревата и стигаш с пълзене до сборището на зелените човечета. Никой не те забелязва. Шибидациите кефуват, точат лига, мислят си само за вкусното печено.

Подхвърляш ножа на хай-ванина. Оръжието пада в тревата на една педя от дебелака, ала той е толкова паникьосан, че само трепери и не може да се помръдне. Така може да си трепери, докато се превърне в печено месо. Опекат ли те шибидациите, треперенето престава.

Мини на [202](#).

И през ум не ти минава да нападнеш шибидаците. Честният човек трябва да стои по-далеч от слузта, ако не иска тя да го залее и да го превземе.

Засега трябва просто да се спотаиш, докато се изнижат по пътеката всички зелени глисти. Когато минават край теб, чуваш разговора на двама шибидаци:

— Аз съм фаталист. Днес е лош ден. Никаква плячка!

— Ужасен ден!

— Ако няма улов, ще се върнем в пещерата.

— По-добре да се помолим на Шиби, нашия бог.

Дали да не тръгна към пещерата на шибидаците, казваш си. Но как да оправя посоките в този измамен здрач?

Веднага забравяш тази идея и оставяш шибидаците да минат край теб със спокойно тракане на зъби.

Мини на [109](#).

Преди още да си извадил меча от ножницата, няколко разбойника допират върховете на копията си в гърдите ти. Едно движение — и ти ще се превърнеш в апетитно парче месо за лешоядите.

— Надявам се, че схващаш положението си, чужденецо — подхвърля главатарят на разбойниците.

Изпитото му лице е обрасло с рядка рижава брада, а бледите му очи те гледат внимателно.

— Аз също — отговаряш ти.

— Значи ще се разберем.

Главатарят дава знак на разбойниците. Всички свалят копията си от гърдите ти.

— Няма да ти искам много — казва главатарят. — Дай ми само меча на крал Мрак. Става ли?

— Но аз го оставих на трите феи.

Разбойническият главатар клати глава.

— Ако поискаш, ще го намериш.

Няма какво да му мислиш, трябва да ги излъжеш.

— Добре, съгласен съм.

Лицето на главатаря грейва от усмивка, но скоро се изкривява, когато с два скока стигаш до реката и се хвърляш в дълбоката вода. За да не те засегнат копията и стрелите, трябва да плуваш дълго време под вода, но за теб това е дреболия.

Излизаш от реката и се скриваш зад храстите.

Мини на [125](#).

Силно тракане на зъби изпълва гората. Дървесата трепват от толкова много ярост. Как е възможно тези лигави зелени същества да са толкова зли и безпощадни, казваш си. Няма какво да му мислиш, шибидаците са такива, каквито са, стой по-далеч от тях и всичко ще бъде наред.

Стотици човечета се хвърлят хищно срещу Горската фея. Една лигава зелена вълна заплашва да стъпче нежната фигура на това въздушно създание.

Опитваш се да привлечеш вниманието ѝ. Надаваш вик на ранена птица, тръскаш клона на дървото пред теб, тропаш с крака, най-сетне крещиш с все сила. Напразно. Мръсната слузеста вълна залива феята.

И все пак още нищо не е загубено — това нежно на вид създание успява да изтласка зелената сган на две крачки от себе си.

Отиваш на [27](#).

Чуваш писък на птица. На болна, пребита, отчаяна птица. Това не е ли зов за помощ?

Мини на [194](#).

Хитростта ти е най-обикновена, бакалска. Скриваш се зад едно дърво и с разтуптяно сърце чакаш въоръжените хай-вани да се изнижат край теб. И все пак не разчитааш единствено на това, надеждата си е надежда, но само силата дава сигурност.

Стискаш дръжката на меча. В напрегнато очакване минават мигове, които ти се струват часове.

Шумът от стъпките, гласовете и оръжията на хай-ваните бавно заглъхва. Ордата на дебелациите отмина и най-сетне можеш да въздъхнеш облекчено.

Стой, не бързай! Един хай-ванин те е забелязал и вдига копие да те пронизе.

Втурваш се като луд към реката.

Ще ускориш ли бяга си или ще се оставиш да те настигнат преследвачите?

Да — мини на [195](#).

Не — попадаш на [229](#).

Втурваш се напред, подгонен от огнения вятър, който идва от сърцето на Желязната планина. Нозете ти сякаш сами се движат в бесен ритъм, стъпките ти отекуват глухо в тесния коридор. А въздухът не стига. Тук всичко е направено така, че да задуши и смачка човека.

Вече се вижда дрезгава светлина. Изпълва те дива радост. Никога през живота си не си се радвал толкова на здрача, колкото в тоя напрегнат миг.

Ала радостта ти е краткотрайна — изходът от пещерата е толкова далеч, че трябва да бягаш с всичка сила още няколко минути, за да стигнеш до него. А откъде да вземеш въздух? Здрачът отново ти е изиграл лоша шега.

Зад гърба ти се чува тътен. Земята под краката ти се разлюлява, от сводовете на тунела се сипе ситен белезникав прах, жегата става непоносима. Нещо клокочи в дъното на тунела, а това нещо е лава.

Излизаш от леговището на крал Мрак и без бавене се втурваш по стръмния склон надолу. Изтерзаните ти гърди жадно ловят прохладния въздух, сякаш се опиват от това незнайно питие.

От недрата на Желязната планина се разнася нов тътен. Пещерата бълва нещо като течна жарава. Тя се излива по склона и макар да тичаш с цялата бързина, на която е способен един скитник при смъртна опасност, лавата те настига. След миг ставаш част от тази сляпа огнена река.

— Насам! По-бързо!

То вече не остана сила, но ти се напрягаш да стигнеш до феята с едничката вяра, че тя няма да те остави сам сред огнената стихия.

Този път здрачът не успява да ти попречи, определяш много точно разстоянието до тънката и източена фигурка. Десет крачки, само десет крачки. Една, две, пет, десет!

— Спасен съм — надаваш вик ти и протягаш ръце съм самотната фигура.

— Как ли пък не! — казва със стържещ глас ефирното създание и те блъсва с все сила. Падаш възник. Лавата е на три крачки от теб. Едва сега виждаш ясно към кого си тичал с толкова вяра и надежда.

