

# ДЖО ДИВЪР ПОЛЕТ ОТ МРАКА

Част 1 от „Самотния вълк“

Превод от английски: Симеон Николов, 1999

[chitanka.info](http://chitanka.info)

*На Мел и Ин*

## МАЛКО ПРЕДИСТОРИЯ

В северната част на Сомерлунд от векове насам съществува обичай да се изпращат децата на Воините в манастира Каи. Там те изучават уменията и изкуствата на техните благородни бащи.

Монасите от Каи са майстори на бойните изкуства и децата се преизпълват с любов и уважение към тях въпреки трудностите на обучението. Защото един ден, когато най-подир постигнат тайните тънкости на Каи, те ще се върнат по домовете си готови духом и тялом да отблъснат постоянните нашествия на Мрачните властелини, нахлуващи от запад.

В древни времена, през епохата на Черната луна, Мрачните властелини започват война срещу Сомерлунд. Битката е дълго и мъчително изпитание на силите и завършва с победа на Сомерлунд в голямата битка при Маакенгордж. С помощта на своите съюзници от Дюренор крал Улнар разбива армиите на Мрачните властелини в прохода Мойтура и ги принуди да се оттеглят в бездънните пропасти на Маакенгордж. Вашна, най-могъщият от Мрачните властелини, е сразен от меча на крал Улнар, наречен Сомерсворд или Меча на слънцето. От онова време Мрачните властелини затаяват в гърдите си желание за мъст срещу Сомерлунд и двореца на Улнар.

Сега е утрото на празника на Фехмар, когато всички Воини на Каи пристигат в манастира за тържеството. Внезапно огромен тъмен облак се задава от запад. Чернокрилите чудовища, които изпълват небето, са толкова много, че закриват слънцето. Мрачните властелини, древните врагове на Сомерлунд, се хвърлят в атака. Войната започва.

В онова паметно утро ти, Самотния вълк (това е името, което ти даде Каи) събираш дърва за огрев в гората като наказание за твоето невнимание в клас. Когато вече се каниш да се върнеш, ти виждаш за свой ужас как огромен облак от черни същества се спуска надолу и скрива манастира.

Хвърляш дървата и се втурваш в битката, която вече е започнала. Но в непрогледния мрак се препъваш и си удряш главата в надвисналите клони на дърветата. Последното нещо, което виждаш

преди да загубиш съзнание, са стените на манастира, които рухват на земята.

Минават много часове преди да дойдеш на себе си. Картината на разрухата предизвиква сълзи в очите ти. С глава, вдигната към ясното синьо небе, ти се заклеваш да отмъстиш на Мрачните властелини за избитите воители от Каи. Внезапно прозрение ти подсказва какво да направиш. Ти трябва да предприемеш опасно пътуване до столицата и да предупредиш краля за чудовищното предателство, което заплашва неговия народ. Трябва да го направиш, защото ти си последният от Каи, сега ти си Самотния вълк.



*Карта на кралството, където се развива действието*

# **ПРАВИЛА НА ИГРАТА**

## ОСНОВНИ ПРАВИЛА

Записваш всичко в Дневника на приключението. За по-нататъшни приключения можеш да си разчертаеш сам същата таблица.

По време на твоето обучение като воин на Каи ти си развил майсторството на битките — БОЙНИТЕ УМЕНИЯ, и физическото качество — ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Преди да се втурнеш в своето приключение трябва да определиш доколко успешно е било твоето обучение. За тази работа вземи молив и посочи със затворени очи едно от числата в Таблицата на случайните числа. Ако посочиш нула, това ти се брой за нула.

Първото число от Таблицата на случайните числа, посочено по този начин, представлява твоите БОЙНИ УМЕНИЯ. Добави 10 към избраното число и запиши сбора в графа БОЙНИ УМЕНИЯ на твоя Дневник на приключението. Ако си посочил числото 4, в Таблицата на случайните числа, можеш да запишеш в графа БОЙНО УМЕНИЕ 14. Започнеш ли битка, твоите БОЙНИ УМЕНИЯ ще се сблъскат с БОЙНИТЕ УМЕНИЯ на твоя противник. Високият резултат в тази графа е нещо много хубаво за теб.

Второто число, което посочваш слепешком в Таблицата на случайни числа, определя нивото на твоята ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Прибави 20 към посоченото число и запиши сбора в графа ИЗДРЪЖЛИВОСТ ОТ Дневника на приключението. Ако си посочил 6 в Таблицата на случайните числа, запиши в графа ИЗДРЪЖЛИВОСТ 26 точки.

Ако те ранят в битката, губиш точките си за ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Ако в който и да е момент твоите точки за издръжливост намалеят до нула, ти умираш и идва край на твоето приключение. Загубените точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ могат да бъдат възстановени по време на приключението, но броят на точките не може да надхвърли техният брой в самото начало на приключението.

ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

*Притежателят на този свитък е посветен в бойните дисциплини на Каи.*

<b>Бойни умения (БУ)</b>	<b>Точки за издръжливост (ТИ)</b> <sup>[1]</sup>
...	...

### Бележки за битките

<b>Самотния вълк — ТИ</b>	<b>Ниво на атаката</b>	<b>Противник — ТИ</b>
...	...	...
...	...	...
...	...	...
...	...	...
...	...	...
...	...	...
...	...	...

<b>Дисциплините на Каи</b>
1.
2.
3.
4.
5.

<b>Оръжия (не повече от 2)</b>
1.
2.

Ако участникът в битката притежава оръжие и умее да борави с тях, прибави 2 точки за бойно умение (БУ).

Ако участникът в битката няма оръжие, извади 4 точки за БУ.

<b>Кесия на ремъка</b>	<b>Храна</b>
...	...
Съдържа златни монети (не повече от 50)	Извади три три точки за издръжливост, ако нямаш храна, когато трябва да се нахраниш

### Предмети в раницата (не повече от 8)<sup>[2]</sup>

1. ....
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.

### Особени предмети

<b>Описание</b>	<b>Известни ефекти</b>
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...



...	...
...	...
...	...
...	...

ТАБЛИЦА ЗА РЕЗУЛТАТА ОТ БИТКИТЕ

**Combat Ratio**

		-11 or less	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0		
Random Number	1	0	K	0	K	0	8	0	6	1	6	2	5	3	5
	2	0	K	0	8	0	7	1	6	2	5	3	5	4	4
	3	0	8	0	7	1	6	2	5	3	5	4	4	5	4
	4	0	8	1	7	2	6	3	5	4	4	5	4	6	3
	5	1	7	2	6	3	5	4	4	5	4	6	3	7	2
	6	2	6	3	6	4	5	5	4	6	3	7	2	8	2
	7	3	5	4	5	5	4	6	3	7	2	8	2	9	1
	8	4	4	5	4	6	3	7	2	8	1	9	1	10	0
	9	5	3	6	3	7	2	8	0	9	0	10	0	11	0
	0	6	0	7	0	8	0	9	0	10	0	11	0	12	0


ENDURANCE LOSS  ENEMY LONE WOLF      K = AUTOMATICALLY KILLED

Таблица за резултата от битките — отрицателни числа

		Combat Ratio													
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11 or greater		
Random Number	1	3	5	4	5	5	4	6	4	7	4	8	3	9	3
	2	4	4	5	4	6	3	7	3	8	3	9	3	10	2
	3	5	4	6	3	7	3	8	3	9	2	10	2	11	2
	4	6	3	7	3	8	2	9	2	10	2	11	2	12	2
	5	7	2	8	2	9	2	10	2	11	2	12	2	14	1
	6	8	2	9	2	10	2	11	1	12	1	14	1	16	1
	7	9	1	10	1	11	1	12	0	14	0	16	0	18	0
	8	10	0	11	0	12	0	14	0	16	0	18	0	K	0
	9	11	0	12	0	14	0	16	0	18	0	K	0	K	0
	0	12	0	14	0	16	0	18	0	K	0	K	0	K	0


ENDURANCE LOSS  ENEMY LONE WOLF      K = AUTOMATICALLY KILLED

Таблица за резултата от битките — положителни числа

ТАБЛИЦА НА СЛУЧАЙНИТЕ ЧИСЛА

1	5	7	3	6	9	0	1	7	9
3	9	2	8	1	7	4	9	7	8
6	1	0	7	3	0	5	4	6	7
0	2	8	9	2	9	6	0	2	4
5	9	6	4	8	2	8	5	6	3
0	3	1	3	9	7	5	0	1	5
5	8	2	5	1	3	6	4	3	9
7	0	4	8	6	4	5	1	4	2
4	6	8	3	2	0	1	7	2	5
8	3	7	0	9	6	2	4	8	1

*Таблица на случайните числа за битките*

## ДИСЦИПЛИНИТЕ НА КАИ

От древни времена монасите на Каи са овладявали уменията на война. Тези умения са известни като Дисциплините на Каи и всички воители от Каи ги овладяват. Ти си изучил само пет от уменията, изброени по-нататък. Трябва сам да избереш кои пет от тях владееш. Тъй като всички бойни изкуства ще ти бъдат необходими в определен момент от твоето опасно пътуване, избири много внимателно своите пет умения. Умелото използване на бойните изкуства в точно определен момент може да ти спаси живота.

Когато избереш своите пет дисциплини, запиши ги в графа ДИСЦИПЛИНИТЕ НА КАИ в Дневника на приключението.

### *Маскировка*

Това изкуство улеснява война на Каи да се слее със заобикалящата го среда. Той може да се скрие сред дървета и скали или да мине незабелязано покрай неприятел. В градчето или големия град това изкуство улеснява война да прилича на местен жител и му помага да намери подслон или безопасно скривалище. Ако избереш това изкуство, запиши „Маскировка“ в твоя Дневник на приключението.

### *Лов*

Това изкуство гарантира на война от Каи че никога не ще гладува сред дивата природа. Той винаги ще може да си улови дивеч за храна освен в случаите, когато е в Уейстландс или в пустиня. Изкуството също така помага на война да се придвижва крадешком когато дебне своята жертва.

Ако избереш това умение, запиши в дневника на приключението „Лов“. С това умение не трябва да имаш храна когато ти се налага да се храниш.

### *Шесто чувство*

Това умение може да предупреди война на Каи за голяма опасност. Освен това то може да разкрие намерението на непознат човек или качествата на странен предмет по време на твоето приключение.

Ако избереш това умение, запиши „Шесто чувство“ в Дневника на приключението.

### *Проследяване*

Това умение улеснява война на Каи да избере правилно пътя си сред природата, да открие човек или предмет в градчето или големия град и да разчита отпечатъци от стъпки или следи.

Ако избереш това умение, отбележи „Проследяване“ в Дневника на приключението.

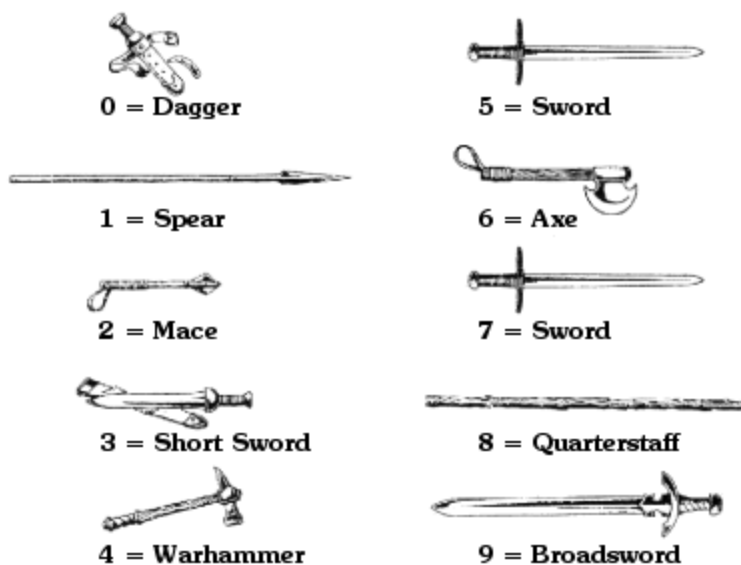
### *Лекуване*

Това умение може да се използва за възстановяване на точките за ИЗДРЪЖЛИВОСТ на твоята сметка във всеки епизод от книгата, през която минаваш, когато не си въввлечен в битка. Това може да бъде използвано след като твоите точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ паднат под първоначалното си ниво. Запомни, че твоите точки за издръжливост не могат да надхвърлят първоначалните точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако избереш това умение, запиши в Дневника на приключението „Лекуване“. Добави една точка за издръжливост за всяка графа без битка.

### *Боравене с оръжие*

Още с влизането си в манастира Каи всеки ученик се учи да овладее едно от оръжията. Ако Боравене с оръжие е сред твоите умения в Каи, посочи едно число от Таблицата на случайните числа по познатия ти вече начин. Така ще намериш отговарящото на числото оръжие от приложения по-надолу списък. Това е оръжието, което владееш. Когато влезеш в битка, добави две точки към твоето БОЙНО УМЕНИЕ.



- 0 — НОЖ
- 1 — КОПИЕ
- 2 — БОЗДУГАН
- 3 — КЪС МЕЧ
- 4 — БОЕН ЧУК
- 5 — МЕЧ
- 6 — БРАДВА
- 7 — МЕЧ
- 8 — ТОЯГА
- 9 — ДЪЛЪГ МЕЧ

Фактът, че боравиш изкусно с оръжие не означава, че влизаш в приключението точно с това оръжие. И все пак по време на приключението ще имаш възможност да придобиеш различни оръжия. Ако вземеш брадва, ще имаш късмета да владееш едно от оръжията, които Самотния вълк носи от началото на приключението. Това ще бъде обяснено в частта за екипировката.

Не можеш да носиш повече от две оръжия. Ако избереш това умение, запиши в дневника на приключението „Боравене с ..... — добави две точки за бойно умение да носиш това оръжие“.

*Мозъчен щит*

Мрачните властелини и много от злите същества под тяхно командване могат да те нападнат с помощта на Мозъчна атака. Изкуството на Каи Мозъчен щит те предпазва от загуба на точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ, когато си подложен на такова нападение.

Ако избереш това умение, запиши в своя Дневник на приключението в графа „Мозъчен щит“. В този случай не губиш точки при нападение с Мозъчна атака.

#### *Мозъчна атака*

Това качество улеснява воина от Каи да нападне неприятеля със силата на своя мозък. В същото време това умение може да бъде използвано и като обикновено бойно оръжие и да добави две допълнителни точки към твоето БОЙНО УМЕНИЕ. Не всички същества, срещани в това приключение, могат да бъдат поразени с Мозъчна атака. В книгата ще ти бъде казано дали съществото е защитено срещу това оръжие.

Ако избереш това умение, запиши в Дневника на приключението „Мозъчна атака“. Добави две точки за БОЙНО УМЕНИЕ.

#### *Общуване с животните*

Това умение улеснява воина от Каи да общува с едни животни и да отгатва намеренията на други.

Ако избираш това умение, запиши в Дневника на приключението „Общуване с животните“.

#### *Власт върху предметите*

Овладяването на това изкуство улеснява воините от Каи да преместват малки предмети със своята умствена сила и способността да се концентрират.

Ако избереш това умение, запиши в дневника на приключението: „Власт върху предметите“.

Ако изпълниш мисията си така, както е посочена в книга първа за Самотния вълк, ти можеш да запишеш в Дневника на приключението в книга 2 ново изкуство на Каи по твой избор. Това допълнително изкуство, съчетано с другите пет умения, и всеки от специалните предмети, които си взел в книга 1, могат да бъдат

използвани в следващото приключение на Самотния вълк, наречено „Пламък над водата“.



## ЕКИПИРОВКА

Ти си облечен в зелена униформа и носиш наметалото на ученик от Каи. Трябва ти оръжие, за да оцелееш.

Ти имаш само брадва (отбележи това в дневника си в графа „Оръжия“) и раница с продукти за едно Хранене (отбележи го в Дневника в графа „Хранене“). На пояса ти виси кожена кесия със Златни крони. За да разбереш колко са те, посочи едно число в Таблицата на случайните числа. Посоченото число показва броя на твоите златни монети в началото на приключението. Отбележи това в графа „Кесия на пояса“ в дневника на приключението.

Сред димящите развалини на манастира откриваш Карта на Сомерлунд (отбележи това в графа „Специални предмети“). Картата показва столицата Холмгард и земята на Дюренор, която се простира далеч на изток. За по сигурно скриваш картата в униформата си. Освен това откриваш един от следните предмети:

1 — МЕЧ (графа „Оръжия“)

2 — ШЛЕМ („Специални предмети“). Това ти дава към твоя сбор две точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

3 — ДВА ПЪТИ ХРАНЕНЕ („Хранене“)

4 — РИЗНИЦА („Специални предмети“). Това добавя към твоя сбор четири точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

5 — БОЗДУГАН („Оръжия“)

6 — ЦЕЛЕБНА ТЕЧНОСТ („Предмети за раницата“). Това може да възстанови четири точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ в твоя сбор, ако го изпиеш след битка. В шишенцето имаш само една доза от течността.

7 — ТОЯГА („Оръжия“)

8 — КОПИЕ („Оръжия“)

9 — 12 Златни крони („Кесия на пояса“)

0 — ДЪЛЪГ МЕЧ („Оръжия“)

За да разбереш кой от описаните по-горе предмети ще намериш, покажи едно число от Таблицата на случайните числа и намери

съответния предмет по номера на списъка. Запиши това в дневника на приключението под заглавието, дадено в скоби, и отбележи влиянието, което могат да имат те върху твоите точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

#### КАК ДА НОСИШ ЕКИПИРОВКАТА

Сега, когато имаш своята екипировка, погледни списъка, който показва как да я носиш. Не е необходима да си водиш бележки, но можеш да хвърлиш поглед върху тоя списък по време на приключението.

- 1 — МЕЧ — носи се в ръка
- 2 — ШЛЕМ — носи се на главата
- 3 — ХРАНА — носи се в раницата
- 4 — ЖЕЛЯЗНА РИЗНИЦА — носи се върху тялото
- 5 — БОЗДУГАН — носи се в ръка
- 6 — ЦЕЛЕБНА ТЕЧНОСТ — носи се в раницата
- 7 — ТОЯГА — носи се в ръка
- 8 — КОПИЕ — — носи се в ръка
- 9 — ЗЛАТНИ КРОНИ — носят се в кесия на пояса
- 0 — ДЪЛЪГ МЕЧ — носи се в ръка.