Това е вещицата Зелда. Тя яхва охлузеният, но много сигурен ботуш, и се издига във въздуха. Дрезгавият ѝ зъл смях литва над Прокълнатата земя.

Но ти не го чуваш. Вече си част от тази сляпа и зла огнена стихия, която залива злочестото кралство на здрача.

Раната те изгаря като нажежено желязо. С такава болка и една крачка е непоносимо бреме, можеш само да виеш и да се търкаляш по влажната земя. Това и правиш.

В пламналата ти глава един глас отдавна крещи: „Ако не направиш нещо, ще умреш, никога няма да видиш други светове. Ще умреш в тази Прокълната земя. Ще умреш, ще умреш, ще умреш.“

Със сетни сили бъркаш в торбата. Разтрепераната ти ръка не среща нищо, което да ти помогне. А раната продължава да сипе жар.

Силите бавно те напускат. През премрежения си поглед виждаш някакво размито петно. Това е феята на гората. Тя се свежда над теб, грабва те, сякаш си горска шумка, и заедно литвате към [къщичката на старицата](#). Там тя ще бди над леглото ти, докато те излекува.

Можеш да вземеш нова торба с вълшебни предмети, след което да започнеш от [1](#).

Никога не си предполагал, че движението ти с малкото шишенце ще изплаши толкова много кудкудяка. Той замръзва на място с отворена човка и настръхнали пъстри пера. Малките му очички са се впили в лицето ти, сякаш искат да го изкълват с поглед. Струва ти се, че времето е спряло.

С рязко движение на ръката тръсваш срещу кудкудяка съдържанието на течността. При излитането във въздуха течността се превръща в малък черен облак, който се влива като живо същество в гърлото на кудкудяка. Чува се хъркане, кожата на лицето му посивява, цялото му тяло се разтреперва като от предсмъртен ужас. Пернатият кудкудяк пада на земята и започва да рита с крака. Ноктите му оставят дълбоки бразди по земята.

Искаш ли да видиш кудкудяшкото чудо?

Да — мини на [256](#).

Не — отиваш на [140](#).

Бръкваш в джобовете си и дълго ровиш в тях. Най-сетне изваждаш няколко дребни монети и ги подаваш на войника. Той взема монетите и мърда беззвучно устни, докато ги преброи.

— Брей, ти си бил много щедър! — казва дрезгаво човекът на стража.

— Такъв съм си! — усмихваш му се дружелюбно.

Виж ти, тоя дръвник може и да те пусне в двореца. То всяка стража се подкупва, ама откъде да знаеш, че стражите са станали поевтини от тиквите?

— Ей сега ще влезеш — казва войникът. — Ще повикам само другите стражи да им кажа, че съм те пуснал.

Кимваш доволен от това, че успя да склониш стражата да те пусне в двореца на крал Здрач. Като начало не е никак лошо!

Войникът дава сигнал и другите стражи дотърчават веднага.

— Тоя дрипльо ме оскърби! — казва гвардеецът, който е на пост.

— Така ли? — провиква се началникът на стражата. — Какво ти стори?

— Даде ми толкова малко, че не стигат да си наквася устата.

— Това е гавра с властта — казва началникът на стражата. — Дай да видя с колко пари те е обидил.

Без каквото и да било желание гвардеецът му подава дребните монети. Сигурно се разкайва, че е повикал стражата, но е вече късно.

— Много лошо, много лошо! — клати глава началникът на стражата. — Изхвърлете го от града. И друг път да не прави така!

Стражите те хващат, извеждат те извън града и те хвърлят край рова.

Попадаш на [159](#).

Сам не помниш как си се озовал пред Гръмотевичния брат. Искати се да му кажеш всичко, което мислиш за него и предишния му господар. Искати се да извикаш най-гневните думи срещу всички тирани на света.

Искати се, но челюстта ти е здраво стисната, с думи не можеш да кажеш нищо, затова го хващаш през кръста и го хвърляш с все сила върху една сергия с грънци. Сергията се обръща, грънците падат шумно на земята, парчета от тях хвърчат на всички страни. Чуват се викове. Гръмотевичният брат изгубва шапката си, а бялото му наметало се скъсва на няколко места.

Гръмотевичният брат тутакси изчезва. В този миг забелязваш друг слуга на мрака, застанал пред една златарска сергия.

— Хей! — провикваш се гръмогласно. — Хей, ти, разбойнико!

Ако не искаш хората да ти попречат в уреждане на сметките, мини веднага на **198**.

Ако чувстваш, че нямаш възможност да победиш в спора с Гръмотевичните братя, попадаш на **201**.

Скачаш на крака. Мечът ти проблясва като мълния и съсича три от птиците. Главите им се търкулват в краката ти, светещите им човки на часа угасват.

Тревожни писъци раздират въздуха. Ятото се издига високо в небето и пак се спуска настървено към теб. Отново замахваш оръжието си и още три птици остават без глави. Другите пак се връщат в небесните висини.

Ятото те връхлита стремително и яростно. Този път птиците са по-бързи от теб. Преди да замахнеш с меча, една от тях те клъвва с човката си и ти изважда дясното око. Птиците надават победен писък. Ятото отлита.

Изведнъж светът ти се вижда по-красив, по-добър, по-човечен. Няма защо да дириш лек за крал Здравч. Той е добре, ти си добре, всички еднооки са в ред.

Така завършва мисията ти.

А кралят, бедното добро наше момче? Той ще продължи да пръска здрач над своето кралство и да се гордее с това. Един ден може да те вземе в свитата си.

КРАЙ

Тръгваш наежен към войника, който стои на стража.

— Хей, гвардеецо, знаеш ли кой съм?

Войникът те поглежда сърдито.

— Я се махай!

Но ти си решил на всяка цена да изпълниш плана си.

— Аз съм страшен главорез, пусни ме да мина, че иначе ще ти взема главата.

— Абе ти луд ли си? — крясва войникът и наистина мисли, че си перко. Ала след миг в очите му блясва лукаво пламъче. — Ето го моя началник, той ще те пусне в двореца.

Войникът сочи с пръст към площада. Обръщаш се и получаващ страхотен ритник в задника. След миг лицето ти удря земята. Войникът се задавя от смях.