КОЛКО МОЖЕШ ДА НОСИШ?

#### **Оръжия**

Максималният брой оръжия, които можеш да носиш, е две.

#### **Предмети от раницата**

Те се събират в раницата. Тъй като мястото в нея е ограничено, по всяко време можеш да носиш до осем предмета, включително храна.

#### **Особени предмети**

Особените предмети не се носят в раницата. Когато откриеш Специален предмет, ще ти бъде казано как да го носиш.

#### **Златни крони**

Ти винаги се носят в кесия на пояса. Кесията събира до петдесет монети.

## **Храна**

Храната ще носиш в своята Раница. Всяко ядене е един предмет.

Всеки предмет, който може да ти бъде от полза и може да се вземе по време на приключението и трябва да бъде вписан в Дневника, е написан с главна буква в тази книга. Ако това не са Специални предмети, носи ги в Раницата.

### **КАК ДА ИЗПОЛЗВАШ ЕКИПИРОВКАТА**

## **Оръжия**

Оръжията ти помагат в борбата. Ако владееш дисциплината на Каи Боравене с оръжие и подходящото оръжие, ти добавяш 2 точки към твоето БОЙНИ УМЕНИЯ. Ако влезеш в битка без оръжие, извади четири точки от твоето БОЙНО УМЕНИЕ и се бий с голи ръце. Ако по време на приключението намериш оръжие, можеш да го вземеш и да го използваш. Помни, че по всяко време можеш да носиш само до две оръжия.

## **Предмети от раницата**

По време на твоето пътуване ще откриеш различни полезни неща, които може би ще поискаш да вземеш (помни, че можеш да носиш в Раницата само осем предмета едновременно). Ти можеш да ги смениш или изхвърлиш всеки миг, когато не участваш в битка.

## **Специални предмети**

Всеки Специален предмет има специално предназначение или ефект. Това ще ти бъде казано когато откриеш предмета или ще ти бъде разкрито с развитието на действието.

## **Златни крони**

Местната валута е Крона — малка златна монета. Златните крони могат да бъдат използвани в твоето приключение да платиш за превоз, храна или дори за подкуп. Много от съществата, които ще срещнеш, имат Златни крони или пък ги държат скрити в своите бърлоги. Когато убиеш някое същество, ти можеш да вземеш всичките му Златни крони и да ги сложиш в своята Кесия на пояса.

## **Храна**

По време на твоето приключение ще трябва да се храниш редовно. Ако нямаш никаква храна когато по предписание дойде време за Хранене, губиш три точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Ако си избрал от изкуствата Каи Лов като едно от твоите пет умения, няма да имаш нужда от Храна когато по инструкция дойде време за Хранене.

## **Целебна течност**

Тя може да възстанови 4 точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ в твоята сметка, ако я погълнеш след битка. Едно шишенце съдържа една доза. Ако по време на приключението откриеш някакво друго лекарство, за неговите свойства ще ти бъде съобщено. Всички Целебни течности са Ранични предмети.

## ПРАВИЛА ЗА БИТКИТЕ

По време на твоето приключение ще се наложи да се биеш с противник. БОЙНОТО УМЕНИЕ и точките за ИЗДРЪЖЛИВОСТ на твоя противник са посочени в текста. Целта на Самотния вълк в битката е да убие неприятеля чрез намаляване на неговите точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ до нула, докато ти се стремиш да изгубиш колкото може по-малко точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

В началото на битката запиши точките за ИЗДРЪЖЛИВОСТ на Самотния вълк и на врага в специалните графи в раздела „Бележки за битките“ от Дневника на приключението.

Битката се води в следната последователност:

1. Добави всички допълнителни точки, спечелени чрез твоите дисциплини от Каи към сбора на твоите БОЙНИ УМЕНИЯ.

2. Извади БОЙНИТЕ УМЕНИЯ на твоя противник от твоя сбор. Резултатът е твоето Ниво на атаката. Запиши го в Дневника на приключението.

Пример.

Самотния вълк(БОЙНИ УМЕНИЯ 15) е попаднал в засадата на Крилатия дявол (БОЙНИ УМЕНИЯ 20). Той не му дава възможност да избегне битката, затова трябва да се бие, когато ужасното същество се нахвърля върху него. Самотния вълк владее Мозъчна атака, затова той добавя 2 точки към неговите БОЙНИ УМЕНИЯ, при което неговия сбор е 17.

Той изважда своя сбор от сбора на БОЙНИТЕ УМЕНИЯ на Крилатия дявол и получава своето ниво на атаката  $-3$  ( $17-20=-3$ ).  $-3$  се записва в Дневника на битката като Ниво на атаката.

3. Когато получиш твоето Ниво на атака, посочи едно число от Таблицата на случайните величини.

4. Отиди на Таблица за резултата от битките по-горе. Най-отгоре в таблицата са дадени значенията на Ниво на атаката. Намери числото, което отговаря на твоето Ниво на атаката и намери пресечната точка със случайното число, което си посочил (случайните числа са посочени отстрани на таблицата). Така получаваш броя на точките за

ИЗДРЪЖЛИВОСТ, изгубени както от Самотния вълк, така и от неговия противник в този кръг на битката. П са точките, изгубени от противника, С.В. са точките, загубени от Самотния вълк, У означава „Убит“.

#### ПРИМЕР

Нивото на атаката между Самотния вълк и Крилатия дявол е –3. Ако числото, посочено в Таблицата за случайни числа е 6, тогава резултатът от първия кръг на битката е:  
Самотният вълк губи три точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ,  
Крилатия дявол губи 6 точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

5. Отбележи в Дневника променените точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ на двамата участника в битката.

6. Ако няма други указания или не можеш да избегнеш битката, трябва да започнеш втория кръг от битката.

7. Повтори всичко в същия ред от точка 3 нататък.

Този процес на битката продължава докато точките за ИЗДРЪЖЛИВОСТ на Самотния вълк или на неговия противник не спаднат до нула, при което съперникът с резултат нула се обявява за убит. Ако умре Самотния вълк, играта свършва. Ако умре неговият противник, Самотния вълк продължава приключението с намалени точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Кратък списък на правилата за битката ще намериш в края на книгата след Таблицата на случайните числа.

#### **Отклоняване от битка**

По време на твоето приключение ще имаш възможност да избегнеш битката. Ако вече си въввлечен в кръг от някоя битка и решиш да избегнеш нова битка, пресметни точките от битката за този кръг по обикновения начин. Всички точки, изгубени от противника в резултат на този кръг, не се зачитат, и ти избягваш битката. Само Самотния вълк може да изгуби точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ в този кръг, но това е

рискът да избегнеш битката. Можеш да избягаш само ако текстът на специалния раздел позволява да направиш това.

---

[1] Не могат да надхвърлят точките, с които започваш приключението. При нула точки умираш. ↑

[2] Могат да бъдат променяни, когато не участваш в битка ↑

## МЪДРОСТТА НА КАИ

Твоята мисия е изпълнена с безброй опасности, защото Мрачните господари и техните слуги са жестоки и свирепи врагове, от които не можеш да чакаш милост. Използвай картата в началото на книгата, за да избереш правилен маршрут по пътя към столицата. По време на пътуването си води бележки, те ще ти послужат в бъдещото ти приключение.

Много неща, които намериш по пътя, ще ти помогнат в приключението. Някои Специални предмети ще ти бъдат от полза в бъдещото приключение на Самотния вълк, други ще отвличат вниманието и ще бъдат съвсем излишни, затова избирай внимателно онова, което вземаш.

Има много пътища към краля, но само един от тях е най-малко опасен. С мъдрия си избор на Дисциплините Каи и с голяма доза смелост ще успееш да изпълниш своята мисия, дори ако са много малко твоите начални точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ или резултата от твоите БОЙНИ УМЕНИЯ.

Честта и споменът за войните на Каи ще бъде винаги с теб в твоето опасно пътуване.

Желая ти успех!

Мини на **1**.



## БЪРЗО СЪДЪРЖАНИЕ НА ПРАВИЛАТА ЗА БИТКИТЕ

1. Събери твоите БОЙНИ УМЕНИЯ с всички извънредни точки, които ти дават дисциплините от Каи.
2. Извади БОЙНИТЕ УМЕНИЯ на твоя противник от сбора в точка 1. Полученото число е Ниво на атаката.
3. Посочи едно число в Таблицата на случайните числа.
4. Отгърни на Таблицата на резултата от битката.
5. Намери Нивото на атака в горната част на Таблицата на резултата от битката и пресечи вертикалната колона с хоризонталния ред на случайното число, което си посочил. В таблицата има следните обозначения:  
П — противник, С. В. — Самотен вълк, У — убит.
6. Продължи битката от точка 3 нататък, докато един от героите умре. Това става когато твоите точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ или точките за ИЗДРЪЖЛИВОСТ на твоя противник намалеят до 0.

## КАК ДА ИЗБЕГНЕШ БИТКАТА

1. Можеш да направиш това само когато текстът на приключението ти предоставя тази възможност.

2. Провеждаш един кръг от битката по обикновения начин. Всички точки, загубени от противника, се анулират, само САМОТНИЯ ВЪЛК губи точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

3. Ако книгата предлага възможност за бягство от мястото на битката, тази възможност можеш да използваш след първия кръг или след всеки следващ кръг на битката.

# ЕПІЗОДИ

# 1

Трябва да побързаш, защото е доста опасно да се мотаеш около димящите останки на разрушения манастир. Чернокрилите зверове могат да се върнат всеки миг. Трябва да тръгнеш за столицата на Сомерлунд — Холмгард, и да съобщиш на краля ужасната новина за кръвопролитие. Длъжен си да му съобщиш горчивата истина, че освен теб всички воините от Каи са избити. Без армия, възглавявана от воините на Каи, Сомерлунд не може да чака пощада от Мрачните властелини.

Подтискаш сълзите си и се прощаваш с мъртвите си приятели. Тихо се заклеваш да отмъстиш за тяхната смърт. Отдалечаваш се от развалините и слизаш по стръмната пътека.

В подножието на хълма пътеката се разделя на две по-тесни пътеки, всяка от които води към голяма гора.

Ако избереш дясната пътека, продължи на **85**.

Ако искаш да тръгнеш по лявата пътека, отгърни на **275**.

Ако предпочиташ да използваш Шестото чувство от дисциплините на Каи, попадаш на **141**.

## 2

Докато тичаш през гъстата гора, виковете на джиаките постепенно заглъхват зад гърба ти. Ти вече си се откъснал далеч напред, но внезапно удряш лицето си в ниските клони на дърветата.

Избери едно число от Таблицата на случайните числа.

Ако си посочил от 1 до 4, мини на **343**.

Ако числото е от 5 до 9, продължи на **276**.

### 3

Без да изоставаш от офицера минаваш след него през арковидния портал, после по ниска стълба, за да стигнеш до дълъг хол. Войниците се суетят насам-натам, разнасяйки заповеди върху богато украсени свитьци на офицерите, които стоят край стените на града.

Изпит човек с белег на лицето, облечен в бяло-алените дрехи на кралския двор, се приближава до теб и ти заповядва да го последваш към крепостта.

Ако искаш да последваш този човек, мини на [196](#).

Ако решиш да отклониш заповедта и да се върнеш към оживените улици, продължи на [144](#).

Това е малко едноместно кану в плачевно състояние. Дървото е напукано и изкорубено, лодката тече от няколко места. Бързо запушваш най-големите дупки с глина и изгребваш водата. Това изглежда ще спре за известно време пълненето на лодката. Слагаш своята екипировка на носа на лодката и се пускаш по течението, като си служиш с парче дърво вместо гребло.

Скоро чуваш шум от кон, който галопира по посока към теб на левия бряг.

Ако искаш да се скриеш на дъното на кануто, мини на [75](#).

Ако решиш да привлечеш вниманието, продължи на [175](#).

Ако предпочиташ да използваш Шестото чувство от дисциплините на Каи, попадаш на [218](#).

След около един час път пътеката леко завива на изток. Стигаш до плитък брод, където бързият поток тече по стръмно каменисто корито на юг. С мисълта, че северната пътека може да те отклони от пътя към столицата, завиваш на дясно по кръстопътя и поемаш на юг.

Мини на [111](#).



## 6

В далечината чуваш шум от галопиращи коне, който се приближава към теб. Скриваш се зад близкото дърво и изчакваш ездачите да се приближат. Това е кавалерията на кралската стража, облечена в белите дрехи на армията на Негово величество.

Ако искаш да им се обадиш, мини на [183](#).

Ако ги оставиш да отминат, продължи пътя си през гората и отгърни на [200](#).

След цяла вечност възбудената тълпа те отнася до жива човешка река. Бориш се отчаяно да стъпиш на краката си, но се чувстваш слаб и замаян от твоето мъчение, а краката ти тежат като олово. Изведнъж погледът ти попада на дълга тясна каменна стълба, водеща към покрива на страноприемницата.

С последните остатъци от твоите сили се хвърляш към стълбата и се покатерваш на върха. Оттук се открива великолепен изглед към покривите и островърхите кули на Холмгард с високите каменни стени на крепостта, блеснали под лъчите на слънцето.

Къщите и зданията на столицата се построени много близо една до друга и дават възможност да прескачаш от покрив на покрив. Всъщност много от жителите на Холмгард често използват пътя по покривите, както те го наричат, когато силните есенни дъждове правят непавираните улици твърде кални за разходки по тях. След много нещастни случаи с кралски декрет е забранено минаването по покривите.

След внимателно обмисляне решаваш да използваш пътя по покривите, тъй като той е единствената ти възможност да стигнеш до краля. Ти се хвърляш, скачаш, мяташ се през няколко улици и вече си само на една улица от крепостта, когато стигаш до края на редицата от покриви.

Разстоянието до следващия ред къщи е много по-голямо от всичко онова, което прескочи преди, и стомахът ти се обажда, сякаш е пълен с бръмбари. С решението да стигнеш до крепостта ти се обръщаш назад, за да се засилиш за скока. С пулс, който бумти в твоите ушите, ти се засилваш към края на покрива и скачаш във въздуха, а очите ти са вперени в отсрещния покрив.

Посочи едно число от Таблицата на случайните числа.

Ако ти се падне от 0 до 2, мини на **108**.

Ако улучиш от 3 до 9, попадаш на **25**.

## 8

Твоето Шесто чувство на Каи те предупреждава, че на юг се разгаря свирепа битка, но здравият разум ти подсказва, че движението на юг е най-краткия път към столицата.

Мини на **70** и избери своя път.

Не можеш да се помръднеш, някаква могъща сила те държи вцепенен. Очите ти са привлечени от устата на скелета. От дълбочините на земята чуваш ниско бръмчене, сякаш това е звук от милиони сърдите пчели. Мътен червен проблясък се появява в празните очни орбити на мъртвия крал и бръмченето се засилва, докато изпълни ушите ти с оглушителен шум. Ти си в компанията на древното зло, много по-старо и силно от самите Мрачни властелини.

Ако имаш скъпоценния камък на Вордак, мини на [236](#).

Ако нямаш камъка, продължи на [292](#).

## 10

Пот плъзва по тялото ти, краката те болят ужасно. По средата на пътя виждаш няколко къщи.

Ако искаш да влезеш в някоя къща и да си починеш малко, мини на **115**.

Ако бързаш, мини на **83**.

## 11

Бързо минаваш вратата на обора и скриваш лекарското си наметало в сламата, защото сега е по-добре да те видят като воин от Каи, отколкото като шарлатан. Без да губиш нито секунда тръгваш към Голямата зала, която се намира от другата страна на двора.

Продължи на [139](#).

Телохраниителят те поглежда с дълбоко подозрение, после затръшва вратата. Чуващ шум от гласове в каретата. Внезапно вратата се отваря и се появява охраненото лице на един търговец.

Той иска да му платиш за пътуването 10 Златни крони.

Ако имаш 10 Златни крони и искаш да платиш, продължи на [262](#).

Ако нямаш достатъчно Златни крони или не ти се ще да платиш, отгърни на [247](#).

Скоро пътеката свършва на широка поляна. Насред поляната се издига едно дърво, много по-високо и клонесто от всички, които си видял в гората.

Поглеждаш нагоре през дебелите клони и виждаш дървена къщичка на десетина метра над земята. Няма никаква стълба, но по чепатият дънер стърчат многобройни стъпалца.

Ако искаш да се покатериш на дървото и да претърсиш къщичката, мини на [307](#).

Ако бързаш, отгърни на [213](#).



Стигаш до върха на залесен хълм, където няколко огромни валчести камъка образуват груб кръг. Внезапно чуваш силно ръмжене иззад скалата вляво от теб.

Ако искаш да изтеглиш оръжието си и да се приготвиш за бой, мини на **43**.

Ако предпочиташ да хукнеш от хълма колкото ти държат краката, продължи на **106**.

Минаваш през дълъг тъмен тунел от надвиснали клони, който стига до широка поляна. На каменна плоча в средата на поляната лежи един Меч, скрит в черна кожена ножница. Към дръжката му е завързана бележка, написана на непознат език.

Ако искаш можеш да вземеш меча и да запишеш това в Дневника на приключението.

От поляната има три изхода.

Ако решиш да тръгнеш на изток, мини на [207](#).

Ако държиш да поемеш на запад, отгърни на [201](#).

Ако предпочиташ пътя на юг, попадаш на [35](#).

Опитваш се да освободиш коня от ремъците, с които той е впрегнат в каретата. Животното е уплашено от миризмата на обречените вълци и от виковете на техните злобни ездачи — джиаките.

Приготвяш своето оръжие и пришпорваш плашливия си кон срещу връхлитащите зверове. Те са на по-малко от петдесет метра и с приближаването си насочват своите копия към теб.

Ти също се носиш бясно срещу тях.

Мини на [192](#).

Вдигаш оръжието си да да го стовариш върху звяра. Острите му като бръснач челюсти щракват само на сантиметри от твоята глава. Обвеян от вятъра на размахващите се крила, ти разбираш, че е трудно да устоиш.

Извади една точка от твоите БОЙНИ УМЕНИЯ и се бий с краана.

Краан: БОЙНИ УМЕНИЯ 16, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 24.

Ако убиеш чудовището, бързо се спусни от далечната страна на хълма, за да избегнеш джиаките.

Посочи едно число от Таблицата на случайните числа.

Ако посочиш 0, мини на **53**.

Ако ти се падне 1 или 2, продължи на **274**.

Ако улучиш от 3 до 9, прехвърли се на **331**.

Събужда те далечен шум на войска. Отвъд езерото виждаш наметнатите с черни наметала фигури на дракаримите и група на обречените вълци и техните ездачи. Краанът изскача иззад дърветата и кацва на покрива на малка дървена къщурка. Язди го същество, облечено в червено. Краанът хвърква и се понася над езерото, около което се криеш ти.

Ако искаш да влезеш по-дълбоко в гората, мини на [239](#).

Ако държиш да използваш Маскировка от дисциплините на Каи, продължи на [114](#).

Ако решиш да се биеш с чудовището, обърни на [29](#).

Право пред теб между високите дървета виждаш тъмночервен гъсталак — бодливи храсти с остри пурпурни клони. Тези тръни се наричат „Приспивен зъб“, защото техните бодли са много остри. Ако тези храсти те одраскат, могат да те обезсилят и да те приспят.

Можеш да избегнеш Приспивния зъб, като се върнеш към пътеката. Мини на [272](#).

Можеш и да тръгнеш през трънаците навътре в гората, като отгърнеш на [119](#).

Ако владееш Проследяване от дисциплините Каи, отгърни на [69](#).

Изглежда обитателите са напуснали набързо и съвсем наскоро това място. Недоядената храна още стои на масата и чашите с тъмна джала са все още топли на пипане. Претърсваш скрина и малкия гардероб. В тях намираш Раница, Храна за два пъти Хранене и Нож.

Ако искаш да вземеш тези предмети, не забравяй да ги отбележиш в Дневника на приключението.

Твоето пътешествие продължава.

Мини на [273](#).

Изминал си около два километра в гъстата гора, когато почвата под краката ти става блатиста.

Посочи едно число от Таблицата на случайните числа.

Ако числото е под 5, твоят кон внезапно затъва до корема в гъстата кал.

Ако числото е 5 или повече, ти успяваш да се измъкнеш от тресавището и можеш да минеш на **189**.

Ако си затънал, посочи друго число от Таблицата на случайните числа. Ако този път числото е 7 или по-малко, калта стига до подмишниците ти. Твоят кон издава последно отчаяно цвилене и муцуната му изчезва в бълбукащата кал. Ако резултатът е над 7, ти успяваш да се измъкнеш на твърда земя и минаваш на **189**.

Ако и това не помогне, идва последния ти шанс! При всяко друго изтеглено число освен 9 вонящата кал те засмуква и очаква следващата жертва. Твоят живот и твоята мисия свършват тук.

Но ако изтеглиш 9, продължи на **312**.



Блъсваш настрани водача и хукваш по широкия път. Зад теб ужасната група от врагове с арбалети те кара да усетиш как тръпки минават по гърба ти.

Посочи едно число от Таблицата на случайните числа.

Ако си посочил от 1 до 4, мини на **181**.

Ако си улучил от 5 до 9, продължи на **145**.

Скоро коридорът преминава в голяма зала. В далечния ѝ край каменна стълба води към огромна врата. Две черни свещи от всяка страна на стълбите мътно осветяват залата. По свещите няма разтопен восък. Когато се приближаваш те обхваща чувството, че от пламъка не идва топлина. Старинни гравюри покриват каменните стени.

С тревогата че трябва да напуснеш по-скоро тази мрачна гробница търсиш ключалка на вратата. Гравирано резе заключва вратата, но бравата има и ключалка.

Ако искаш да дръпнеш резето, мини на [337](#).

Ако имаш Власт над предметите от дисциплините на Каи, продължи на [151](#).

Ако имаш Златен ключ, попадаш на [326](#).

Търговецът крещи на кочияша на каретата да скача.

— Нападат ни — надава вик той и се хвърля през кръглия прозорец.

Ако решиш да скочиш след него, мини на **234**.

Ако искаш да яхнеш конския впряг, продължи на **184**.

Падаш с такъв страхотен трясък на отсрещния покрив, че от устата ти се изтръгва тежка въздишка и се просваш по гръб със замаяна глава.

Трябва ти около минута да осъзнаеш, че успя и си напълно невредим. Когато усещаш, че си се съвзел, скачаш на крака и надаваш вик на радост от твоята ловкост и дързост.

Бързо намираш пътя и слизаш по дълга водосточна тръба на улицата. Виждаш как големите железни порти на крепостта се отварят и една карета, теглена от два едри коня, се опитва да напусне крепостта. Конете са подплашени от шумна тълпа. Те се изправят на задните си крака и в този миг предното колело закача вратата. В суматохата виждаш възможност да влезеш и се вмъкваш вътре миг преди стражите да затръшнат вратите.

Мини на [139](#).

Минаваш внимателно по коридора до острия завой на изток. Малко по-нататък струи странна зеленикава светлина.

Ако искаш да продължиш, мини на [249](#).

Ако решиш да се върнеш и да продължиш по южния път, отгърни на [100](#).

Вървиш по тази пътека повече от час и внимателно поглеждаш небето над теб, за да се предпазиш от нападение на краани. Пред теб едно голямо паднало дърво е препречило пътеката. Когато приближаваш дървото, чуваш гласове, идващи откъм дебелия дънер.

Ако искаш да нападнеш, мини на [250](#).

Ако предпочиташ да чуеш какво казват гласовете, отгърни на [52](#).

След няколкостотин метра пътеката стига до друго разклонение, което води от север на юг.

Ако искаш да тръгнеш на север, мини на **130**.

Ако искаш да се запътиш на юг, отгърни на **147**.

Изминаваш разстоянието до водата и се приготвяш за битка. Краанът и неговият ездач те забелязват и се хвърлят с бясна скорост през езерото само на сантиметри от повърхността на водата.

Ездачът надава вик, от който кръвта ти замръзва в жилите. Това е Вордак, жестокият лейтенант на Мрачните властелини.

Той вече връхлита и ти трябва да се биеш с него. Извади 2 точки от твоите БОЙНИ УМЕНИЯ освен ако имаш Мозъчен щит от дисциплините на Каи, защото чудовището те напада не само със своята Мозъчна атака, но и с огромен черен боздуган.

Вордак: БОЙНИ УМЕНИЯ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 25.

Ако спечелиш битката, мини на [270](#).



Хората изглеждат уморени и гладни. Те са изминали много километри по пътя от техния опожарен град. Внезапно чуваш плясък на огромни криле, идващ от север.

— Краан, краан! Крийте се! — понася се вик над пътя.

Точно пред теб каретата с малките деца се разпада, дясното ѝ колело засяда в коловоза. Децата крещат от страх.

Ако искаш да помогнеш на децата, продължи на **194**.

Ако искаш да изтичаш към прикритието на дърветата, отгърни на **261**.

Опитваш се да облекчиш мъките на ранения войник доколкото е възможно, но раните му са сериозни и той отново изпада в безсъзнание. Завиваш го с късата му наметка и бързо влизаш все по-навътре в гората.

Мини на [264](#).

Вече си изминал към три километра, когато в далечината виждаш ясно очертаните силуети на пет огромни обречени вълци. На гърбовете им виждаш техните ездаци — джиаките. Те изглежда отиват по пътеката към широката ливада. Внезапно един от джиаките напуска групата и тръгва обратно по пътеката към теб.

Ако искаш да се скриеш в храстите и да го оставиш да мине край теб, продължи на **176**.

Ако решиш да се биеш с него, отгърни на **340**.

Подът на пещерата е сух и пращен. Докато влизаш все по-дълбоко в полумрака на пещерата, ти усещаш вонята на разлагаща се плът. На пода са пръснати кости, козина и зъби на няколко малки животни. Сред тези останки забелязваш малка платняна чанта, в която намираш три Златни крони. Пъхаш ги в джоба си и напускаш това, което ти прилича на леговище на планинска котка, после предпазливо слизаш от хълма.

Мини на [248](#).

Без каквото и да било предупреждение едно ужасно същество в червени дрехи се спуска от небето на гърба на краана. Неговия вик смразява кръвта ти. Чудовището е Вордак, жестокият лейтенант на Мрачните властелини.

Той е над теб и можеш да се биеш с него.

Извади 2 точки от твоите БОЙНИ УМЕНИЯ освен ако имаш Мозъчен щит от дисциплините на Каи, защото чудовището те напада не само с Мозъчна атака, но и с огромен боздуган.

Вордак: БОЙНИ УМЕНИЯ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 25.

Ако победиш, мини на **328**.

Гората се сгъстява, пътеката става все по-обрасла с тръни. Почти напълно скрит в гъсталака, ти забелязваш друга пътека, която се отделя на изток. Пътят, по който вървиш, води към непроходими бодливи храсти, затова решаваш да тръгнеш по новата пътека на изток.

Продължи на [207](#).

## 36

Стълбата на старата наблюдателна кула е изгнила и докато се изкачваш няколко стъпала се счупват под краката ти. Избери едно число от Таблицата на случайните числа.

Ако посочиш число до 4, ти падаш, загубваш 2 точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ и продължаваш на **140**.

Ако чисто е 5 или по-голямо, няма да паднеш. Отгърни на **323**.

Чувстваш се уморен и гладен и трябва да спреш да похапнеш. След Храненето се връщаш по следите си към крепостта и започваш да обикаляш край високата непреодолима каменна стена.

Скоро откриваш друг вход от източната страна, охранявана както и преди от двама войника в доспехи.

Ако искаш да се приближиш до тях и да им разкажеш историята си, мини на [289](#).

Ако решиш да използваш Маскировка от дисциплините на Каи, продължи на [282](#).



## 38

Вече половин час вървиш между дърветата през гъстата растителност и папрат. Излизаш на малък бистър поток, където спираш за няколко минути да си наплизкаш лицето и да се напиеш с чиста студена вода.

След като възстановяваш силите си, ти пресичаш потока и продължаваш бързо напред. Скоро долавяш мирис на дим, който идва до теб от север.

Ако искаш да разбереш нещо повече за дима, мини на [128](#).

Ако предпочиташ да избегнеш това място, продължи на [347](#).

След няколко секунди две малки уплашени лица се появяват нервно на върха на дънера. Те казват, че са какарми и че крааните са навсякъде. На запад се простират останките от тяхното село, но сега от него не е останало почти нищо. Какармите се опитват да намерят останките от тяхното племе, което хукнало към гората при нападението на чернокрилите. Какармите сочат на изток по пътеката. Те казват, че на пръв поглед тя не води наникъде, но че ако продължиш още няколко крачки през буйната растителност, ще стигнеш до мястото, където пътеката се разтроява. Съветват те да тръгнеш по пътеката на изток. Тя отива към широкия кралски път, който свързва столицата Холмгард и северното пристанище Торан.

Благовариш на какармите и се прощаваш с тях.

Мини на [228](#).

Наблюдаваш внимателно колибата, за да откриеш присъствието на неприятел, и обикаляш около поляната под прикритието на дърветата и храстите. След това се връщаш на пътеката и бързаш да се махнеш час по скоро от Фогууд.

Мини на [105](#).

Три войника галопират край брега на реката, следвани отблизо от джиаките и техните ръмжащи обречени вълци.

Брегът е стръмен. Водачът на джиаките те забелязва и заповядва на петима от своя отряд да стрелят срещу теб с лъковете си. Черните им стрели литват като облак надолу към теб.

Ако искаш да плуваш по течението колкото може по-бързо, мини на [174](#).

Ако решиш да се насочиш към прикритието на дърветата на отсрещния бряг, отгърни на [116](#).

След като вървиш по пътеката около час, ти стигаш до кръстопът.

Ако искаш да продължиш на изток, мини на **86**.

Ако предпочиташ да поемеш на север, отгърни на **238**.

Ако решиш да опиташ на юг, продължи на **157**.

Ако държиш да тръгнеш на запад, отиваш на **147**.

Зад скалата се подава голяма черна мечка. Тя тръгва бавно към теб с отворена паст и муцуна, изкривена от ярост и болка.

Забелязваш, че мечката е тежко ранена, кръв блика от раните на шията и гърба ѝ. Можеш да се биеш с нея.

Черна мечка: БОЙНИ УМЕНИЯ 16, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 10.

Ако победиш, мини на **195**.

След три кръга от битката ти заставаш така, че да можеш да избягаш надолу по хълма. Ако искаш да избягаш, мини на **106** с риск да бъдеш ранен докато бягаш.

Ненадейно пътеката свършва на края на стръмен склон. Почвата тук е много рохкава и нестабилна. Спъваш се и падаш с лицето напред на самия край на стръмнината.

Посочи едно число от Таблицата на случайните числа.

Ако си посочил число от 0 до 4, мини на **277**.

Ако посочиш числата от 5 до 9, продължи на **338**.

Тези хора не са такива, за каквито се представят. Кожената униформа е истинска, но е обилно опръскана с кръв около яката, като че нейният истински собственик е бил убит. Техните оръжия не са от армията, те са скъпи и богато инкрустирани като оръжията, правени от майсторите на Дюренор.

Водачът има арбалет, закачен на раницата. Опитът за бягство е нещо като самоубийство. Решаваш да се биеш с тях, иначе ще бъдеш убит веднага щом хвърлиш оръжието си.

Продължи на **180**.



Вече си изминал около два километра, когато дърветата пред теб оредяват. Виждаш малка дървена къща на брега на езерото. Един човекът, наметнат с плащ, се приближава до теб и ти предлага да те прехвърли през езерото заедно с коня за 2 Златни крони.

Ако приемеш предложението, мини на **246**.

Ако откажеш и се опиташ да заобиколиш езерото, обърни на **90**.

Ако имаш Шесто чувство от дисциплините на Каи, попадаш на **296**.

Изпотен и останал без дъх, ти продължаваш пътя си към върха на хълма. Изведнъж огромна крилата сянка минава по склона. Поглеждаш нагоре и виждаш как краанът кръжи около върха над теб. Зад гърба ти се приближават джиаките.

Ще останеш ли да се биеш с джиаките там, където си, използвайки като предимство височината на мястото? Ако е така, мини на [136](#).

А може би ще скръцнеш със зъби и ще се втурнеш към върха на хълма? Тогава продължи на [322](#).

Твоего Шесто чувство ти подсказва, че тези отряди не са такива, за каквито се представят. Забелязваш как около тях се носи аурата на злото. Те служат на Мрачните властелини.

Трябва да се махнеш час по скоро преди да са те открили. Продължи на [243](#).

Докато четеш надписа забелязваш сянка, която излиза от прикритието си и тръгва към теб.

Избери едно число от Таблицата на случайните числа.

Ако улучиш от 0 до 4, мини на **339**.

Ако числото е от 5 до 9, продължи на **60**.

Шумът от битката се чува надалеч.

Ако искаш да тръгнеш към мястото на боя, мини на **97**.

Ако предпочиташ да избегнеш битката, смени посоката и продължи на **243**.

Изкачваш залесения бряг на реката и виждаш как пред теб дървените огради на защитата падат под натиска на неприятеля.

Битката се развихря на около два километра от теб и дървените огради рухват на няколко места под напора на Мрачните властелини.

Повечето от дървените стени са без защита, войниците са ги напуснали, за да доставят подкрепления за свирепата битка.

В дървената стена има порта. Ако искаш да се приближиш до нея, мини на [288](#).

Ако предпочиташ да се прехвърлиш през стената, попадаш на [221](#).

Сега вече, когато си по-близо, разбираш, че звуците не са човешки гласове. Те приличат повече на сумтене или писукане.

Ако владееш Общуване с животните от дисциплините на Каи, мини на **225**.

Ако това не ти харесва, прекрачи дървото и виж какво се крие от другата страна. Продължи на **250**.

Остра болка пронизва десния ти крак. Стъпил си накриво и падаш с цялата тежест на твоето тяло. Търкаляш се все по-надолу, докато най-подир спираш в рова в подножието на хълма. Ударът е толкова силен, че дъхът ти секва и губиш съзнание.

Събуждаш се от остра болка сякаш нещо те е промушило в гърба. Това е удар с копие на някакъв джиак. Той те поздравява със злобно ръмжене докато притиска лявата ти ръка към земята. Инстинктивно посягаш към оръжието си, но то вече не е на мястото си.

Оставаш беззащитен срещу жестокостта на джиаките. Последното нещо, което виждаш преди всички светлини да угаснат, е острия връх на копието, което се спуска към твоето гърло.

Мисията ти свършва тук.



Види се небето не е чуло твоите молитви. Едно копие изсвирва край ухото ти и се забива в шията на твоя препускащ кон. С болезнено цвилене конят пада напред и двамата се претъркулват по широкия път като плътно сплетено кълбо.

Ти си замаян и притиснат под тежестта на мъртвото тяло на твоя кон. Последното нещо, което си спомняш, са острите копия на джиаките.

Мисията ти свършва тук.

Точно в мига, когато джиакът прави своя скок, ти изтичваш напред и замахваш със своето оръжие, като отхвърляш това същество от гърба на младия магьосник.

Скачаш върху гърчещия се джиак и удряш отново. Благодарение на изненадата при твоето нападение добави 4 точки към твоите БОЙНИ УМЕНИЯ за времето на битката, но не забравяй да ги извадиш отново щом битката свърши.

Джиакът: БОЙНИ УМЕНИЯ 9, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 9.

Ако победиш, мини на [325](#).

Чуваш вика на огромния крилат звяр, който се разнася над дърветата. Това е краанът, смъртоносния слуга на Мрачните властелини. Бързо се скриваш под цели купища папрат, докато отминат ужасните викове.

Мини на [222](#).

Бараката има само една стая. В нея виждаш дървена маса и две пейки, голямо легло, направени от наредени една до друга бали слама. Има няколко шишета, пълни с разноцветни течности, и везано килимче в средата на пода.

Ако искаш да разгледаш отблизо шишетата, мини на **164**.

Ако предпочиташ да дръпнеш килимчето, продължи на **109**.

Ако държиш да напуснеш стаята и да претърсиш обора, отгърни на **308**.

Хвърляш се в бяг надолу по склона с твърдо решение. На запад армията на Мрачните властелини прилича на гигантски котел с черно мастило, разлято между планините. Враговете слизат към равнината под тях.

Бягаш вече двайсетина минути, когато забелязваш група обречени вълци, които стигат до ниския хребет вдясно от теб.