Този път не успя, трябваше да измислиш нещо по-умно.

Ставаш, изтупваш праха от дрехите си и бавно се отдалечаваш. Зад гърба си чуваш гласа на войника:

— Идва един страшен главорез, ха, ха, ха! Пуснете го да мине, че — ха, ха, ха, — ще ви вземе главите! Ха, ха, ха!

Мини на [135](#).

Докато вървиш и се чудиш къде да намериш лекарството за крал Здрач, хрумва ти нещо много хубаво — да попиташ тайнствения вълшебник Халдерон.

— Хей, вълшебнико Халдерон, чуваш ли ме? — провикваш се гръмогласно.

— Чувам те — отговаря ти треперлив старчески глас.

Добре, че се сетих да попитам, казваш си и пак отпусках гласа си.

— Къде да намеря лек за крал Здрач?

— Аз се оттеглих, трябва ми почивка.

— Но ти си вълшебник.

— Магиите са работа за млади хора.

Това са последните му думи. Духва хладен вятър.

Мини на [32](#).

Чукаш с бронзовата фигурка по дебелията дъбова врата, обкована с желязо. Ако се съди по вида на къщата, тук живеят богати хора.

Вратата се отваря със скърцане. Появява се един млад прислужник.

— Какво искаш, човече? — пита той.

— Търся място да пренощувам.

— Господарят го няма, не мога да те пусна без разрешение.

— Ще ти платя — увещаващ го ти.

Той дълго се колебае, но най-подир отсича:

— Не може!

— А знаеш ли нещо за крал Здрач?

Тук вече търпението на слугата се изчерпва.

— Върви си! — казва той и затръшва вратата под носа ти.

Ако решиш да опиташ късмета си в странноприемницата, мини на [137](#).

Ако си загубил надеждата, че ще те пуснат в странноприемницата, прехвърли се на [158](#).

Гвардеецът, който стои на пост, ти друсва един юмрук в лицето. Пред очите ти светва, виждаш звезди посред здрач.

— Това да ти е за урок — ръмжи той.

— Добре де, зная си урока.

Думите ти, произнесени уж миролюбиво, не се харесват на гвардееца. Той долавя в тях подигравка с неговата чест, с честта на всички гвардейци и цялото кралство, което допреди година беше малко и щастливо княжество.

Град от юмруци по лицето те събаря на земята. С меча си можеш да го направиш на решето, но съвестта не ти позволява да убиеш човек, дори когато е грубиян. Дотичалите стражи започват да те ритат с ботушите си.

— Знаел си бил урока! — крещи гвардеецът. — Ще ме запомни за цял живот!

— И да знаеш, на гвардеец не се отговаря! Пред гвардеец се мълчи и се козирува — това златно правило се мъчи да ти вгълпи друг един от стражите.

Когато войниците се уморяват да те ритат, гвардеецът им казва:

— Махнете го от тук!

Ако искаш да избегнеш едно изпитание, мини на [176](#).

Ако приемаш изпитанието като предизвикателство, попадаш на [222](#).

Няколко минути стигат да се съвземеш.

В тоя град няма нищо интересно, казваш си и тръгваш по тесните каменни улички надолу към градската порта. Случайните минувачи гледат да те заобиколят отдалеч, да не би случайно да си помисли някой, че имат нещо общо с теб. Всичко е ясно, видът ти не им харесва. Или по-точно ги ужасява, лицата им говорят без думи.

Когато минаваш през градската порта, един от стражите те оглежда подозрително, ала не те спира. Какво ли си вика на ума? Един пройдоха по-малко, да върви, където ще!

Тръгваш бавно през полето. Зад теб се чува скърцане и дрънчене на вериги. Подвижният мост се вдига, пътят назад е отрязан.

Мини на **159**.

Скоро намираш кладенеца в двора на една изоставена къща. Тук всичко напомня за края на света — и попуканите стени на дома, и буренясалия двор, и закованата на кръст врата. Струва ли си да опитваш?

Надникваш в кладенеца. Вътре е тъмно, нищо не се вижда. Но и да не беше тъмно, щеше да цари здрач, а здрачът е най-измамното нещо на тоя свят.

Завърташ внимателно дръжката на макарата. Чува се скърцане на стари кости, въжето бавно и равномерно се навива върху гладкото дърво. Продължаваш да въртиш макарата, но това като че ти поставя повече въпроси, отколкото решава. Не е ли по-добре сам да слезеш в кладенеца?

Ето я най-сетне и дървената кофа. От кофата към теб посягат две сухи сбръчкани ръце. Една глава с облещени очи те гледа втренчено.

Блъсваш кофата в кладенеца и отскачаш назад. Призракът отлита и се разтваря в здрача.

Ако кладенецът все още те интересува, вдигни кофата и се прехвърли на **35**.

Ако мислиш, че в кладенеца няма никаква тайна, мини на **276**.

Този шум идва от две пръчки, които хай-ванина удря с всичка сила. Той се подава от гората и приближава с плахи стъпки към теб.

— Аз съм един долен хай-ванин — казва той и поглежда към теб с крайчеца на окото си. — Заслужавам да не ме погледнеш вече.

Чудиш се дали наистина е искрен, но кой може да каже със сигурност кога е искрен един хай-ванин?

— Не си лош човек — успокояваш го ти.

— Аз не заслужавам свободата — продължава да се вайка хай-ванинът.

Той бавно приближава към теб. Видът му е гузен, в очите му се четат разкаяние. Дебелото човече стига на една педя разстояние от теб.

Мини на **181**.

Във въздуха се носи отвратителна воня. Тя ти е позната, но не можеш да се сетиш на какво точно ти мирише.



Нещо изсвирва рязко и заплашително. Едно голямо, сбръчкано, космато същество се хвърля срещу теб. Отскачаш встрани да избегнеш сблъсъка с нападателя.

Нещото профучава край ухото ти, прави широк кръг във въздуха и отново се стрелва към теб с бясна скорост. Този път полумракът не успява да те измами, очите ти виждат съвсем ясно Зелда, яхнала стар войнишки ботуш. Малките ѝ очички са впити в теб.

Ето каква била миризмата — на вещица!