Ако искаш да се скриеш сред скалите край пътя и да почакаш докато те отминат, мини на [286](#).

Ако решиш да бягаш, но извадиш оръжието си срещу възможно нападение, продължи на [160](#).

Взираш се в мрака и забелязваш, че в земята са изсечени груби стъпала и че гърлото на пещерата е всъщност вход в някакъв тунел.

Докато слизаш внимателно по хлъзгавата стълба забелязваш малка сребърна кутия на полица в края на стълбата.

Ако искаш да отвориш сребърната кутия, мини на [124](#).

Ако решиш да се върнеш на повърхността и да побързаш по пътя, отгърни на [106](#).

Ако искаш да изследваш тунела по-нататък, попадаш на [211](#).

Последното нещо, което се запечатва в съзнанието ти преди да те обгърне мракът, е блясъкът на дълъг извит стоманен нож. Ставаш поредната жертва на Билкаря и неговия престъпен син, същият, който току-що ти преряза гърлото.

Твоего приключение свършва тук.

Най-сетне стигаш до дървената стена, ограждаща вътрешния град. Докато тичаш към часовия чуваш възбудените викове на стражите, които те поздравяват. Благодарих на бога че са те познали, защото сигурно изглеждаш дрипава и подозрителна фигура. Твоето наметало е окъсано и виси на парцали, лицето ти е издрано и покрито с кръв, а прахът от Гробището те покрива от главата до петите. Минаваш през плиткия поток и с омекнали крака пристъпяш към вратата. Пълният ужас от минаването през Гробището е прекалено силен за теб. Последното, което си спомняш преди изтощението да те лиши от разсъдък, е как падаш в протегнатите ръце на двама войници, които изскачат от ограденото място да ти помогнат.

Мини на [268](#).



„Войниците“ падат мъртви в краката ти. Те всъщност са бандити, които са грабили бежанците от Торан, изоставените къщи и фермите от околността.

След като претърсваш телата им намиращ 28 Златни крони и две Раници, в които има Храна за три пъти Хранене. Разбойниците са въоръжени с арбалет и три меча. Арбалетът е повреден в битката, но мечовете са непокътнати и ако искаш, можеш да вземеш един от тях.

Оправяш екипировката си, хвърляш внимателен поглед на запад и продължаваш към вътрешната защитна стена на столицата.

Мини на **288**.

Лудият старец крещи към теб. Той те обвинява за войната и проклина Воините на Каи като агенти на Мрачните властелини. Той не желае да слуша разума и трябва да се биеш с него.

Лудият: БОЙНИ УМЕНИЯ 11, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 10.

Ако победиш, продължи на **269**.

Събуждат те крясъците на краана, който кръжи над каретата. Сега е ранно утро, небето е светло и ясно. Виждаш група обречени вълци на двеста-триста метра по пътя. Те се канят да те нападнат. Трябва да действаш бързо.

Ако решиш да събереш екипировката си и да побегнеш към прикритието на дърветата, мини на **188**.

Ако решиш да освободиш един от конете и да минеш през нападащите обречените вълци към свободния път, продължи на **16**.

Твоят разум крещи, че това място е много опасно. Напусни го колкото може по-скоро!

Продължи на [104](#).

Стреснат, ти се обръщаш да видиш плещестия сержант и двама войници, тичащи към теб с извадени за бой мечове.

Готов си да се защитиш, защото войниците първо нападат, после питат. Ала внезапно сержантът заповядва на своите хора да спрат. Той е познал твоето наметало. Войниците свалят оръжията си и се извиняват много пъти за грешката си. Сержантът заповядва на един от тях да доведе капитана на стражата още щом те въвежда през вратата в Голямата зала.

Приветства те висок и красив воин, който изслушва внимателно разказа ти. В края на изложението за твоето опасно пътуване към столицата забелязваш сълза в очите на този смел мъж. Той те моли да го последваш. Минаваш през бляскавата зала и коридора на вътрешния дворец. Богатството и великолепието на украсата са чудо, което си струва да видиш. Стигаш до голяма резбована врата, пазена от двама войници със сребърни доспехи.

Скоро ще срещнеш краля.

Мини на [350](#).

Проследяването, твоята дисциплина от Каи, ти разкрива пресни отпечата̀ци от лапи, водещи по южната пътека.

Това са следи от черна мечка, звяр, известен със своята кръвожадност. Решаваш, че пътеката на юг е най-безопасният път.

Мини на [140](#).

След известно време стигаш до разклонение, където една пътека от запад на изток пресича досегашния ти път.

Ако искаш да завиеш на запад, мини на **130**.

Ако искаш да продължиш на изток, отгърни на **15**.

Ти си съвсем близо до приятелското село.  
Избягвай тъмночервените храсти и премини на [272](#).



Стигаш до малък мост. Пътят върви на изток край потока. Потясната пътека, водеща на юг, изчезва в гъстата гора.

Ако искаш да тръгнеш на изток, мини на **28**.

Ако решиш да вървиш на юг, продължи на **157**.

Ако искаш да използваш своето Шесто чувство от дисциплините на Каи, попадаш на **8**.

Усещаш се замаян, но за щастие не си ранен. Паднал си от около пет метра през покрива на някаква гробница. Стените ѝ са отвесни и не можеш да се покатериш по тях. Сводест тунел води въвн от гробницата на изток. Пред тунела лежи саркофаг на някакъв древен благородник.

Ако искаш да отвориш саркофага, за да разбереш дали не крие съкровище, мини на [242](#).

Ако искаш да излезеш през тунела, отгърни на [104](#).

Ако желаеш да използваш Шестото чувство от дисциплините на Каи, попадаш на [65](#).

Обръщаш се да посрещнеш ревящия джиак и острите като бръснач челюсти на неговия ездач. Можеш да се биеш с тях като с един неприятел.

Джиак + обречен вълк: БОЙНИ ИЗКУСТВА 15,  
ИЗДРЪЖЛИВОСТ 24.

Ако победиш, продължи на [265](#).

Загръщаш се плътно в зеленото наметало и се сливаш с растителността и скалите. След внимателно виране в пътеката ти си неприятно изненадан, че това изобщо не са хората на краля.

Това са дракаримите, едни от най-жестоките отряди на Мрачните властелини. Те са се маскирани като войници на краля с цел да навлязат дълбоко в гората. Благодарение на тренировките в Каи за оцеляване тихичко се отдалечаваш от потока и навлизаш дълбоко в гората.

Продължи на [243](#).

Краанът каца със своите ездачи на пътеката на около три метра от мястото, където се криеш.

Джиаките скачат от люспестите гърбове на крааните и тръгват към теб с копия, насочени напред. Те са те забелязали.

Ако решиш да се биеш с тях, мини на **138**.

Ако искаш да навлезеш по-дълбоко в гората, продължи на **281**.

Оглеждаш се и виждаш трима мъже, облечени в зелено, които яздят на коне край брега. Личи си, че това са граничари от полка на кралската армия, която охранява западната граница. Един от тях е ранен и е легнал на шията на коня.

Веднага след тях препуска група от двайсетина обречени вълци. Джиаките, техните ездаци, пускат стрели срещу граничарите и ги повалят на земята. Един от граничарите пада от коня и се търкулва към брега на реката с черна стрела, дълбоко забита в десния му крак.

Ако искаш да помогнеш на граничаря, мини на **260**.

Ако искаш да останеш скрит и да се спуснеш по течението, продължи на **163**.

Скъпоценният камък е много горещ и изгаря ръката ти. Губиш две точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Бързо го грабваш с края на наметалото си и го пъхваш в джоба на твоята дреха. Скъпоценен камък с такива размери сигурно струва стотици крони! Усмиваш се на своя късмет, възсядаш коня си и препускаш по южната пътека.

Отгърни на **118**.

Планинските джиаки не са свикнали да преследват плячката си в гората и ти бързо се откъсваш от тях, докато най-подир техните викове и проклетия заглъхнат между дърветата.

Когато със задоволство разбираш, че те са се отказали от преследването, спиращ за няколко минути да си поемеш дъх и да прегледаш екипировката си. Със спомена за разрушения манастир, обхванат в пламъци, ти събираш оскъдното си имущество и продължаваш пътя си.

Продължи на **19**.



Когато каретата минава край теб, ти скачаш към задната дъска и успяваш бързо да се хванеш за нея. Вдигаш се на ръце и се хващаш за долното стъпало на стълбата, която води до задната врата на каретата. Внезапно горната част на вратата се отваря и се изправяш срещу сърдитото лице на един телохранител.

Ако искаш да му кажеш, че си воин на Каи и носиш специално послание за краля, обърни на [132](#).

Ако решиш да му предложиш Златни крони за безопасното пътуване до столицата, продължи на [12](#).

Ако предпочиташ да нападнеш телохранителя със своето оръжие, попадаш на [220](#).

Приближаваш се до малък пешеходен мост над бързия поток. От другата страна на моста пътеката завива на юг. Минаваш по моста и тръгваш по пътеката.

Отгърни на [204](#).

Отстъпваш назад през външната врата, притиснал обгорените си гърди с ръце. Над магазина се издига дим на талази и трябва да бягаш преди Билкарят или неговите разбойници да са те хванали.

Ти се връщаш на главната улица и се изгубваш сред гъстата тълпа.

Премини на [7](#).

След около час крааните и техните жестоки ездаци изчезват на запад. Когато изплашените хора започват да излизат от гората, чуваш в далечината звука от галопиращи коне, които се приближават. Оставаш скрит и изчакваш конниците да се приближат. Това са войници от кралската гвардия с бели униформи на армията на Негово величество.

Ако искаш да им се обадиш, мини на [183](#).

Ако решиш да продължиш покрай гората на юг, отгърни на [200](#).

Огромният гургаз пада мъртъв в краката ти. Неговите зли последователи съскат срещу теб и след това падат от моста. Войниците на принца изграждат с щитове защитна стена около теб и техния умиращ водач. Черни стрели просвирват край главата ти.

Умиращият принц те поглежда в очите и казва:

— Воин на Каи, ти трябва да отнесеш съобщението на баща ми. Врагът е много силен, ние не можем да го задържим. Кралят трябва да намери онова, който се намира в Дюренор, иначе всичко е загубено. Вземи коня ми и тръгни към столицата. И нека милостта на боговете бъде с теб!

Сбогуваш се тъжно с принца, яхваш неговия жребец и тръгваш на юг по пътеката край гората. Битката още продължава и войниците на принца отбиват нова атака на моста.

Продължи на [235](#).

Вече си изминал в бяг около километър, когато трима войници се появяват откъм малък пешеходен мост. Те ти заповядват да спреш и да хвърлиш оръжието и екипировката си.

Те са опръскани с кръв и небръснати. Техният водач носи униформа на войник от гарнизона на Торан.

Ако искаш да изпълниш заповедта им, мини на **205**.

Ако предпочиташ да се приготвиш за бой, продължи на **180**.

Ако попиташ какво искат, попадаш на **232**.

Ако имаш Шесто чувство от дисциплините на Каи, отгърни на **45**.

Точно когато усещаш как въздухът те блъсва в гърба, ти падаш от коня си и се плъосваш в калта встрани от широкия път.

Не си ранен и бързо скачаш на крака, като се хвърляш към прикритието на дърветата, но до тях остава да пробягаш трийсетина метра, а краанът вече обикаля над главата ти и се готви за ново нападение.

Отгърни на **188**.

Пътеката е широка и води право към гъсти шубраци. Тук дърветата са високи и е необикновено спокойно. Вървиш повече от километър преди да чуеш точно над главата си плясъка на огромни крила. Поглеждаш нагоре и те поразява зловещият мрачен вид на краана, който се спуска за нападение.

Ако изтеглиш оръжието си и се приготвиш за бой, мини на [229](#).

Ако избегнеш нападението с бягство на юг навътре в гората, продължи на [99](#).



Скоро стигаш до друг кръстопът.

Ако искаш да пътуваш на изток, мини на **6**.

Ако предпочиташ да се насочиш на север, продължи на **35**.

Ако държиш да тръгнеш на юг, отгърни на **167**.

Ако желаеш да завиеш на запад, прехвърли се на **42**.

Съсредоточаваш цялата си сила върху ключалката, като се опитваш да си представиш вътрешния механизъм. Постепенно неговите очертания се появяват във вътрешното ти око. Ключалката е стара и ръждясала, но все още работи. Вече има опасност да загубиш концентрацията си, когато тихо щракване потвърждава, че твоето усилие не е отишло напразно.

Резето е най-лесната част. То бавно излиза от ключалката и пада на пода. Гранитната врата се завърта към теб на невидими оси и сивата дрезгава светлина на Гробището нахлува в гробницата. Изходът е обрасъл с бурени и докато си проправяш път към повърхността, получаваш многобройни леки одрасквания по лицето и ръцете си. Внезапно те изненадва странен глас. Обръщаш се и виждаш отделена от тялото глава, която ти се присмива.

В панически ужас се втурваш в бяг през зловещия некрополис към южната врата.

Мини на [61](#).

Внимателно оглеждаш мястото около скалата и виждаш войник, легнал на гръб. Край него се търкалят копието и щита му. На щита е изобразен бял кон — емблемата на принца на Сомерлунд. Това е един от войниците на принца, той още е в съзнание. Униформата му е доста окъсана, а на лявата си ръка има дълбока рана. Когато се приближаваш, очите му се отварят.

— Излекувай ме, господарю — казва той, — не усещам ръката си.

Ако имаш и искаш да използваш Лекуване от дисциплините на Каи, мини на [216](#).

Ако нямаш това умение или не искаш да го използваш, продължи на [31](#).

Препускаш сред облак прах по сипея на стръмния склон. Краанът все още кръжи и чака да спусне джиака след теб. Посочи едно число от Таблицата на случайните числа.

Ако си посочил 0 или 1, мини на **53**.

Ако числото е от 2 до 4, продължи на **274**.

Ако числото е от 5 до 9, попадаш на **316**.

Пада нощта и много скоро те обгръща пълен мрак. Безполезно е да бързаш, защото ще объркаш пътя. Завързваш коня си за едно дърво, сваляш зеленото си наметало от Каи и го постилаш под себе си, за да заспиш непробуден сън.

Продължи на **18**.

Малкият магазин е тъмен и мухлясал. Книги и шишета с всякаква големина и цвят изпълват многобройните полици. Когато се приближаваш до вратата, малко черно куче започва да джавка срещу теб. Иззад голяма преграда се появява плешив човек и те поздравява с добре дошъл. Той вежливо се осведомява за естеството на твоето посещение и ти предлага богат избор на негови изделия от остъкления шкаф.

Ако искаш да разгледаш произведенията му, мини на [152](#).

Ако предпочиташ да отклониш предложението му и да се върнеш на улицата, продължи на [7](#).

Ако имаш Шесто чувство от дисциплините на Каи, прехвърли се на [198](#).

Хвърляш се към прикритието без да губиш нито секунда, защото облак черни стрели изсвирва от гората и обсипва мястото, където се намираше преди миг. Увиваш се с зеленото си наметало, за да се слееш с гъстите храсти, и бягаш през гората колкото може по-бързо далеч от скритите в засада неприятели. Цялата тази местност гъмжи от джиаки, трябва да се измъкнеш незабавно. Тичаш без да спиращ повече от час, докато стигаш до права горска пътека, водеща на изток. Тръгваш по пътеката, като внимателно се оглеждаш за неприятели.

Мини на **13**.

Обръщаш се и се втурваш към стълбата точно когато голям камък пада с трясък зад гърба ти. Стаята, в която беше, е напълно разбита. Когато избираш на дневна светлина, ти хвърляш поглед назад към уродливата фигура на стар друид, който вдига своя жезъл. След миг ярка мълния избухва в краката ти. Втурваш се през глава надолу по склона, проклинайки забавянето и изпълнен с благодарност към твоето Шесто чувство.

Продължи на **106**.



Като вижда, че си убил сина му, Билкарят се обръща и изтичва от магазина през страничната врата.

Намираш 12 златни крони в дървена кутия под тезгяха. След като внимателно разглеждаш лекарството и жезъла веднага откриваш, че те са фалшиви. Всъщност целият магазин е пълен с имитации. Тръсваш глава и се връщаш на главната улица.

Продължи на [7](#).

Скоро се насочваш към тясна горска пътека, водеща от север на юг.

Ако искаш да тръгнеш по пътеката на север, мини на **240**.

Ако предпочиташ да тръгнеш на юг, отгърни на **5**.

Сдържаш дъха си и стисваш по-здраво оръжието, за да се приготвиш за бой. Напрежението е непоносимо, джиаките са толкова близо, че миризмата на техните немити тела изпълва ноздрите ти. Чуваш ги да проклинат на странния си чужд език, после те напускат издатината и започват да се катерят към върха. След като се уверяваш, че са си отишли, ти най-подир въздъхваш и отриваш потта от челото си.

Ако искаш да продължиш изследването на пещерата, мини на [33](#).

Ако желаеш да напуснеш пещерата и да слезеш от хълма, за да избегнеш връщането на джиаките, продължи на [248](#).

На каменния мост пред теб се води люта битка. Звънът на стомана, виковете на хората и пръхтенето на животните отекват в гората. В самото сърце на битката виждаш принц Пелатар, сина на краля. Той се бие с огромен сив гургаз, който размахва черна брадва над люспестата си глава. Внезапно принцът пада ранен с черна стрела, забита отстрани в тялото му.

Ако искаш да защитиш поваления принц, мини на [255](#).

Ако предпочиташ да изтичаш в гората, продължи на [306](#).

Стражите изглежда повярваха на твоя разказ и се покланят с уважение пред твоя ранг на воин от Каи. Един от тях дръпва скритото въженце на звънец и огромните врати се отварят. Стражите те пускат вътре и след малко чуваш как вратите се затварят зад гърба ти.

Мини на [139](#).

Хвърляш се в гъсталака точно когато животинските виковете стигат до ушите ти. Светкавично поглеждаш назад и виждаш как краанът прави завой, за да се спусне отново. Скачаш на крака и се втурваш на безопасно място дълбоко в гората.

Продължи на [222](#).

Студеният коридор внезапно прави остър завой на изток. Забелязваш зеленикаво сияние, което осветява тунела в далечната му част. По-нататък коридорът преминава в голяма зала.

Странната светлина сякаш идва от голяма чаша на върха на гранитния трон. На фундамент пред трона се издига статуя. Тя прилича на крилата змия, извита във формата на буквата „S“.

Ако искаш да седнеш на трона, мини на [161](#).

Ако искаш да разгледаш статуята, продължи на [133](#).

Ако решиш да потърсиш изход от залата, отгърни на [257](#).

Шумът от битката скоро заглъхва зад гърба ти. Настъпилата тишина се разкъсва от вик в главата ти, който те обвинява, че си страхливец и оставяш приятеля си в опасност. Опитваш се да се отървеш от будната си съвест с оправданието, че твоята мисия е много по-важна и че не само живота на младия магьосник е в опасност, но и животът на всичките ти съотечественици зависи от това дали ще стигнеш жив до столицата.

Внезапно видът на военно тържество на джиаките в далечината те кара бързо да се скриеш. Ала вече е твърде късно — те са те забелязали и трябва да бягаш колкото ти държат краката.

Прехвърли се на [281](#).



Докато слизаш по каменистия склон към Гробището на древните, попадаш в странна мъгла и облак, които се вият около това опасно сиво място, закриват слънцето и хвърлят Гробището във вечен мрак. Хлад пробягва по гърба ти, когато се приближаваш.

С чувство на дълбок ужас влизаш в зловещия некрополис.

Продължи на [284](#).

Обраслата пътека води до кръстопът, откъдето друга пътека води на изток.

Ако решиш да тръгнеш по новата пътека, продължи на **13**.

Ако предпочиташ да продължиш на север, мини на **287**.

Стените са влажни и лигави. Застоялият въздух те удря в носа, по лицето ти полепва паяжина. Усецаш как стомахът ти се свива от страх, когато тунелът става все по-тъмен и по-тъмен.

Стигаш до разклонение, където тунелът среща коридор, водещ от север на юг.

Ако искаш да завиеш на север, продължи на **26**.

Ако желаеш да тръгнеш на юг, мини на **100**.

Пред себе си виждаш лъскав черен гарван, кацнал на клона на един стар дъб.

Ако владееш Общуване с животните от дисциплините на Каи, можеш да се обадиш на тази птица, като минеш на [298](#).

Ако не владееш това умение, отгърни на [335](#).

Излизаш на брега на бърз леден поток. Разпенената вода пада върху обрасли с мъх скали и изчезва на изток.

Ако искаш да тръгнеш по течението на изток, мини на [263](#).

Ако предпочиташ да продължиш срещу течението, отгърни на [344](#).

Пресичаш тичешком залата и се нахвърляш върху черепите, като ги натрошаваш на парчета. Във всеки череп бълбука сиво желе. Гъстата маса се гърчи и променя вида си, като от блестящите форми израстват прилепови крила и смукала. С ужас и отвращение побягваш към изхода на коридора и се спасяваш точно когато тежката решетка на крепостната стена пада с трясък и напълно затваря стаята.

Мини на [23](#).

Описваш дъга във въздуха при скока към съседния покрив. Всичко сякаш става в забавено движение. Виждаш кипящата тълпа на улицата под теб и гнездо на врабчета под стряхата на покрива отдясно. Чуваш техните уплашени викове, когато падаш с трясък от другата страна. Това е последния звук, който ще чуеш някога. Керемидите се счупват и ти пропадаш през четирите етажа на страноприемницата „Грийн слипър“, като си счупваш гръбнака на четири места.

Мисията и животът ти свършват тук.

Под килима има само мръсотия.

Можеш да погледнеш по-отблизо шишетата, като минеш на [164](#).

А можеш да напуснеш стаята и да разгледаш обора, като продължиш на [308](#).



Бързо се прицелваш и хвърляш камък към главата на джиака с всичка сила, но за твой ужас съществото се отдръпва и камъкът го удря по гърба без да му нанесе вреда. Трябва да действаш незабавно, за да спасиш магьосника.

Продължи на [55](#).

Само няколко минути след като тръгваш от разклона забелязваш в далечината малка дървена къщурка и обор. С пристигането си оглеждаш вътрешността през страничния прозорец. Къщата изглежда празна.

Ако искаш да влезеш в къщата, мини на [57](#).

Ако решиш да претърсиш обора, отгърни на [308](#).

Изведнџ голямата скала, зад която се криеш, се търкулва настрани и те забелязват двама ревящи джиаки, жадуващи за твоята смърт. Гърлото на пещерата е тясно и можеш само да се биеш с джиаките един по един.

Първи джиак: БОЙНИ УМЕНИЯ 13, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 10.

Втори джиак: БОЙНИ УМЕНИЯ 12, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 10.

Ако победиш, можеш да разгледаш по-нататџ пещерата, като обърнеш на **33**.

А можеш да оставиш това място и да слезеш от хълма. Отгърни на **248**.

Вървиш повече от половин час, когато очите ти се спират на някакви светло червени цветя, растящи край покрития с мъх бряг. Веднага познаваш растенията на Лаумспур, редки и красиви билки, ценени заради техните лечебни свойства.

Коленичиш да откъснеш шепа Лаумспурови цветя и ги слагаш в Раницата. Можеш да изядеш тези треви, за да възвърнеш загубените точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Ти си събрал достатъчно за да Храна за два пъти. После затваряш раницата и продължаваш своята мисия.

Ако искаш да поемеш на североизток, мини на [347](#).

Ако желаеш да тръгнеш на изток, продължи на [295](#).

Принуждаваш коня си да легне на земята, после покриваш него и себе си с клонки и опадали листа. Чуваш плясъка от крилата на краана, който минава ниско над дърветата. Той се връща и кръжи над теб, ала скоро се оттегля през езерото.

Сега решаваш да напуснеш това място, защото краанът може да се върне със своите приятели.

Продължи на [239](#).

Пристъпваш с омекнали крака в първата къща и падаш изтощен на пода. Усещаш миризмата на готвена храна. Забелязваш малък казан, окачен над жаравата на угасващ огън, и голяма дъбова маса, сервирана за храна. Живеещият тук сигурно е напуснал къщата набързо точно тази сутрин. В каната има вода, а на масата — парче хляб.

Ако искаш да похапнеш набързо, мини на **150**.

Ако решиш да претърсиш къщата, продължи на **177**.

Ако предпочиташ да излезеш от къщата и да продължиш пътя си, попадаш на **83**.

Когато излизаш от калната вода, около теб се изсипва град от черни стрели. Мигновено се хвърляш към прикритието на дърветата и изчакваш джиаките да напуснат отсрещния бряг преди да продължиш пеша към столицата.

Продължи на [321](#).

Човекът е смъртно ранен. Ако имаш Лекуване от дисциплините на Каи, можеш да облекчиш мъките от неговите рани, но той е толкова зле, че не може да бъде излекуван само с твоите умения. Човекът скоро изпада в безсъзнание. Правиш всичко възможно да го настаниш по-удобно под голям горски дъб преди да тръгнеш с бърз ход през гъстата гора на североизток.

Отиваш на **330**.



Пришпорваш коня си в галоп по дългия прав път. В далечината, някъде на хоризонта, се появяват контурите на Холмгард. Високите му стени и островърхите кули блестят на утринното слънце. Пътеката стига до широкия път, водещ от север на юг. Това е главният път с бариера между северното пристанище Торан и столицата. Поемаш към Холмгард с поглед към ясното утринно небе, откъдето може да връхлети някой краан.

Продължи на [224](#).

Бодливите храсти разкъсват наметалото ти, раздират до кръв ръцете и краката ти, докато бавно се промъкваш през тях. Петнайсет минути по-късно излизащ от храстите и продължаваш между дърветата.

Извади 2 точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ от личния ти резултат за раните, които си получил.

Чувстваш се малко замаян, докато си проправяш път, клепачите ти натежават. После внезапно се озоваваш на стръмен залесен склон.

Ако искаш да тръгнеш надолу по склона с най-голяма предпазливост, отгърни на **226**.

Ако не искаш да рискуваш със спускане по склона в сегашното ти сънено състояние, мини на **38**.

Зад теб се чува как кръвожадните джиаки убиват конете на каретата. Рискуваш да хвърлиш бърз поглед през рамото си и виждаш как един краан се издига високо във въздуха. Ще те нападне ли той или е забелязал друга плячка? Тъмната сянка, която бързо нараства около теб, те предупреждава, че си следващата жертва. Краанът се спуска с бясна бързина върху теб.

Ако изчакаш почти до сблъсъка и тогава скочиш от седлото, мини на **84**.

Ако се насочиш към дърветата, продължи на **171**.

Ако сведеш глава да помолиш за щастие небесата и после препуснеш безгрижно, попадаш на **54**.

След няколко минути ход виждаш чужденец, облечен в червено, който стои на сред пътя. Той е с гръб към теб и главата му е покрита с качулката на дрехата му. На протегнатата му ръка е кацнал черния гарван, който видя по-рано.

Ако искаш да извикаш на непознатия, мини на [342](#).

Ако желаеш да се приближиш внимателно до непознатия, отгърни на [309](#).

Ако предпочиташ да извадиш оръжието си и да нападнеш, прехвърли се на [283](#).

Веднага щом конят разбира какво му казваш, той се успокоява. Приближаваш се до красивото животно и го погалваш по главата. Чувстваш, че конят е уплашен и объркан. Възсядаш го и го повеждаш към пътеката, за да поемеш отново на юг.

Мини на [206](#).

Когато твоят противник умира, тялото му бавно се разпада и се превръща в отровназелена течност. Тревата и растенията под димящата смес увяхват и изгарят. Голям скъпоценен камък лежи на земята близо до разпадащото се тяло.

По пътя вече са задава голям военен отряд джиаки, които се втурват към теб.

Ако искаш да вземеш скъпоценния камък, мини на [304](#).

Ако предпочиташ да се махнеш от това място и да продължиш, отгърни на [2](#).

В кутията намираш 15 Златни крони и Сребърен ключ. Ако искаш да задържиш ключа, отбележи това в Дневника на приключението.

Можеш да продължиш изследването на тунела като отгърнеш на [211](#).

Можеш да се спуснеш от хълма като продължиш на [106](#).

Пътеката излиза на голяма поляна. Забелязваш странни ноктести отпечатъци на земята. Тук са кацали краани. По броя на следите и по размерите на мястото, на което те са пръснати разбираш, че най-малко пет бесни създания са кацнали тук през последните дванайсет часа.

В другия край на поляната виждаш две пътеки. Едната води на запад, другата — на юг.

Ако искаш да тръгнеш по пътеката на юг, продължи на [27](#).

Ако искаш да тръгнеш по пътеката на запад, отгърни на [214](#).

Ако имаш Проследяване от дисциплините на Каи, прехвърли се на [301](#).



Навлизаш все по-навътре в гората. Мълчаливо благодариш на принца за един толкова хубав кон, защото мястото тук е едно кълбо от тръни и корени, каквито никога не си срещал. Обречените вълци остават далеч назад и ти спираш коня си. Светлината бързо помръква, вече е нощ.

Ако искаш да побързаш напред, мини на [46](#).

Ако искаш да тръгнеш по пътеката, която остави далеч зад теб, продължи на [143](#).

След един час ход дракаримите спират предпазливо. Изведнъж огромно сиво люспесто същество се приближава по пътеката. Когато звярът идва по-наблизо, ти усещаш неговия зловонен дъх върху лицето си. То надава рев и сграбчва главата ти с могъщите си ципести ръце. Последното нещо, което чуваш, е остро пращане на пречупения ти гръбнак.

Твоята мисия свършва тук.

Внимателно разгръщаш гъстите листа и изпадаш в ужас от гледката, която се разкрива пред теб. На малката поляна трима джиаки са завързали един човек за дървен кол и палят куп съчки под краката му. Познавате униформата му на граничар, един от войните на краля, които пазят кралството близо до планината Дурнкраг на запад. Той е пребит и е почти в безсъзнание.

Ако имаш Лов от дисциплините на Каи, мини на [297](#).

Ако нямаш това умение, трябва веднага да нападнеш джиаките, за да спасиш живота на човека. Мини на [336](#).

Стигаш до главните порти на столицата и поглеждаш със страхопочитание височината на градските стени. Със своите шестдесет метра стените на Холмгард са издържали изпитанието на времето и нападенията на Мрачните властелини. Ти и офицерът вървите през тунела на вътрешното здание, дълъг стотина метра, и най-подир спирате пред вратата на главната наблюдателна кула. Паниката е всеобща, големи тълпи войници и граждани тичат насам натам.

Ако още искаш да следваш офицера, мини на [3](#).

Ако чувстваш, че е по-добре сам да търсиш път към крепостта на краля, отгърни на [144](#).

Скоро стигаш до малка полянка в гората. В средата на поляната има пейка, издялана от паднало дърво. Гладен си и ти трябва Храна.

Когато свършваш яденето, решаваеш да напуснеш поляната по южния път, мини на **28**.

Ако предпочиташ по-малката пътека, която води на изток към гората, продължи на **201**.

Изминал си няколкостотин метра, когато в далечината чуваш викове и шум от гръмотевици. След още малко път излизаш на една поляна, която познаваш като руините на Раумас, древен горски храм. Военната група на джиаките, двайсет и пет-трийсет души, напада развалините от всички страни. Мнозина от джиаките са убити или умират сред порутените мраморни колони, но те все още нападат онези, които са скрити вътре. Внезапно мълния синя светлина разкъсва първата редица на джиаките и пръсва облечените в доспехи същества на всички посоки. Един джиак, по-висок от останалите и облечен от главата до петите в черна ризница, ругае своите войници и ги подтиква напред с камшик.

С готово за бой оръжие ти се приближаваш до края на поляната под прикритието на гъстата зеленина и се опитваш да хвърлиш поглед към защитниците. За твое учудване защитник на развалините е млад човек, не по-възрастен от теб. Познаваш небесно сините дрехи, извезани със звезди. Той е млад чародей от Гилдията на магьосниците от Торан, ученик в магията.

Петима джиаки се хвърлят да понижат младия ученик с насочени напред копия, докато той се оттегля навътре в развалините. Виждаш го как се обръща и вдига лявата си ръка само миг преди мълния син пламък да излети от пръстите му към виещите джиаки. Близо до мястото, където си скрит, някакъв джиак се промъква и се изкачва върху една от колоните на храма. Той стиска със зъби дълъг крив нож и се кани да скочи върху младия магьосник под него.

Ако искаш да предупредиш магьосника, мини на [241](#).

Ако искаш да се хвърлиш напред и да нападнеш джиака когато скача, отгърни на [55](#).

Ако желаеш да вдигнеш парче мрамор и да го хвърлиш върху главата на джиака, продължи на [302](#).

Ако предпочиташ да напуснеш мястото на битката и да се върнеш в гората, попадаш на [101](#).

Телохранителят те поглежда с голямо подозрение и затръшва вратата. В каретата се чуват гласове на хора. Внезапно вратата се отваря и се появява лицето на охранен търговец. Той забелязва твоето наметало от Каи и се извинява за поведението на своя слуга.

Той ти разказва, че откакто са напуснали Торан, са били нападани много пъти — и от краани, и от бандити, и от разбойници. Хората в каретата си помислили, че може да си бандит. Вътре колата е пълна с коприна и подправки. Търговецът ти предлага храна, която на драго сърце приемаш. След изобилното Хранене умората от твоето пътуване най-сетне побеждава и ти потъваш в дълбок сън.

Мини на [64](#).

Още с приближаването ти до статуята по каменната повърхнина се появяват няколко пукнатини. Тя ненадейно избухва пред теб като истинска Крилата змия, която се освобождава от каменната мантия и те напада.

Ти можеш да се биеш с чудовището.

Крилата змия: БОЙНИ УМЕНИЯ 16, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 18.

Чудовището е защитено от Мозъчна атака.

Ако спечелиш битката, мини на **266**.



С помощта на твоите умения откриваш следите на един джиак в края на поляната. Отпечатъците са пресни и можеш да се закълнеш, че тези жестоки любимци на Мрачните властелини са били тук преди по-малко от два часа.

Ако решиш да разгледаш колибите, мини на **305**.

Ако предпочиташ да напуснеш поляната, продължи на **40**.

Хвърляш поглед от високия стръмен бряг на реката и забелязваш няколко съборени дървета, плуваци във водата. На глинестия бряг близо до малко кану водата е изхвърлила огромен дънер.

Ако искаш да използваш дънера и да плуваш с него по реката, мини на [223](#).

Ако предпочиташ да си послужиш с кануто, отгърни на [4](#).

Джиаките се приближават и после приклякват, сякаш се готвят да скочат върху плячката си. Виждаш острите назъбени върхове на техните копия и чуваш ниския им гърлен говор. По-голямото от чудовищата надава вик „Оргаак тааг! Ногжат ага ок!“, и те напада.

Можеш да се биеш с всеки от джиаките по ред. Добави 1 точка към твоите БОЙНИ УМЕНИЯ по време на битката, тъй като имаш предимството на високия бряг.

Джиак 1: БОЙНИ УМЕНИЯ 13, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 10.

Джиак 2: БОЙНИ УМЕНИЯ 12, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 10.

Ако победиш, мини на **313**.

Когато последното от бесните чудовища издъхва, зеленикавата светлина започва да избледнява. Сега забелязваш, че във всеки от счупените черепи има по един скъпоценен камък. Вземаш двадесетте камъка преди мракът да обгърне залата. Запиши това в дневника на приключението.

Веднага напускаш криптата на мъртвите изчадия и с бързи крачки продължаваш пътуването си.

Мини на [23](#).

Приготвяш оръжието си и пристъпваш напред да посрещнеш врага. Това са двама планински джиаки и ти трябва да се биеш поотделно с всеки от тях.

Джиак 1: БОЙНИ УМЕНИЯ 13, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 10.

Джиак 2: БОЙНИ УМЕНИЯ 12, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 10.

Ако победиш, мини на [291](#).

Във вътрешния двор кипи трескава дейност. Кавалерийските разузнавачи очакват до неспокойните си коне заповеди от командирите на техните части. Командирите са в голямата зала. Те дават с голяма бързина заповеди на защитниците на външната стена. Веднага щом едни разузнавачи тръгнат напред, други се връщат, повечето от тях изтощени и ранени.

Изминал си едва десетина стъпки през двора, когато чуваш един силен глас да се провиква:

— Спрете този човек!

Продължи на **66**.