Вадиш меча от ножницата и го насочваш към връхлитащата Зелда. Вещицата го забелязва навреме. Беззъбата ѝ уста просъсква злобно и ботушът се издига на пет-шест крачки от земята.

— Дрипльо! — провиква се вещицата.

— Пуйка! — отвръщаш й ти и веднага разбираш колко си несправедлив към бедните фитки.

Зелда прави няколко кръга над главата ти, като ръси една след друга люти закани срещу теб, но като вижда, че вдигаш арбалета срещу нея, изчезва с ловкостта на истинска вещица.

А сега внимавай, дебне те голяма опасност. Накъде ще тръгнеш?

През полето — мини на **66**.

Към реката — отиваш на **43**.

Отбиваш се в кръчмата. Въпреки ранния час там, вече има посетители. Хората седят край грубите маси, пият си виното и говорят високо, за да надвикат шума. Съдържателят — едър изпотен човек с разкопчана риза, снове между масите и разнася тумбести шишета с дълго гърло.

Избираш маса, на която седят двама прилично облечени граждани. Приближаваш се до тях.

— Добър ден — поздравяват ги ти.

— Дал бог добро — отвръщат в един глас хората.

Сядаш срещу тях. Известно време мълчиш. Кръчмарят още не е дошъл да те попита какво искаш.

— Тръгнал съм да диря лекарство за крал Здрач — малко несигурно подхващаш ти.

— Така ли? — пита по-младият от двамата.

На главата си носи широкопола шапка с перо.

— Знаете ли къде мога да намеря това лекарство?

По-младият отваря уста да ти отговори, но другият хваща ръката му и я стиска силно.

— Ние сме чужденци — отвръща той.

Като не щат да разговарят, много им здраве, казваш си и се преместваш на друга маса, където седи сбръчкан от годините човек. По дрехите и вида му личи, че е местен жител. Поздравяваш го и той отвръща на поздрава, без да вдига очи от шишето.

— Тръгнал съм да диря лек за крал Здрач — опитваш се да завържеш разговор ти.

— Че той има ли нужда от лек? — кисело мърмори под носа си човекът отсреща. — Здрав е като п-п-п-п-п...

Разбираш какво иска да каже — здрав е като пън, но езикът му не ще да се превърти. Не от виното, а от страх.

— ...като лъв — довършва мисълта си човекът, доволен от това, че е избрал най-ласкателното сравнение.

— Нали му няма едното око — мъчиш се да поддържаш разговора ти.

— Какви ли не шашкънии говорят хората — свива рамене човекът, ала след малко нещо го прихваща и той те сграбчва за шията. — Абе ти да не си шпионин, а? Само шпионите клеветят нашия крал.

Едва успяваш да се освободиш от яките ръце на своя събеседник. Тук не успя, ще търсиш сведения другаде.

Ако разчиташ на умението да се сприятеляваш, мини на [37](#).

А може би ще направиш опит да се промъкнеш незабелязано в двореца? Прехвърли се на [139](#).

Чувстваш се толкова отпаднал, че едва се влачиш по улиците. Хората те заобикалят отдалеч, окървавеното лице и синините под очите никак не ги привличат. В този вид, смазан от бой, няма кой да те приюти, няма кой да ти подаде чаша вода.

Едва сега усещаш какво нещо е здрачът. Уж е светло, уж слънце грее, ала е толкова студено между хората, че ти се иска да им извикаш:

— Спрете! Огледайте се! Такива ли искате да останете завинаги?

Привечер съзираш плевня в двора на една заможна къща. Прескачаш незабелязано оградата, влизаш тихо в плевнята и заспиваш, заровен в дъхавото сено. Сънят ти е дълбок, здрав, целебен.

На зазоряване излизаш от плевнята здрав и бодър, плисваш лицето си с вода, почистваш дрехите си и тръгваш отново по улиците на града.

Мини на **83**.

Едно от пипалата на чудовището се протяга и преди да успееш да го отсечеш с ножа, то те хваща за китката на дясната ръка. Болката от тази мъртва хватка е нетърпима, очите ти сякаш ще изхвъркнат от орбитите си. Острият нож, единствената ти защита от Водния дух, пада от ръката ти и потъва на дъното.

Посягаш с лявата ръка към меча. Ако въпреки болката успееш да го извадиш, ще можеш да се защитиш срещу кръвожадния воден звяр. Ето, че с големи усилия най-подир успяваш да хванеш дръжката на своето вярно оръжие!

Ала Водния дух е още по-бърз. С едно мълниеносно движение на друго от многобройните си пипала чудовището хваща и китката на лявата ти ръка. Пронизва те същата остра болка, както преди малко.

— Бу-бу-бу-бу-бу! — разнася се тържествуващият вик на твоя противник.

Напрягаш всичките си сили да преодолееш волята на чудовището. Водата около теб ври и кипи. Цялата ти енергия, всяка частица от теб е насочена само към едно — да извадиш меча от ножницата. Напразно!

Силите бавно те напускат, побелелите ти пръсти изтърват дръжката на меча. Едно от пипалата се протяга неотразимо и се впива в шията ти. Кръвта ти бавно изтича, за да нахрани ненаситните деца на мрака. Това е краят на твоя млад живот!

КРАЙ

Тези мутри са ти крайно неприятни. Те могат да те вбесят със своята наглост, със своето безочие, с циничната си дързост. Как не ги е срам да се появят сред бял ден в тоя град, на който навлякоха толкова злини и нещастия?

Но денят не е съвсем бял, казваш си, всичко тъне в здрач и човек не може да каже кой какъв е. Може би това е причината за тяхната наглост? Може би хората ги виждат като ангели небесни, изпратени от божията милост да сипят благодат над тая изтерзана земя?

Лекарството за крал Здрач е по-важно от едно дребно спречкване с тези наконтени васали, пазители на злото и на мрака. Нали не успяха да задържат над княжеството вечната нощ? Някой ден ще дойде и техният ред. Решаваш да минеш през пазара, без да се издаваш.

Ала изневиделица някой те блъсва в гърба. Докато летиш към земята, забелязваш, че те е съборил един от Гръмотевичните братя. Падаш в праха и мигновено се изправяш, но вече не с хладен разум, а с желание за мъст.