Ти вече си на поляна, където няколко дървета са били отсечени за построяването на една паянтова наблюдателна кула. Под кулата започват три пътеки, водещи в различни посоки.

Ако тръгнеш по пътеката на юг, отгърни на **14**.

Ако хванеш пътеката на изток, продължи на **252**.

Ако предпочиташ пътеката на югозапад, мини на **215**.

Ако решиш да се качиш на кулата, попадаш на **36**.

Шестото чувство те предупреждава, че някои от чудовищата, които нападнаха манастира, претърсват двете пътеки за оцелели след тяхното нападение, но ти можеш да избегнеш движението по пътеките, като тръгнеш през храсталаците на гората.

Ако искаш да тръгнеш на юг, мини на [56](#).

Ако искаш да минеш напъряко през гъстите шубраци и поемеш на североизток, отгърни на [333](#).



Виждаш високите сивобели стени и проблясващите островърхи кули на Холмгард. Свежият утринен вятър развява знамената над бойниците. Река Еледил извира от планината Дурнкраг на запад и тече на изток към залива Холм. Но в подножието на планинските върхове виждаш огромна черна армия, която върви непрекъснато към големия град.

Отдясно виждаш широкия път през разстилащата се равнина към Холмгард. Ако побързаш можеш да стигнеш за час до външните стени на градската отбрана, но през това време ще вървиш на открито и ще бъдеш уязвим за нападенията на крааните. Пред теб една широка и кална река тече лениво към Еледил. Можеш да използваш прикритието на речните брегове и да доплуваш до столицата. Отляво се простира Гробището на древните. Сред тези гробници, порутените паметници на една забравена епоха, можеш да се приближиш незабелязано до столицата, но това място е опасна зона. Много от гробниците крият неизвестен ужас, който почива тук във вечен сън и чака да погуби безгрижния нарушител.

Ако искаш да опиташ късмета си по широкия път, мини на **58**.

Ако чувстваш, че шансовете ти са по големи по реката, продължи на **135**.

Ако си достатъчно храбър да рискуваш сред неизвестните опасности на Гробището на древните, отгърни на **102**.

Скоро излизаш от гората на широк път. Това е главния път между пристанището Торан на север и столицата на юг. Пришпорваш коня си с надеждата да стигнеш столицата до сутринта.

Мини на [149](#).

Пробиваш си път през тълпата по главната улица към крепостта, която вече е съвсем близо. Жителите на града тичат насам-натам в пристъп на паника, влудявани от виковете на крааните високо над тях. В суматохата едно нещо е изчезнало и то е Раницата. Ако нямаш Раница, вече нямаш и Оръжието си. Запиши това в Дневника на приключението. Един изтръгнал се от впряга кон се втурва в галоп и те блъсва в една врата. Ти си зашеметен и губиш 2 точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Когато скачаш на крака, вратата се отваря и някакъв грохнал старец те напада със сатър. Той не е съвсем в ред и ти трябва да се биеш с него или да избягаш.

Ако избереш битката, продължи на **63**.

Ако решиш да избегнеш битката, мини на **217**.

Чувстваш се, сякаш си паднал от каруца или карета. Когато падаш напред последното нещо, което си спомняш преди да те обвие мрака, е усещането за прашния път и ужасната болка в гърба.

Мини на [165](#).

Изминал си повече от километър, когато една стрела те одрасква по челото и веднага падаш от коня. Губиш 3 точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Когато ставаш на крака, виждаш как един патрул на дракаримите излиза от гората и застава от двете ти страни. Попадаш в клопка и трябва да избягаш от тях колкото може по-скоро, като се скриеш в гората.

Мини на [154](#).

След няколко минути път виждаш покрита с мъх колиба встрани от пътеката. Гладен си и трябва тук да ядеш Храна, иначе губиш 3 точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Докато се храниш забелязваш, че пътеката завива на изток.

Ако искаш да вървиш по нея, мини на [42](#).

Ако решиш да се върнеш по пътя, по който дойде, отгърни на [28](#).

Отваряш с ритник вратата и се хвърляш на пода във фермата. Краанът лети високо и надава победен вик, сякаш жертвата е паднала в ноктите му. Ставаш на крака и виждаш, че си сам. На камината е подпрян Боен чук. Можеш да вземеш това оръжие ако искаш.

Ако желаеш да останеш във фермата, продължи на **81**.

Ако се чувстваш по-безопасно в гората, можеш да избягаш, като продължиш на **320**.

Ако искаш да претърсиш стаята, мини на **199**.

Докато пътуваш по широкия път, започва да се здрачава. Скоро ще се стъмни съвсем и ще стане невъзможно да забележиш всяка опасност, която се появи пред теб. Решаваш да се скриеш и да останеш в края на гората до сутринта.

Когато вече си мислиш, че никой не може да те види, ти се завиваш в топлото си зелено наметало и потъваш в неспокоен сън.

Мини на [256](#).



Макар и малко преварена, храната е доста вкусна (въпреки, че не е достатъчна за едно Хранене), а прясната вода утолява жаждата ти.

Вече си престоял в тази къща почти половин час, но твоята будна мисъл те подсеща, че закъсняваш.

Пригответи багажа си и върви. Продължи на **83**.

С малко повече внимание можеш да завъртиш ключа и да отвориш ключалката. После можеш да освободиш резето и да го дръпнеш от ключалката, готов да избегнеш падането във всяка клопка, която може би те дебне при отключването на вратата.

Ако искаш да използваш своята Власт над предметите да отвориш ключалката и да освободиш резето, мини на [87](#).

Билкаря ти предлага богат избор от специални настойки. Едни повишават силата ти, други те правят невидим, трети дават големи възможности да се скриеш, а някои позволяват да преминеш в газообразна форма. Човекът отваря най-долното чекмедже под тезгяха и показва великолепен жезъл. Той ти обяснява, че жезълът е могъщо оръжие срещу всяко зло чудовище и ще те направи неуязвим в боевете. Човекът показва мистичните надписи, които покриват черната дръжка.

Ако искаш да се наведеш над тезгяха и да прочетеш странния надпис, мини на [49](#).

Ако повече те интересуват лекарствата, продължи на [231](#).

Пред теб са високите сивобели стени и блестящите кули на Холмгард. Свежият утринен вятър развява знамената над бойниците. Река Еледил извира от високата планина Дурнкраг на запад и тече на изток към залива Холм. Но в подножието на планинския връх забеляваш огромна черна армия, вървяща безспир към столицата.

Отдясно виждаш широкия път, водещ през разстилащата се равнина към Холмгард. В галоп можеш да стигнеш външната ограда на градската защита за по-малко от час, но през това време ще останеш на открито и може да те нападнат крааните. Точно пред теб широка река тече лениво към Еледил. Ако оставиш коня си, можеш да доплуваш до вътрешната защита под прикритието на речните брегове. Има и последна възможност. Отляво се простира Гробището на древните. Тези гробници, порутените паметници на една забравена епоха, могат да улеснят приближаването ти до града, но гробището е опасна зона. Многобройни са неизвестните опасности, които дремят тук във вечен покой и очакват да се стоварят върху безгрижния нарушител.

Ако опиташ щастието си по широкия път, отиваш на [202](#).

Ако чувстваш, че имаш повече шансове да стигнеш столицата по реката, продължи на [135](#).

Ако си достатъчно смел да рискуваш сред неизвестните опасности в Гробището на древните, мини на [329](#).

Ти си замаян от раните и се влачиш между дърветата като слепец.

Внезапно политваш напред сякаш земята се проваля под краката ти. Падаш надолу с главата в ловен трап. Вдигаш глава и виждаш четирима дракарими, насочващи своите лъкове срещу теб. Зли усмивки цъфват едновременно на грозните им лица.

Малко преди светът да помръкне за теб усещаш само черните стрели, които се забиват дълбоко в гърдите ти. Твоята мисия беше пълен провал.

Когато се приближаваш към групата, хората спират приказките. По израза на лицата им разбираш, че са познали твоето наметало от Каи. Един от тях протяга бавно ръка към теб и те поздравява с думите: „Боже мой, чухме слухове, че Каи е разрушен. Благодарим на небесата, че това не е вярно. Бояхме се, че всичко е загубено.“

Не им казваш за унищожаването на манастира, защото те са бежанци от Торан и са загубили цялото си имущество. Сега единствената им надежда е воините от Каи да поведат армията към победа. Научаваш, че северното пристанище е било нападнато от въздуха и от морето и силите на Мрачните властелини значително превъзхождат смелите гарнизони на краля. Уверяваш ги, че Сомерлунд няма да загине и им пожелаваш лек път.

Продължи на [70](#).

Черните стрели се забиват в калта около теб. Много джиаки се появяват на стръмния склон на реката и стрелят срещу теб. Лошото е, че на този бряг няма прикритие.

Ако искаш да се гмурнеш във водата и да плуваш по течението, мини на [294](#).

Ако искаш да преплуваш реката и да стигнеш до прикритието на отсрещния бряг, продължи на [245](#).

Гората започва да оредява, докато най-сетне излизаш на по-широк път през гората. Широкият път гъмжи от хора, пътуващи на юг. Мнозина от тях карат вещите си в ръчни колички.

Ако искаш да се присъединиш към бежанците и може би да научиш какво става на север, мини на **30**.

Ако предпочиташ да продължиш движението си на юг, но под прикритието на дърветата, продължи на **167**.



Ключът влиза в ключалката и я отключва. Дръпваш вратата и се изправяш пред лицето на странен старец. В дясната си ръка той държи жезъл. Внезапно ярка мълния излиза от жезъла и те удря право в гърдите. Губиш 6 точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Превивайки се от болка, ти блъсваш настрани стареца и тичаш нагоре по стръмната стълба. Старецът праща нова мълния след теб.

Избери едно число от Таблицата на случайните числа.

Ако посочиш от 0 до 5, мълнията няма да те улучи и ще събори само част от стената.

Ако числото е от 6 до 9, ти си улучен в гърба и губиш в бъдеще 4 точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако оцелееш, излизаш във на дневна светлина и проклинаш късмета си. Имал си нещастieto да откриеш тайния храм на сектата на злите друиди. Добре поне, че си спаси живота. Бързо стигааш до пътеката, която се вие нагоре по хълма.

Мини на **106**.

Твоето предложение никак не се харесва на търговеца и той не те пуска в каретата. Внезапно той щраква с пръсти и телохранителят хваща дръжката на своя ятаган.

Можеш да се биеш с него, като се прехвърлиш на [191](#).

Можеш и да скочиш от препускащата карета — мини на [234](#).

Избери едно число от Таблицата на случайните числа.

Ако числото е от 0 до 4, ти си забелязан. Мини на **286**.

Ако посочиш число от 5 до 9, те не са те забелязали и бавно отминават по далечния край на хребета. Продължи на **10**.

Докато сядаш каменната змия тръгва напред върху своята основа. Избива те студена пот. Стисваш оръжието си с разтреперани пръсти, за да си готов за нападение. От главата на тази странна статуя се появява червен раздвоен език, който се потапя в чашата със зелената светлина над главата ти. Езикът на змията бавно излиза от купата и носи Златен ключ, който за твое учудване пуска в скута ти. Една плоча в източната стена се отваря и открива изход.

Вземаш ключа и излизаш веднага.

Мини на [209](#).

Приближаваш се до хората и се обаждаш. Когато те се обръщат, по кожата ти пробягва хлад и чуваш крясъци, защото това са преоблечени дракарими. Те се нахвърлят върху теб. Просват те на земята и те завързват с въжета, после те влачат след тях по пътеката. Дракаримите вземат Раницата и Оръжията ти, но не претърсват наметалото и не вземат твоите Златни крони. Те се кискат заплашително и приказват надълго и на широко за мъките, които те чакат в техния лагер.

Ако имаш Власт над предметите от дисциплините на Каи, продължи на [258](#).

Ако нямаш това умение, мини на [127](#).

След около половин час течението става по-бързо. Оглеждаш се над повърхността на водата и виждаш, че се приближаваш до водовъртеж в големия завой на реката. Ако продължиш, водовъртежът ще те повлече, затова плуваш бързо към десния бряг, а после продължаваш своята мисия пеша с цялата си екипировка.

Мини на [321](#).

Внимателно отваряш запушалките на шишетата и помирисваш съдържанието им. Това изглежда са различни марки вино. Изведнъж най-малкото шише, скрито зад останалите, привлича вниманието ти. Още с вдигането на запушалката познаваш мирисът на Алетър, Лекарство за сила, оранжево на цвят.

Можеш да вземеш това лекарство и да го изпиеш преди битка. То ще повиши твоите БОЙНИ УМЕНИЯ с 2 точки по време на битката. Отбележи това в Дневника на приключението и извади точките, след като вече си използвал това лекарство.

Решаваш да изследваш обора — мини на **308**.

Събуждаш се в треска. Видения минават пред очите ти, после изчезват напълно. Болката в гърба ти е толкова силна, че надаваш вик, за да се облекчиш. Тресе те, на челото си имаш мокър парцал. Забелязваш загриженото лице на млада жена. Един старец пошепва нещо на ухото ѝ, после изчезва от погледа ти. Момичето коленичи от твоята страна и те успокоява с мили и топли думи, ала светлината бързо отслабва и мракът те покрива още веднъж.

Мини на [212](#).



Попаднал си в компанията на голямото зло. В твоя ум е проникнало могъщо и неподвластно на времето същество, трябва веднага да се защитиш. Битката е започнала и твоето здраве е в опасност. Това е дълго и болезнено мъчение, в него срещаш много фантастични и отвратителни призраци, които се мъчат да те ужасят. След като губиш 4 точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ, ти тръгваш към тунела.

Мини на **104**.

Вече си изминал повече от километър, когато забелязваш два крака, стърчащи зад голям заоблен камък.

Ако искаш да хвърлиш поглед отблизо, мини на **88**.

Ако предпочиташ да избегнеш срещата с този зад камъка, продължи на **264**.

Ако имаш и искаш да използваш Шестото чувство от дисциплините на Каи, попадаш на **178**.

Покатерваш се на върха на разкошната карета и се сгушваш сред куфари и пътни чанти. Скоро мракът ще се спусне над широкия път. Духва студен западен вятър и ти се завиваш плътно в своето наметало, за да се стоплиш. Вслушваш се в гласовете под теб, а след малко долавяш сочния аромат на печено месо. Това ти напомня, че си гладен и имаш нужда от Храна.

Умората от твоето пътуване най-сетне те побеждава и ти потъваш в непробуден сън.

Мини на [64](#).

Когато минаваш край всеки череп, той се обръща бавно, сякаш следи всяко твое движение. Вече стигаш до средата на залата, когато чуваш острия трясък на счупени кости. Внезапно виждаш отвратителни фигури, които се излюпват в черепите и разтварят крила.

Десет слаби крилати същества те нападат. Трябва да се биеш с тях като с един неприятел.

Изчадия на криптата: БОЙНИ УМЕНИЯ 16, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 16.

Можеш да избегнеш многобройните сблъсъци след първия кръг на битката и да изтичаш към арковидния път през тунела. Мини на **23**.

Ако победиш в битката, мини на **137**.

Тунелът е тъмен, въздухът е малко по-студен, отколкото навън. Напредваш внимателно с ръка на стената, за да налучкаш посоката. Изминали са три минути в пълен мрак, когато усещаш пред теб силна миризма на гнило, нещо като скапано месо. Ако имаш Факла и Огниво в своята Раница, можеш да запалиш Факлата и да видиш какво има пред теб.

Изведнъж от тавана на тунела нещо тежко пада на гърба ти и те събаря на колене. Това е Ровещия дупки. Трябва да се биеш с него, защото той иска да те удуши с дългите си тънки пипала.

Ровещия дупки: БОЙНИ УМЕНИЯ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 7.

Ако нямаш Факла, извади 3 точки от твоите БОЙНИ УМЕНИЯ по време на тази битка. Ровещия дупки е защитен срещу Мозъчна атака и Общуване с животни.

Ако победиш, мини на **319**.

Ти вече си в самия край на гората, когато конят ти потръпва в агония. Краанът е впил ноктите си в задните му крака и се опитва да те събори с крила на земята. Джиакът, жестокият ездач, крещи от радост, когато насочва копието си към теб. Скачаш на земята и хукваш към гората, оставяйки бедния агонизиращ кон в мъртвата хватка на краана.

Отгърни на **303**.

Пада нощта и скоро мракът те обвива. Безполезно е да бързаш напред, защото сигурно ще изгубиш пътя. Завързваш коня си за дървото, завиваш се плътно в зеленото си наметало от Каи и потъваш в непробуден сън.

Събужда те далечния шум от движението на войска. От другата страна на езерото виждаш черните силуети на дракаримите и група обречени вълци. Един краан се появява над дърветата и каца на покрива на малка дървена колиба. Ездачът на краана е същество, облечено в червени дрехи. Краанът се вдига във въздуха и литва над езерото към мястото, където се криеш.

Ако искаш да влезеш навътре в гората и да избегнеш краана, мини на [239](#).

Ако желаеш да използваш Маскиране от дисциплините на Каи, за да се скриеш заедно с коня, продължи на [114](#).

Ако предпочиташ да се приготвиш за битка с краана, попадаш на [29](#).

Когато стигаш до вратата се чува трясъкът на огромен камък, падащ от тавана. Обръщаш се и виждаш, че изходът е затворен.

Ако имаш Сребърен ключ, опитай се да отключиш вратата, като се прехвърлиш на [158](#).

Ако не разполагаш със Сребърен ключ, мини на [259](#).



След около един час плуване по реката около течението става по-бързо и забелязваш, че то те носи към водовъртеж завоя на реката. Знаеш, че ако водата те повлече, ще ти остане нищожен шанс да си спасиш живота. Гмуркаш се в калната вода и докато плуваш към брега, имаш нещастieto да загубиш своите Оръжия и Раница. Стигаш до брега на реката без твоята екипировка.

Продължи на **190**.

Размахваш ръце към приближаващата конница, защото познаваш граничарите от кралската армия — суровите мъже, които охраняват размирната западна граница на кралството. Твоето облекчение при вида им бързо се изпарява щом разбираш, че те бягат от група обречени вълци, възседнати от крещящи джиаки. Когато разярените обречени вълци наближават, около граничарите започват да ваят черни стрели.

Ако искаш да се скриеш в прикритие, продължи на **41**.

Ако искаш да тръгнеш към отсрещния бряг, продължи на **116**.

Ако владееш Маскировка от дисциплините на Каи, попадаш на **182**.

Скриваш се зад гъст храст, за да не видят коня ти обречения вълк и неговия ездач. За щастие успяваш — звярът профучава край теб и изчезва по пътеката, по която току що си поел.

Ако искаш да нападнеш останалите обречени вълци и техните ездачи, мини на [253](#).

Ако решиш да се скриеш бързо в гората, отгърни на [126](#).

Претърсваш всички шкафове в малката къща, но не намираш нищо потребно или ценно. Решаваш, че тук си пропилял доста време и трябва да побързаш без да се бавиш нито минута повече.

Прехвърли се на **83**.

Твоят опит ти помага да разпознаеш обувките и чорапите на кралски войник. Човекът е ранен и се нуждае от помощ.

Ако решиш да му помогнеш, продължи на **88**.

Ако предпочиташ да го оставиш тук, мини на **264**.

Стражите те откриват и вдигат срещу теб своите арбалети.

Ако искаш да вдигнеш ръка над главата си и да тръгнеш бавно към тях, отгърни на **318**.

Ако предпочиташ да хукнеш към прикритието на гората, мини на **51**.

Те виждат че вдигаш оръжието си и веднага те нападат.

Ако решиш да влезеш в битката, трябва да се биеш поотделно с всеки от тях.

Водач: БОЙНИ УМЕНИЯ 15, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 22.

Първи войник: БОЙНИ УМЕНИЯ 13, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 20.

Втори войник: БОЙНИ УМЕНИЯ 12, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 20.

Ако убиеш и тримата, продължи на **62**.

Ако искаш да избегнеш битката, мини на **22**.

Инстинктивно се свиваш и навеждаш да избегнеш стрелата на арбалета. Бандитите стрелят по теб и една стрела разкъсва ръкава на твоята дреха, като одрасква лявата ти ръка. Благодарих на боговете за късмета си и го удрях на бяг.

Никой от останалите бандити няма лък и скоро те започват преследване. Бягах пътя толкова бързо, че ги оставях далеч зад себе си. Загубвах Оръжието и Екипировката си, но оставах жив.

Спираш за малко, колкото да превържеш ранената си ръка, после продължаваш по пътя към външната защитна стена на столицата.

Попадаш на **288**.



Трима граничари минават в галоп по брега на реката, преследвани от джиаките и техните ревящи животни — обречените вълци. Ала твоето умение Маскировка те спасява от откриване. Групата от кръвожадни джиаки продължава преследването без дори да хвърлят поглед към реката.

Мини на [174](#).

Офицерът заповядва на своите войници да те спрат и да те попитат какво правиш. Казваш им кой си и как беше разрушен манастирът. Офицерът се натъжава много от твоите новини. Той ти предлага кон и те моли да го придружиш до принц Пелатар, сина на краля.

Ако приемеш, отгърни на **97**.

Ако отклониш предложението му, мини на **200**.

Каретата загубва управление и подскача ужасно по неравната почва край широкия път. Накрая успяваш с голяма мъка да върнеш изплашените коне на пътя и да спреш каретата.

След бързо ѝ претърсване откриваш 40 Златни крони, меч и ядене за 4 Хранения. Ако искаш да вземеш някое от тези неща, запиши ги в Дневника на приключението.

Умората от твоето мъчение най-сетне те побеждава. Трябва да ядеш Храна, след което заспиваш дълбоко.

Мини на [64](#).

Присвиваш очи и оглеждаш дърветата с мисълта дали там не се крият стрелци. Не трябва да чакаш дълго, миг по-късно остра болка раздира гърдите ти и падаш възник от силата на три стрели. Две от черните стрели се забиват дълбоко в гърдния ти кош, а третата пронизва бедрото ти.

Последното нещо, което виждаш, са върховете на папратовите дървета и огромно зелено водно конче, кацнало на токата на твоя колан.

Животът и мисията ти свършват тук.

Какармите изчезват в гъстите шубраци и скоро оставаш сам. След около два часа бродене чуваш звука на течеца вода. Решаваш да огледаш това място отблизо.

Отгърни на [106](#).

## 187

Две козиняви муцуни се появяват над дънера. Два чифта очи се взират в твоето оръжие и две същества надават вик на уплаха. Те скачат от дънера и изчезват в гората.

Ако искаш да ги последваш, отгърни на [186](#).

Ако ги оставиш и продължиш пътя си, мини на [228](#).

Виждаш как нараства около теб сянката на краана. Той изведнъж напада, като те блъсва напред с цялата си бясна сила.

Посочи едно число от Таблицата на случайните числа.

Ако посоченото число е от 0 до 6, краанът отнася твоята Раница. Губиш не само раницата, но и цялата Екипировка, която е в нея.

Ако посоченото число е от 7 до 9, твоята Раница остава непокътната, но ти си ранен в двете ръце. Губиш 3 точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ и тичаш към гората.

Обърни на **303**.

Благодариш на тренировките в Каи и на бързата си мисъл, защото това тресавище можеше да бъде точно толкова смъртоносно, колкото всеки дракарим или краан.

Тревожи те загубата на време, затова продължаваш през гората на юг. Пред теб се вижда широка пътека, която също води на юг.

Продължи на **118**.



Изминаваш към пет километра по реката, докато най-подир попадаш на повредена гемия. Тя изглежда е служила за убежище на някой непознат, защото през една дупка на палубата забелязваш легло и прибори за готвене.

Ако искаш да претърсиш гемията, отгърни на [20](#).

Ако бързаш, продължи на [273](#).

Телохранителят изважда от ножницата огромен ятаган и замахва към главата ти.

Телохранител: БОЙНИ УМЕНИЯ 11, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 21.

Ако победиш, мини на [24](#).

Ако искаш да избегнеш по-продължителната схватка по време на боя, можеш да скочиш от препускащата карета и да преминеш на [234](#).

Виждаш острата като бръснач уста на обречения вълк и чуваш отвратителните викове на джиаките. Двама от тях идват точно срещу теб. Твоят кон скача срещу връхлитащите зверове и ги събаря на земята, като те спасява от сигурна смърт. Замахваш срещу един от джиаките и му отваряш голяма рана в главата... и след това внезапно, като по чудо, ти изчезваш и се виждаш да яздиш по широкия път без останалото от раницата.

Ала те преследва една сянка. Това е краан, който вече се спуска. Неговата цел си ти.

Ако промениш посоката от пътя към прикритието на дърветата, отгърни на [171](#).

Ако бързаш и въпреки краана препуснеш по пътя, мини на [120](#).

Звярът и неговият ездач падат мъртви. Забелязваш някакъв свитък, закачен за ремъка на джиака. Можеш да го вземеш ако искаш, но непременно го запиши в Дневника на приключението. Другите обречени вълци тръгват по пътеката срещу теб.

Ако искаш да се биеш с тях, мини на [253](#).

Ако искаш да се спасиш в гората, отгърни на [126](#).

Втурваш се към каретата. Хората тичат панически на всички страни докато крааните ги нападат, отнасяйки беззащитните си жертви в потъмняващото небе. Огромен краан се рее над каретата и трима кресливи джиаки скачат от гърба му върху подплашените коне. Трябва да се биеш с тях или да напуснеш каретата и да изтичаш към прикритието на близката ферма.

Ако искаш да се биеш с джиаките, продължи на **208**.

Ако предпочиташ да се скриеш във фермата, мини на **148**.

Докато избърсваш кръвта на мечката от своето оръжие ти забелязваш гърлото на една пещера, скрито зад една скала, откъдето те нападна мечката.

Ако искаш да разгледаш пещерата, мини на [59](#).

Ако бързаш, продължи на [106](#).

Влизаш след човека в малка библиотека близо до главната зала. Той натиска една от многото книги, наредени около четирите стени, и се чува метално щракане. Една част от рафтовете бавно се плъзва назад и се открива скрит коридор.

Ако искаш да последваш мъжа в коридора, продължи на [332](#).

Ако не искаш да влезеш в тъмния коридор, напусни залата и се върни на улицата. Мини на [144](#).

Дракарът пада мъртъв край брега. Той има Къс меч и 6 Златни крони, които можеш да вземеш ако искаш. Блъсваш трупа във водата и той плува няколко секунди преди да изчезне в ледените дълбочини.

Грабваш пръта, за да преплуваш до другия бряг на реката и да напуснеш това място.

Мини на [172](#).



Усещаш, че тук има още някой, който се крие зад преградата. Над магазина витае остатъкът от аурата на злото. Пази се, тук има нещо лошо.

Ако искаш да се върнеш на улицата, мини на [7](#).

Ако искаш да разгледаш нещата в остъкления шкаф, продължи на [152](#).

Повечето от шкафовете и чекмеджетата са празни. Хората, които са живели тук, са взели със себе си почти цялата си собственост, но в мазето можеш да събереш достатъчно храна за едно Хранене. Отбележи това в Дневника на приключението.

Отгърни на [81](#).

Пада нощта. Сенките на гората се удължават и стават по-тъмни. Тъкмо когато се каниш да спреш за почивка, забелязваш между дърветата върволица от хора, които вървят на юг по широк път. Когато се приближаваш, забелязваш голяма търговска карета в средата на прашния път. Теглят я шест охранени коня и тя пътува по-бързо от останалите коли по пътя. Това може би е твоят шанс да стигнеш най-бързо до столицата.

Ако искаш да се качиш на каретата, мини на **78**.

Ако държиш да използваш Маскировка от дисциплините на Каи и да се скриеш сред багажа на покрива, отгърни на **168**.

## 201

Вървиш по неравната пътека вече около час, когато забелязваш пред теб друга, по-широка пътека, отклоняваща се на юг.

Ако искаш да завиеш на юг по новата пътека, мини на **238**.

Ако държиш да вървиш на изток, продължи на **215**.

Ако искаш да тръгнеш на запад, попадаш на **130**.

Подканяш коня си да препуска по дългия широк път към столицата, ала само след няколко минути твоят кон внезапно забавя хода си и най-после спира. Слизаш от седлото и разглеждаш вдигнатия му преден десен крак. Проклинаш късмета си, защото виждаш, че конят е изгубил подковата си и копитото му е наранено. Трябва да го оставиш тук и да продължиш пеш с най-голяма бързина.

Продължи на **58**.

Внезапно усещаш пареща болка, която преминава през гърдите ти така, сякаш нещо в теб избухва сред куп от червени звезди.

Губиш 10 точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Сред дима Билкаря се кани да налее още огън в теб.

Ако ти остават повече от 10 точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ, продължи на **80**.

Ако в момента имаш по-малко от 10 точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ, мини на **344**.

След един час път стигаш до разклонение. Пътеката продължава на юг, а друга ѝ част се отделя на запад. Досещаш се, че пътеката на запад води към блатата, затова продължаваш на юг.

Мини на [111](#).

Техният водач вдига твоята захвърлена екипировка и те повежда напред по пътя. Зла усмивка плъзва по лицата на другите двама и ти веднага разбираш, че те всъщност не са войници. Отделяш се и избягваш от тях към далечната столица.

Отвратителното щракване на арбалет зад теб те кара да усетиш хлад по гърба.

Посочи едно число от Таблицата на случайните числа.

Ако посоченото число е от 0 до 4, мини на **181**.

Ако си посочил от 5 до 9, отгърни на **145**.



Пътеката скоро те отвежда до широкия път, където пътни знаци показват, че Торан е на север, а Холмгард — на юг. Тръгваш на юг към столицата.

Продължи на [224](#).

Скоро пътеката стига до по-широк път, който пресича потока по каменен мост. Пътните знаци сочат на север към Торан и на юг към Холмгард. Самият път е задръстен от хора, отиващи на юг. Някои от тях тикат ръчни колички с техните вещи. Присъединяваш се към колоната на бежанците и тръгваш към столицата.

Продължи на **30**.

Жестоките същества насочват копията си към теб и те нападат.  
Бий се с тях като с един враг.

Джиаки: БОЙНИ УМЕНИЯ 15, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 13.

Ако победиш, можеш да се скриеш във фермата, като продължиш  
на **148**.

А можеш и да се върнеш към гората. Мини на **320**.

Коридорът пред теб се издига леко нагоре. Когато стигаш върха на този наклон, каменна врата се плъзва, за да открие пред теб друг коридор.

Минаваш през врата, която веднага се затваря със скърцане.

Продължи на [23](#).

Точно зад вратата те спира един калфа на Гилдхол и ти иска обяснение за твоето нахлуване. Спокойно му съобщаваш за твоето важно послание до краля и той те въвежда бързо в покоите на Председателя на гилдията.

Изискан старец в ярко пурпурна дреха се обръща да те поздрави и да изслуша разказа ти. Той те хваща за ръката, въвежда те в съседната библиотека и затваря вратата. С натискане на една от хилядите книги той отваря тайна преграда в стената и те кани да го последваш.

Ако искаш да го последваш в мрачния коридор, мини на [332](#).

Ако не си напълно сигурен в този човек и искаш да напуснеш Гилдхол, продължи на [37](#).

Вървиш по слабо осветения тунел, който стига до голяма квадратна стая с дъбова врата на отсрещната стена.

Ако искаш да минеш през вратата, продължи на **173**.

Ако имаш Шесто чувство от дисциплините на Каи, отгърни на **244**.

Ако предпочиташ да се върнеш на повърхността и да продължиш пътуването си, попадаш на **106**.

Когато се събуждаш, болката вече е само спомен. Възстанови всичките си точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ до началния им брой. Пред теб застава висок човек в бели дрехи, държащ в ръце дълбок съд с билки. След като слага листа в чайник с вряща вода, той се обръща да те поздрави.

— Разминал си се със смъртта и си я видял в лицето, воин от Каи, но тя още не те е повикал в своето стадо. Тялото ти е излекувано, ала чувствам, че си ранен в душата. Какво те тревожи?

Познаваш човека, който е един от главните лекари на краля, защото златната емблема на гълъб, бродирана на ръкава му, е знак за неговата уважавана длъжност. Разказваш на възрастния духовник за събитията в манастира и за опасното ти пътуване към краля.

Той внимателно те повдига с ръка от леглото и те моли да го последваш. Намираш се в богато украсена стая, преминаваща в дълъг коридор с тапицирани стени. Коридорът се вижда от мястото, където се намираш.

Това е крепостта на Холмгард, скоро ще се срещнеш с краля.

Продължи на [350](#).

Бродиш из гората близо два часа. Натрапчивото чувство, че си се изгубил, започва да се обажда в теб. С изключение на случаен вик на един краан в далечината не виждаш нито чуваш присъствието на неприятел в тази част на гората. Когато слизаш от каменистото хълмче, забелязваш нещо необикновено в гъстата гора пред теб.

Мини на [331](#).



Пътеката постепенно се стеснява, докато най-сетне изчезва напълно в гъстата растителност. Не можеш да продължиш по-нататък по този път и трябва да се върнеш на поляната.

Продължи на [125](#) и тръгни по пътеката на юг.

Излизаш на малка поляна. В средата ѝ виждаш скелета на голямо животно. На юг тясна пътека води някъде далеч напред.

Ако искаш да огледаш скелета, мини на [346](#).

Ако предпочиташ да побързаш, отгърни на [14](#).

Слагаш едната си ръка на челото му, а другата на раната му и усещаш, че топлината на твоята лечебна сила струи от твоето тяло и дава сила на ранения човек.

Той казва, че името му е Тримис и е войник в армията на принц Пелатар. Принцът и неговите отряди са влезли в битка на юг, където големи сили от Мрачните властелини атакуват моста на Алема. По време на битката той е бил издигнат във въздуха от един краан, който го пуснал на земята.

Помагаш на войника да легне по-удобно преди да продължиш пътя си.

Мини на [264](#).

Бързо се изскубваш от лудия и хукваш по тъмната уличка, където къщите са малки и сбутани една до друга. В самия край на уличката има зелена врата с табела, на която пише:

КОЛАНИС

Учен и Билкар

Ако искаш да влезеш, мини на **91**.

Ако решиш да изчакаш докато се увериш, че лудият е изчезнал и чак тогава да се върнеш на главната улица, попадаш на **7**.

Твоите сетива ти подсказват, че не само коне се насочват към теб. Ти вече чуваш в далечината бойните викове на джиаките. По крясъците и проклятията разбираш, че това са повече от дузина джиаки, а също така и обречени вълци. Решаваш, че в края на краищата няма смисъл да издаваш присъствието си.

Мини на [75](#).

От теб остават само куп натрошени кости, забити на метър и половина под стълбите, на които стоеше. Останките ти са затиснати с огромен гранитен блок.

Мисията и животът ти свършват тук.

Телохраниелят изважда от ножницата ятаган и замахва към главата ти.

Телохранител: БОЙНИ УМЕНИЯ 11, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 20

Ако победиш, продължи на **24**.

Ако искаш да избегнеш стълкновението по всяко време на битката, скочи от препускащата карета, като продължиш на **234**.

Внимателно се приближаваш към основата на дървената стена. Трупите на дърветата са груби, зле окастрени и имат много издатини да се покатериш. Когато стигаш върха на стената, изведнъж се изправяш пред арбалет. Войникът, който го държи под носа ти, казва да слезеш по дървена стълба на земята. Не искаш да спориш с него. Слизаш бавно по стълбата.

Продължи на **318**.



По пътя си откриваш горска пътека, която се раздвоява точно на това място.

Ако искаш да тръгнеш по пътеката на юг, мини на **140**.

Ако решиш да тръгнеш по пътеката на изток, продължи на **252**.

Ако предпочиташ да използваш Проследяване от дисциплините на Каи, отгърни на **67**.

След безброй отчаяни усилия успяваш да избуташ тежкия дънер във водата. Събираш всичките си вещи в един вързоп и го слагаш върху дънера, после бавно се потапяш в реката. Течението скоро те отнася и ти продължаваш бавно надолу.

След двадесетина минути чуваш шум от конски копита на левия бряг.

Ако искаш да се скриеш зад дънера, мини на **75**.

Ако предпочиташ да се покатериш на дънера и да привлечеш вниманието на конника, отгърни на **175**.

Изминаваш няколко километра, без да видиш и следа от бежанци или врагове. Бързаш към висок хребет в далечината. Оттам можеш да видиш столицата.

Когато стигаш на върха, гледката от него е обнадеждаваща, но има едно предизвикателство, срещу което трябва да се изправиш.