Гръмотевичният брат се смесва с тълпата, но в тоя миг забелязваш друг васал на мрака, застанал пред една златарска сергия. Сега ще му дам да разбере, казваш си.

— Хей, разбойнико! — провикваш се ти. — Сега ще те направя на пържола.

Ако чувстваш, че нямаш възможност да надделееш в спора с Гръмотевичните братя, попадаш на **201**.

Ако не искаш хората да ти попречат в уреждане на сметките, мини на **198**.

Изведнъж наред поляната се появява едно нежно създание, облечено в дълга бяла рокля. Това е момиче с бяло лице, черна коса и венец от горски цветя на главата. Момичето ти прави знак да отидеш при него.

— Фейо! — провикваш се изненадано ти.

Горската фея те вика още по-настойчиво при себе си. И защо не, може би тя знае как да излекуваш крал Здрач?

Излизаш от храстите усмихнат и радостен. Срещата с това мило създание те кара да се чувстваш някак особено, неповторимо. Ала още след първите крачки замръзваш на място. Лицето на феята, от което до сега струеше нежна светлина, става навъсено и зло, кожата ѝ позеленява. Горната ѝ устна се дръпва и открива зелените ѝ венци.

Феята започва да трака със зъби.

Здрачът те е заблудил, това са само куп шибидаци.

Дръпваш се назад и се шмугваш в храстите, преди още да са те забелязали злите горски човечета.

Ако искаш да ти помогне горската фея, повикай я и мини на **308**.

Ако разчиташ на собствените си сили, прехвърли се на **63**.

Пътеката минава между върби и ниски храсти. Мястото е удобно за убежище, тук враговете могат да изгубят следите ти. Но това е колкото удобно, толкова и опасно — в шубраците може да се скрие цяла банда нападатели. А разбойниците са толкова много в тази изстрадала земя!

Лек ветрец полюшва клоните на върбите. Над дърветата прелита ято птици. Наоколо е толкова спокойно, че страх те обзема.

Мини на [238](#).

Светът се завърта пред очите ти. Падаш възник на земята, изнемощял от тежката битка и загубата на кръв. В ума ти се е загнездила една-единствена мисъл, по-болезнена от всички рани — идва краят на твоя живот!

Чуваш пръхтене и удари на копита. Опитваш се да се надигнеш, изобщо да направиш нещо в своя защита, ала главата ти е толкова тежка, че не можеш да я отлепиш от влажната дъхава земя.

Пред помътнелия ти поглед плува едно голямо размазано петно. Постепенно петното се свива и от него те поглежда лицето на пръчоглавия. Виждаш го да се отдалечава заднешком от теб. В душата ти трепва плаха надежда. Наистина ли пръчоглавия ще те пощади?

Надеждата ти е напразна, ти си само един голям наивник. Пръчоглавият спира, навежда глава и се хвърля стремглаво напред. Чува се пръхтене и тропот на копита. След миг рогата му те подхващат и те подхвърлят високо във въздуха, толкова високо, че стигаш до небето. Премяташ се няколко пъти, профучаваш над зелената гора, политаш към крепостта и тупваш на земята пред дебелия крепостна стена.

Изправяш се на крака и поглеждаш към крепостта. Подвижният мост е вдигнат. Тръгваш през полето. Отначало имаш болки в цялото тяло, но с всяка измината крачка се чувстваш все по-добре.

Мини на [159](#).

Две от пипалата обхващат ръцете ти, други две стисват като в менгеме краката ти. Големите облепени очи на чудовището светят със синя отровна светлина. Водата, камъните на дъното, речните водорасли — всичко се оцветява в мъртвешко синьо.

Водният дух надава тръбен звук. Сигурно вече се смята за победител. Някаква неизвестна сила те блъсва в гърдите. Ако не направиш нещо, ще се удавиш тук, в реката, и никой няма да обърне внимание на някакъв си странник.

Събираш всичките си сили и издухваш въздуха от гърдите си. Във водата между теб и Водния дух се появяват големи въздушни мехури. Очите на чудовището се наливат с кръв. Видът му става толкова нещастен, сякаш самото то е жертва на някаква неземна и страшна сила.

Пипалата бавно се отпускат, ръцете и краката ти са вече свободни. Сред сдиплените бръчки на грапавата кожа очите на чудовището започват да се въртят на всички посоки. Чудовището се отдръпва към дълбоките подмоли — неговото леговище, неговата крепост.

Странно и нелепо е, че се отърва толкова леко от смъртоносната прегръдка на Водния дух, но няма време да се чудиш. С най-голяма бързина изскачаш от водата, където се крие това неவிжданo чудовище.

Мини на **168**.

Почвата под краката ти е мека и влажна. Дърветата стават все по-ниски, пред очите ти се простират ниски храсти. Забавяш крачка, тук трябва да бъдеш много внимателен.

Особеният аромат на въздуха сякаш те опива.

Ако искаш да се срещнеш с нещо вълшебно, мини на [147](#).

Ако предпочиташ да избегнеш опасността от нещо вълшебно, попадаш на [130](#).

Над зелената трева се появява бледосинкаво сияние, нещо като дим, който се издига нагоре и се разтваря в здрачното небе. Изневиделица пред теб се появява нежно и грациозно създание — феята на полето. На русокосата си глава носи венец от полски цветя. След толкова опасности и промеждия най-сетне виждаш едно добро, мило същество.

Първото ти желание е да се втурнеш към нея и да я попиташ за вълшебното лекарство, но тая гора е толкова коварна, че всяко прибързано решение може да ти струва главата.

Феята на полето като че те забелязва. Тя ти маха с ръка, ала от устата ѝ не излиза нито дума.

Вече си готов да тръгнеш към нежното създание и да попиташ за лекарството, с което да изцериш крал Здрав, но нещо те спира. Лицето на феята погрознява, покрива се със ситни бръчки, кожата ѝ позеленява, горната ѝ устна се дръпва и открива нейните зелени венци. Феята, ако това страшилище може да се нарече фея, започва да трака със зъби.

Това, което става пред очите ти, няма нищо общо с феите. Както обикновено здрачът те е заблудил, пред теб се е събрала банда шибидаци.

Трай си, налягай си парцалите! Такава е първата ти и най-правилна мисъл. Вслушваш се в тоя вътрешен глас и оставаш скрит в храсталака, но мисълта за това, което става, не те напуска.

Ако искаш да ти помогне феята на полето, повикай я и мини на **308**.

Ако разчиташ на собствените си сили, попадаш на **63**.

Духва вятър. Купчинката се повдига, перата се разгръщат и се разтварят като тънка пъстра мантия, която те обгръща. Усещаш необикновена лекота.

Откъсваш се от земята и ниско над дърветата се понасяш стремително към реката. И когато синята ѝ лента идва под краката ти, силата отведнъж изчезва. Падаш във водата.

Нещо бълбука и се прокрадва към теб под водата. Това е Водният дух. Той протяга пипалата си към теб, хваща те здраво през кръста и те помъква към дълбокото.

Размахваш отчаяно ножа и отсичаш няколко от пипалата на Водния дух, ала надеждата да се спасиш, е малка.

Мини на [75](#).

И сам не знаеш защо избра тая посока. Може би защото тук дърветата и ниските храсти могат да те скрият за известно време, докато умът ти роди нещо по-добро.

А засега вървиш бавно и се оглеждаш на всяка крачка. Не трябва да позволиш някой да те изненада, крайбрежният храсталак е и убежище, и клопка.

Тази земя наистина е прокълнатата. Здрачът над нея, непоклатим и вечен на вид, започва да ти действа на нервите. Колкото и да си отваряш очите, колкото и да се взираш в заобикалящите те дървета и храсти, не можеш да видиш ясно и най-обикновените неща. Едва сега си даваш сметка, че в мрака ти беше къде по-лесно!

Но ти не си тръгнал да помагаш на хората, за да ти е лесно. Каквато и опасност да се изпречи на пътя ти, трябва да я преодолееш.

Мини на [238](#).

Битката се разгаря. Макар и много по-дребни, какаваните са опитни бойци. Техните копия много често попадат в целта. Викове, стенания и предсмъртни стонове се смесват в едно.

Въпреки своята предпазливост, ти вече си в центъра на битката. Сега здрачът е особено коварен, трябва да се пазиш от смъртоносните оръжия и на двете воюващи страни.

Ако искаш да проследиш битката, мини на [118](#).

Ако предпочиташ да избягаш от бойното поле, прехвърли се на [297](#).



Сега, когато летиш във въздуха, се питаш: накъде? От тази височина гората ти изглежда еднаква. Някъде съвсем наблизо лъкатуши светлата лента на реката. Дали да не полетиш към планината? А може би към града?

Вляво то теб в небето се появява малка топка. Топката нараства и се приближава със свистене. Това е Зелда — вещицата на крал Мрак.

— Сега ще те разкъсам! — крещи Зелда и протяга към теб кривите си пръсти.

Отдясно се появява ятото на птиците със светещите човки. Крясъкът им прорязва въздуха.

От едната страна към теб се спуска вещицата, от другата те връхлитат птиците със светещите човки.

Гмуркаш се надолу с надеждата, че ятото ще изкълве очите на вещицата, без да забележиш, че вещицата се е изпарила.

Мини на [208](#).

Отначало гората с нейната шума и дънерите на високите дървета ти се струва идеално убежище. Тук можеш да се покатериш на високо дърво или да се скриеш в някоя хралупа и да оставиш пръчоглавите да профучат край теб, увлечени от тяхната ловна страст.

Ала тропотът и гласовете на преследвачите се чуват все по-близо. И да се скриеш, те ще те подушат.

Променяш посоката и се втурваш към полето. Скоро гората оредява и пред теб се ширва равното зелено поле. В далечината се издигат заоблени зелени хълмове. Зад теб е цялото стадо препускащи пръчоглави. Без много да му мислиш, се хвърляш в тази посока.

Прехвърли се на [193](#).

Чува се плискане. Поглеждаш към реката. Дали не те лъжат очите? В реката се къпят трите феи. Те се гмуркат, гонят се, пръскат се с вода. По раменете им проблясват ситни капчици.

Да им се обадиш ли? Може би някоя от тях знае как да излекуваш крал Здрач?

Решаваш да продължиш напред и за да не ги подплашиш, слизаш надолу по течението към бързея. Там пресичаш реката и излизаш на другия бряг.

Поглеждаш от високото към трите феи. От тях няма и следа. В реката се пръскат и забавляват три същества с дълги здрави рога. Това са пръчоглавите. Добре, че не им се обади.

Мини на **96**.

Оглеждаш се. Наоколо е тихо, не се виждат ни вещици, ни хайвани, ни дявол. Вярно е, че прибързаните решения водят до грешки, но ако решиш да влезеш в града, сега е моментът!

Отиваш на [17](#).

Тихо и незабелязано се отдалечаваш от мястото на битката. И какаваните, и пръчоглавите вече са забравили, че се бият заради теб. Сега в тях говори само инстинктът за оцеляване.

Предстои ти дълъг път, но ти си скитник, пътищата са твоята стихия.

Попадаш на **92**.

Насреща ти иде един мъж. Спираш да го попиташ за кладенеца. Човекът се хваща за меча. Може би в здрача му се виждаш чудовище. Дръпваш се назад да избегнеш спречкването.

Опитите ти да заприказваш някой човек се провалят. В здрача хората се носят край теб като привидения. Едни те отминават мълчаливо, други ти се зъбят, трети посягат към меча си. Толкова ли опасен им изглеждаш?

Продължаваш пътя си с кервана от каруци.

Мини на [246](#).

Оръжието пада от ръката ти. Отскачаш назад, препъваш се и въпреки усилията ти да се задържиш, рухваш на земята.

Главатарят на разбойниците застава с оголен меч над теб. Изтощен и победен, ти лежиш в праха и проклинаш съдбата си. С малко повече късмет победителят можеше да бъдеш ти.

— С тебе е свършено! Прочети молитвата си! — екват думите на разбойническия главатар.

— Благодаря ти, че ми даваш тази възможност — отговаряш с нарочно разтреперан глас ти.

Единствената ти цел сега е да отложиш с миг-два смъртта.

Мечът блясва на слънцето. Върхът на острието докосва гърлото ти. Дъхът ти спира при мисълта, че е дошъл последният миг от живота ти.

Мини на [39](#).

От другата страна на дървото виждаш голяма хралупа. Каквато и да е причината за шума, най-разумно изглежда да се скриеш вътре, докато не отмине опасността.

Скоро започваш да различаваш отделни звуци. Отначало чуваш тракането на зъби, с което се славят шибидаците — зелените човечета. Сетне долавяш пръхтене и сумтене. Няколко пръчоглави гонят шибидаците. Подаваш глава от хралупата. Гледката пред очите ти те кара да изтръпнеш — пръчоглавите са хванали десетина зелени човечета. Оцелелите шибидаци се изпокриха в гората.

Пръчоглавите сядат близо до теб и поглъщат набързо зелените човечета със звучно мляскане.

— Бе-е-е-е! — казва един от тях и се поглажда по корема.

— Пр-р-р-р! — съгласява се друг.

— Шибидак-дак-дак! — добавя дълбокомислено трети.

Пръчоглавите се оригват от вкусното ядене и се връщат доволни по пътя, по който са дошли.

За всеки случай изчакваш още малко. Когато шумът от копитата на пръчоглавите заглъхва, излизаш предпазливо от хралупата и си мислиш накъде да тръгнеш: на изток, запад, север или юг. После без колебание продължаваш напред.

Мини на [134](#).

Съзнанието ти бавно се връща. Главата ти бучи, костите ти са натрошени, тялото ти е изтръпнало, не може да се надигнеш от земята, но най-важното е, че остана жив.

Лека-полека главата ти се избистря. След малко с радост откриваш, че ръцете ти се подчиняват на команди. А първата команда е да извадиш шишенцето с жива вода.

Пръсваш няколко капки върху лицето си. Изведнъж в тялото ти настъпват необикновени промени: парчетата от костите ти се срастват, раните по кожата зарастват и един глас ти шепне: „Ще се оправиш, ще се оправиш!“

Въпреки това продължаваш да изпитваш нечовешка умора. Главата ти е все още замаяна, даже се чудиш дали това не е сън.

— Не, не е сън!

Прехвърли се на [46](#).

Тръгваш надолу, но до ушите ти стига писък на ранена птица.
Връщаш се назад и се оглеждаш.
Прехвърли се на [194](#).

Заобикаляш отдалеч поляната, където шибидаците се готвят трескаво за пиршеството. Тук жертва е един млад и надежден хайванин. Средно ти е драго какво става на шибидашката поляна. И едните, и другите са искали кожата ти, защо сега ще спасяваш хайванина от шибидаците?

Връщаш се към реката. В главата ти се върти една натрапчива мисъл: не е ли скрито там някъде лекарството за крал Здрач?

Наблиза се чува шум. Тръгваш предпазливо към мястото, откъдето идва шумът.

Мини на **13**.

Силен удар разтърсва тополата. Чува се оглушителен трясък и най-високото дърво в гората започва бавно да се накланя.

Стискаш с все сила клона. Въпреки накланянето на тополата все още успяваш да се задържиш на дървото.

Поглеждаш надолу. Един от пръчоглавите се кани да нанесе втори удар върху тополата. Бързаш да се спуснеш долу, на твоя земя, ала е вече късно — чува се тропот, после трясък от прекършено дърво и заедно с тополата падаш на земята. Дървото затиска пръчоглавия. Жалното му блеене огласява Старата гора.

А ти се измъкваш от клоните.

Мини на [179](#).

Първата ти мисъл е да изчакаш, да се огледаш не те ли дебнат врагове. Тук си сам, без всякаква помощ, а неприятелите са безброй.

Поглеждаш езерото. Дебелата му покривка блести с хилядите си солни кристали. В здрача, който цари наоколо, картината е много красива и примамлива.

Мини на **56**.

Тихо се приближаваш до реката и се оглеждаш. Наоколо не се вижда жива душа. Реката тече лениво, върбите са застинали, превити над водата. Всичко наоколо излъчва спокойствие.

Хвърляш се във водата и излизаш на другия бряг.

Оглеждаш се. Не виждаш и не чуваш нищо обезпокоително, ако не се смята лекия дим над брега. Прекалено спокойно е, казваш си.

И си прав. Зад гърба си чуваш тропот на копита.

Обръщаш се, но вече е късно.

Врълхлита те с леко наведена глава един от пръчоглавите. На устата му има пяна, очите му хвърлят мълнии. Преди да изтеглиш меча си или да отскочиш встрани, той те вдига с рогата си и те хвърля със страшна сила през реката. Летиш над водата, премяташ се, като се мъчиш да запазиш ясения си ум в този кратък миг и да спасиш живота си.

От удара в земята пред очите ти излитат искри. Имаш чувството, че костите ти са натрошени на хиляди ненужни парчета.

Опипваш се внимателно. Никакво счупване. Ставаш на крака и се оглеждаш. Колкото и да е странно, ти все още си здрав и читав.

Мини на [113](#).

Спускането по сипея е по-безопасно, отколкото изглеждаше отначало. Единственото неприятно нещо е това, че протриваш панталоните си, но това е дребна работа.

Извърщаш глава и виждаш през рамо, че хай-ваните се суетят. Въпреки крясъците и уверенията, че това е фасулска работа, никой от хай-ваните не иска да рискува.

— Пазете си задните части, хай-вани! — подвикваш им ти отдолу. — Те поне ви вършат работа, за разлика от главите!

И се втурваш към гората с бързината на диво прасе. След няколко минути се скриваш зад дърветата, но старият лес вече не ти изглежда толкова приятно място. Чуваш гласа на крал Мрак, който ти казва:

— Пази се от Окото на дявола! Ха, ха, ха!

Мини на [248](#).

Произнасяш шепнешком името на феята. И на часа около теб се разнася аромат на горски ягоди. Феята вече е пред теб, облечена в дългата си бяла рокля. Но нещо в нея те смуцава. Вечно усмихнатото ѝ мило лице сега е помръкнало. От поляната се чува тракане на зъби.

— Тук е опасно — прошепва тя.

— Да бягаме! — предлагаш ти.

— Остави това на мен!

Горската фея те прегръща с тънките си ръце. Изпълва те чувство на необикновена лекота. Двамата се издигате над земята, над кичестите дървета, над тракането на зъби. От гърдите ти се изтръгва:

— Къде отиваме?

— Не питай.

Полетът над гората е шеметен и прекрасен. Скоро в далечината се появяват високите кули на града. След малко двамата с феята се спускате на земята пред дебелата градска порта.

Защо вълшебницата те доведе тук? Може би трябва да търсиш лекарството в града?

Преди да кажеш нещо, прелестното създание изчезва.

Мини на **160**.

Но ето, че бандата на шибидаците се нахвърля върху теб, поваля те и те връзва със здрави въжета. Тоя път от предпазливост всички шибидаци остават близо до теб, за да не им избягаш.

Прехвърли се на [141](#).

— Дръжте го! — крещи в истеричен припадък крал Здрач.

Десетки души се хвърлят срещу теб и те повалят на пода.

— В тъмницата! — чува се гласът на началник-стражата. — В пранги!

— Да не му направите нещо! — обажда се крал Здрач с глас на евнух. — Не обичам да се пролива кръв.

— Нищо няма да му сторим, Ваше Величество — отговаря със силния си глас началник-стражата. — Само ще го посъветваме.

— А така! — подскача от радост крал Здрач. — Со кротце, со благо!

— И со малко кьотек — мърмори под мустак началник-стражата.

В съзнанието си виждаш високо дърво. Погледът ти пада на дебел клон. Чуваш съвсем ясно думите на една черна птица — Гарвана:

— Там е лекарството.

Трябваше само да отсечеш клона и да направиш една дебела тояга от него. Друг лек няма.

Следва [епилог](#).

ЕПИЛОГ

Седиш в дълбоко подземие, затворен в тясна каменна килия. През малкото прозорче се процежда дрезгава светлина. Пред килията се разхождат двама стражи с алебарди. Тежките им стъпки ти напомнят, че мърдане от тук няма.

Краката и ръцете ти са оковани. Над главата ти виси голяма желязна кука. Настроението ти е, меко казано, отвратително. Твоята победа се превърна в поражение.

Как това дребно, лукаво, властолюбиво човече успя да излъже цял един народ? Може би мракът е затъмнил мозъците на хората?

Внезапно в килията се появяват черно наметало и чифт охлузени сандали. Две ръкавици се носят из въздуха. Над тях плува буца мрак. Завоевателят!

— Нали ти казвах да не се хващаш с тая работа? — проговаря крал Мрак.

— Глупости!

— И какво спечели от тая борба? Би се, рискува младия си живот, за да изгният костите ти във влажната тъмница. А аз получих това, което исках. Сега вече имам човешко лице.

— Ти си все същият.

— Грещиш. Сега аз се явявам пред хората в образа на крал Здрач — едно бедно, добро, честно момче. От четирите посоки на света идват при мен лекари, търговци, крале. Те славят по света доброто, което върша на тая нещастна земя.

— Това ли искаше?

— Да. Исках да имам свое собствено човешко лице. Това беше единственото нещо, което не притежавах. Оставих настрана оръжието. Сега покорявам света с доброта и държавническа мъдрост.

— Дрън-дрън!

— Само ти го знаеш. Всички други са готови да ми целуват краката за това, че им извадих очите. Такъв е светът и в близките хиляда години особени промени не се очакват.

Мълчиш. Защо да спориш с него?

Крал Мрак се засмива доволно, отстъпва няколко крачки назад и изчезва. Само думите му остават да звучат под ниския каменен свод на тъмницата:

— Нямах никакви шансове да излезеш от тоя зандан!

Никакви ли?

Спомняш си съвета на изкусния вълшебник Халдерон: „Не тръгвай на път без дървояд“.

В торбата ти има дървояд, но какво ли можеш да направиш с него? Освен ако...

— Пусни ме! — чуваш един тихичък гласец. — Моля те, пусни ме!

Оглеждаш се. Стражите вече хъркат пред вратата на килията.

Въпреки тежките окови успяваш да бръкнеш в торбата. Намираш дървояда и го изваждаш.

— Благодаря ти, Страннико! — казва дребничкото червейче. — От три месеца не съм ял.

— Съжалявам. Тук няма дърво.

— За гладния дървояд всичко е дърво. Почакай малко и ще ти се отблагодаря.

— Много си дребен, за да ми помогнеш.

— Кой? Аз ли?

Малкото червейче се нахвърля върху оковите, с които си прикован към стената. Гледаш и не вярваш на очите си. Само след секунди дървоядът те освобождава от тежките вериги, после прегризва и железните решетки. Пътят към свободата е открит!

Дървоядът се прехвърля върху шлема на един от заспалите стражи, пробива го и хлътва вътре, ала след малко подава глава и въздиша тежко:

— Ох, преядох!

Казваш сбогом на дървояда. Бог да ви е на помощ, прошепваш на спящите стражи. Измъкваш се от килията и бързаш да напуснеш Прокълнатата земя. В ушите ти звучат думите на старицата, които чу преди година в нейната къщичка:

„И ако успееш, не чакай похвала. Тук хората са такива.“

Изведнъж ти олеква и тръгваш обнадежден по широкия друм. Не е чак толкова зле, казваш си.

Сега можеше да висиш на ченгела.



ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

Живот	...(=32)
Сила	...(=12)

Вълшебни дарове и предмети

1.	...
2.	...
3.	...
4.	...
5.	...
6.	...
7.	...
8.	...
9.	...
10.	...
11.	...
12.	...
13.	...
14.	...
15.	...

МАГИЧЕСКА ДУЗИНА

4	8	11	5	2	6
10	3	2	5	11	8
8	5	11	7	4	2
6	10	6	2	5	12
12	6	7	4	8	9
5	10	12	6	2	4
3	9	2	5	12	3
5	11	3	8	4	6
7	6	4	5	10	2
10	5	12	3	6	9
3	9	5	8	10	6
6	5	11	10	5	3

ЗАСЛУГИ

Имате удоволствието да четете тази книга благодарение на *Моята библиотека* и нейните всеотдайни помощници.

МОЯТА БИБЛИОТЕКА



<http://chitanka.info>

Вие също можете да помогнете за обогатяването на *Моята библиотека*. Посетете **работното ателие**, за да научите повече.