Продължи на [153](#).

Познаваш езика на какармите, интелигентен вид животни, които живеят в гората и се грижат за лесовете на Сомерлунд. Няма защо да се страхуваш от тези създания, защото те са много плахи и мили в поведението си. С използване на твоето умение Общуване с животни ти заговорваш с тях на техния роден език.

Ако кажеш „Не се плашете, аз съм приятел“, мини на [187](#).

Ако кажеш „Аз съм воин на Каи. Не искам да ви причиня зло, трябва да поговоря с вас“, отгърни на [39](#).

Отначало слизането е лесно, но скоро тъмнината започва да ти пречи и краката ти се уморяват. Тръните „Приспивен зъб“ те драскат и раняват, докато най-подир политаш и падаш с главата напред в мрака.

Посочи едно число от Таблицата на случайните числа.

Ако посоченото число е от 0 до 4, мини на [277](#).

Ако числото е от 5 до 9, продължи на [338](#).

Ти вече си до кръста в калната вода. Въздухът гъмжи от насекоми, които жият лицето ти и запушват носа ти. Нещо се увива около крака ти. Това е Блатната пепелянка, трябва да се биеш с нея.

Блатна пепелянка: БОЙНИ УМЕНИЯ 16, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 6.

Ако изгубиш каквито и да било точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ в битката, мини на **271**.

Ако я убиеш без да загубиш точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ, продължи на **348**.

Пътеката върви на изток, но скоро изчезва в гъстите шубраци.

Ако продължиш на изток, като си пробиваш път през гъстата растителност със своята брадва, мини на [140](#).

Ако се насочиш на юг, където храстите са по-редки, и след това побързаш през гората, продължи на [215](#).

Краанът се спуска върху теб и вдига облак прах с ударите на огромните си черни крила. Прахът попада в очите и носа ти. Започваш да кашляш. Сега звярът атакува.

Трябва да се биеш с него до смърт. Заради праха трябва да намалиш твоите БОЙНИ УМЕНИЯ с 1 точка.

Краан: БОЙНИ УМЕНИЯ 16, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 25.

Ако победиш, имаш избор.

Можеш да претърсиш тялото, като обърнеш на [267](#), или да продължиш по пътеката на изток, като се прехвърлиш на [125](#).



Някъде в далечината забелязваш силуетите на войници в лодки, наредени в линия през реката. Чуваш тихото ръмжене на обречените вълци, които се връщат по отсрещния бряг.

Изведнъж долавяш нещо странно във вятъра и се втурваш по брега към далечните лодки.

Мини на [179](#).

Вече си готов да питаш за цената на лекарството, когато бамбуковата преграда пада с трясък и един млад мъж се нахвърля върху теб. Той държи в ръката си дълъг крив нож.

Непознатият е вече съвсем близо и трябва да се бориш за живота си.

Разбойник: БОЙНИ УМЕНИЯ 13, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 10.

Ако го убиеш за не повече от четири кръга на битката, мини на **94**.

Ако го убиеш за повече от четири кръга, продължи на **203**.

Можеш да избегнеш по-дълго стълкновение след два кръга от битката, като избягаш през предната врата. Ако направиш това, отгърни на **7**.

Грубият водач се приближава до теб и казва:  
— Не ни трябва много, милостиви господарю. Парите или  
живота!

Ако искаш да се биеш с тях, мини на **180**.

Ако предпочиташ да бягаш, отгърни на **22**.

След известно време се справяш с коня и успяваш да го успокоиш. Сега ти си на север от колибата и вярваш, че ще намериш пътя назад.

Пришпорваш коня си, връщаш се назад към колибата и бързаш отново на юг.

Продължи на [206](#).

Скачаш направо от препускащата карета, но падаш лошо и счупваш глезена си. Болката е ужасна и скоро загубваш съзнание.

За нещастие ти вече няма да се събудиш, но така е по-добре, защото главата ти вече украсява седлото на един краан.

Животът и мисията ти свършват тук.

Конят на принца е наистина великолепно животно, бързо и здраво в краката. Галопираш по криволичещата пътека, сякаш това е прав широк път, докато звукът от битката заглъхне далеч зад теб.

Гладен си и трябва да ядеш Храна по време на пътуването. След няколко километра пътеката стига внезапно до разклонение. Тук е имало пътен знак, но той е съборен на земята.

Ако искаш да завиеш на ляво, отгърни на **32**.

Ако предпочиташ завоя на дясно, мини на **146**.

Ако искаш да използваш Проследяване от дисциплините на Каи, попадаш на **254**.

Скъпоценният камък се носи над устата на скелета-крал и проблясва заплашително в червено. Внезапно ярък пурпурен пламък лумва над саркофага и разрушава напълно скъпоценния камък. Взривът те отхвърля към далечната стена и те поваля в безсъзнание.

Когато се събуждаш, стаята е съвсем празна. Скелетът-крал и саркофагът са изчезнали. Губиш 6 точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ, а твоите начални точки намаляват с 1 за останалата част от живота ти.

Ставаш предпазливо на крака и тръгваш с несигурна крачка към тунела.

Мини на **104**.

Използваш напълно твоите дисциплини от Каи и бързо се заравяш дълбоко в пръстта на гористия хълм. Покриваш се с наметалото и дръпваш един близък клон над набързо изкопаното убежище.

Посочи едно число от Таблицата на случайните числа.

Ако си посочил от 0 до 4, минаваш незабелязан. Продължи на **265.**

Ако си посочил от 5 до 9, не си чак такъв късметлия. Попадаш на **72.**



Пътеката се вие между няколко ниски, обрасли с гора хълмове, и накрая стига до опожарена дървена колиба. Изглежда тя е била изгорена неотдавна, защото пепелта е още топла и лек дим се издига над мястото. Усещаш, че тук се крие някаква опасност.

Можеш да тръгнеш по пътя на юг, като продължиш на [42](#).

Можеш да тръгнеш и на север, като минеш на [68](#).

Докато навлизаш в гората чуваш плясък от крилете на краан, който прелита над дърветата и изчезва на север. Пътуваш напред повече от час, докато стигаш на една поляна. На далечния ѝ край съзираш пътека, която води на юг.

Ако искаш да излезеш на поляната и да поемеш по пътеката на юг, мини на [34](#).

Ако предпочиташ да минеш по края на поляната и да стигнеш до пътеката, за да продължиш нататък, отиваш на [118](#).

Пътеката минава по билата на гористи хълмчета и завива на изток.

Прехвърли се на [79](#).

Магьосникът чува вика ти и се обръща точно на време, за да пусне изпепеляващ гръм срещу джиака. Главата на съществото избухва в пламъци и неговото гърчещо се тяло пада като торба в основата на колоната. Офицерът на джиаките те забелязва и извиква „Огот! Огот!“ на прикриващите го отряди, които бързо избягват от развалините на безопасно място в близката гора.

Младият магьосник избърсва челото си и тръгва към теб, като протяга напред ръка в знак на благодарност и приятелство.

Мини на [349](#).

Капакът на саркофага пада на пода с тъп звук. Гледаш останките на древния крал, който продължава да лежи сред своето съкровище. Богато украсената корона е все още на мястото си. Челюстта на скелета е широко отворена и тъмнината на устата изглежда странно бездънна. Далечен тътен се донася от дълбините на земята.

Ако имаш Мозъчен щит от дисциплините на Каи, мини на **166**.

Ако нямаш, продължи на **9**.

Докато бързаш през гората, ти се препъваш, падаш по стръмния склон и се търкулваш върху скритата пътека под него. На пътеката има труп. Това е джиак, зъл и жесток слуга на Мрачните властелини. Преди много векове Мрачните властелини са принудили техните прадеди да построят пъкления град Хелгедад, който се намира във вулканичните пустинни земи отвъд планината Дурнкраг. Построяването на града е било дълъг и мъчителен кошмар и само най-силните джиаки издържали на топлината и отровната атмосфера на Хелгедад. Съществото, което лежи пред теб, е издънка на тези поробени джиаки. То е било съсечено с меч в главата и до него лежи Боздуган. Можеш да вземеш това оръжие, ако желаеш.

Продължаваш по скритата пътека и преминаваш на **97**.

Сетивата ти подсказват, че не си сам. Ти си в голяма опасност.  
Върни се на повърхността колкото може по-скоро.

Продължи на **93**.

Докато плуваш под вода към отсрещния бряг, стрелите падат в реката и минават край теб без да те засегнат.

Бързо излизаш от реката и се втурваш към гората. Сега ти си извън обсега на стрелите. Джиаките се качват отново на обречените вълци и и продължават преследването.

Мини на [190](#).



Когато лодката стига средата на езерото, човекът спира да гребе и се изправя. Той се засмива заплашително и отхвърля назад качулката на своето наметало, за да открие лицето си. Това е дракар, трябва да се биеш с него.

Дракар: БОЙНИ УМЕНИЯ 15, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 23.

Ако победиш, мини на [197](#).

Търговецът изглежда сърдит. Той повиква телохранителя си. Трябва да измислиш нещо бързо.

Ако решиш да му предложиш нещо ценно, което носиш в раницата, мини на [159](#).

Ако се приготвиш за бой с телохранителя, мини на [220](#).

Стигаш до подножието на хълма и бързо влизаш в гората. Само след няколко минути откриваш стара горска пътека.

Ако искаш да продължиш по пътеката на север, мини на [44](#).

Ако искаш да продължиш по пътеката на изток, отгърни на [300](#).

Слизаш по каменна стълба, която води към голяма зала. Това място те посреща с мрачен вид. Отсреща, точно от другата страна на голямата каменна зала, има украсена арка с коридор, края на който се губи в мрака. Странна зелена светлина струи от две редици черепи, всеки от които е сложен върху каменна плоча. Те са поставени един срещу друг, за да образуват зловещ път през стаята.

Ако искаш да пресечеш залата по посока към арката, мини на **169**.

Ако искаш да се хвърлиш срещу черепите, отгърни на **107**.

Прескачаш дънера и падаш срещу две малки козиняви същества. Веднага ги познаваш, това са какармите, интелигентен вид животни, които обитават дъбравите и се грижат за горите на Сомерлунд. Преди да успееш да се извиниш за грубото си нахлуване, уплашените малки същества се скриват в гората.

Ако искаш да ги последваш, мини на **186**.

Ако искаш да продължиш, попадаш на **228**.

Имаш късмет, изглежда не са те забелязали. Те бавно тръгват и скоро изчезват в далечния край на хребета. Продължаваш пътя си.

Мини на **10**.

В средата на малка поляна забелязваш група хора, които говорят възбудено и жестикулират диво с ръце. Това са две деца, трима мъже и една жена. Тяхното имущество е събрано във вързопи, които хората носят праметнати през рамо. Техните дрехи изглеждат добре скроени и скъпи, но са кални и окъсани.

Ако искаш да се приближиш до тях и да ги питаш кои са, продължи на **155**.

Ако решиш да ги избегнеш и да продължиш мисията си, попадаш на **70**.

Обречените вълци вече са пред теб и ти трябва да се биеш с тях един след друг.

Обречен вълк 1: БОЙНИ УМЕНИЯ 13, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 24.

Обречен вълк 2: БОЙНИ УМЕНИЯ 14, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 23.

Обречен вълк 3: БОЙНИ УМЕНИЯ 15, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 22.

Обречен вълк 4: БОЙНИ УМЕНИЯ 15, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 21.

Ако ги убиеш в битката, мини на [278](#).



Твоето качество Проследяване ти подсказва, че няколко следи от дясната пътека водят в посока на лявата пътека. Следите са оставени от големи вълци. Мрачните властелини използват такива вълци като разузнавачи в техните армии. Те са зли същества, най-често яздени от джиаките. Лявата пътека води към Холмгард, а дясната отива към планината Дурнкраг. Изборът на пътя е твой.

Ако искаш да завиеш наляво, отгърни на **32**.

Ако решиш да завиеш надясно, продължи на **146**.

Чудовището, пред което се изправяш, е гурдаз от вида на студенокръвните гуцери, които живеят навътре в опасните блата Маакенмир. Любимата им храна е човешко месо!

Мечът на принца е в краката ти. Ако искаш можеш да го вдигнеш и да използваш това оръжие. Гурдазът е готов да нападне, трябва да се биеш с него до смърт.

Гурдаз: БОЙНИ УМЕНИЯ 20, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 30.

Чудовището е защитено срещу Мозъчна атака.

Ако победиш, премини на **82**.

Събуждат те виковете на краани, които се реят в ясното утринно небе високо над теб. Разтвиваш очите си и се вираш нагоре през гъстата плетеница от клони. Три гадни чудовища отлитат на север.

Сигурен си, че не са те забелязали, но ще е най-добре да тръгнеш вече. Възсядаш коня си и продължаваш на юг по широкия път.

Мини на [224](#).

Откриваш каменен портал на източната стена, но ти се струва, че няма никаква възможност да отвориш вратата.

Ако искаш да разгледаш статуята, мини на [133](#).

Ако предпочиташ да седнеш на седалката, продължи на [161](#).

С помощта на Власт над предметите от дисциплините на Каи ти развързваш въжетата, с които са вързани ръцете ти. Изчакваш малко и после хукваш колкото може по-бързо, за да се скриеш в гъстите шубраци. Черни стрели свистят край теб, но скоро навлизаш дълбоко в гората и отново си спасен. Изгубил си Раницата и Оръжията, но си жив, ръцете и краката ти са здрави. Продължаваш да си пробиваш път напред.

Мини на **50**.

В подземие то става по-студено. Все по силно усещаш миризмата на сѳра във въздуха. Чуваш монотонно пеене в далечината. То звучи сякаш от друга част на тази пещера. В каменната стена се отваря процеп и в него се появява жезъл. Внезапно от жезъла излита ярка синя мълния, която те удря в гърдите.

Докато животът бавно те напуска, един старец в черни дрехи вдига нож над гърлото ти.

Животът и мисията ти свършват тук.

Докато плуваш в реката забелязваш близо до брега един граничар с разперени ръце. Стигаш до него за да разбереш, че при падането си е счупил врата и е мъртъв.

Изведнъж двама джиаки скачат отгоре върху теб и се налага да водиш битка с тях. Ти си невъоръжен и трябва да се биеш с джиаките с голи ръце. Извади 4 точки от твоите БОЙНИ УМЕНИЯ и се бий с всеки от джиаките поотделно.

Джиак 1: Бойни умения 11, издръжливост 18.

Джиак 2: Бойни умения 12, издръжливост 17.

Ако победиш, мини на **156**.

Изпотен и останал без дъх, ти разтваряш гъстите храсти да видиш краана, който се спуска към каретата. Трина жестоки джиаки скачат от гърба му и пускат в бяг конете. Джиаките препускат към беззащитните деца с копията си.

Ако искаш да се върнеш тичешком към каретата и да защитиш децата, продължи на [208](#).

Ако искаш да избягаш дълбоко в гората, мини на [264](#).



Търговецът взема твоето Злато и щраква с пръсти. Неговият телохранител те напада със жезъла си.

Ако искаш да се биеш, продължи на **191**.

Ако искаш да избегнеш борбата, скочи веднага от препускащата карета и премини на **234**.

Вървиш предпазливо край потока, който носи водите си на изток. Внезапно в далечината забелязваш нещо, което те кара да спреш.

На бързея лежи като огромен черен бент мъртъв краан. Приближаваш по-наблизо под прикритието на листата и забелязваш три стрели, забити дълбоко в гърдите на звяра. Трупът на чудовището е притиснал неговия ездач, злия и жесток слуга на Мрачните властелини. Преди много векове Мрачните властелини са използвали неговите прадеди да построят пъкления град Хелгедад, разположен сред вулканичните пустинни земи отвъд планината Дурнкраг. Построяването на града е било дълъг и мъчителен кошмар и само най-силните джиаки са оцелели в горещата и отровна атмосфера на Хелгедад. Това същество е издънка на онези поробени джиаки. В кесията на джиака има три Златни крони и ти можеш да ги вземеш, ако искаш.

Можеш да продължиш по течението, като минеш на [70](#).

А можеш да оставиш потока и да продължиш пеша на юг по обраслите с гора хълмове, като отидеш на [157](#).

Преди още да се отдалечиш чуваш шум от битка, който идва от запад.

Ако искаш да тръгнеш по посока на звука, мини на **97**.

Ако предпочиташ да продължиш на юг, отгърни на **6**.

Бързо влизаш навътре в гората, преди още обречените вълци или краанът да се появят.

Вървиш повече от час, докато стигаш до върха на скалист хълм. Гледката, която се открива пред теб на другата страна, те изпълва с надежда, но ще трябва да се изправиш пред ужасно предизвикателство.

Продължи на [142](#).

Докато звярът се гърчи на черния каменен под, източният портал се отваря с тихо щракване и открива коридора зад него. Бързо се шмугваш през секретната врата тъкмо преди тя да се затръшне.

Отгърни на [209](#).

Покриваш носа си с наметалото и предпазливо се приближаваш към мъртвия звяр. От острата миризма на зловонната му черна кръв стомахът ти се свива, но ти си решен да огледаш внимателно трупа. Забелязваш голяма чанта за седло, стегната с ремък за гърдите му. Отваряш чантата и намираш Послание, написано върху животинска кожа.

Дълбоко в чантата има Нож. Ако искаш можеш да вземеш и Посланието, и Ножа.

Оставяш трупа и продължаваш на изток по пътеката.

Мини на [125](#).

Изпадаш в безсъзнание за няколко минути, но се възстановяваш с възможностите на силния си дух. С чувство на тревога, но за щастие жив, ти се опираш на рамената на кралските войници и се повличаш към вътрешната защитна стена.

Продължи на [288](#).

Побърканият пада мъртъв в краката ти. Скоро на вратата се появяват двама войници и веднага те поздравяват. Войниците ти казват, че той е един избягал луд, когото те са преследвали през последните два дни. Един от войниците ти дава за награда 10 Златни крони и ти предлага да те съпроводи до крепостта.

Ако приемеш предложението му, отгърни на **314**.

Ако вярваш повече на собственото си чувство за ориентиране, мини на **7**.



Чуваш сърдитите викове на враговете, които се носят над езерото. Трябва да се махаш отгук преди да се появят още краани. Възсядаш жребеца си и продължаваш напред в гората.

Продължи на [21](#).

Чувстваш се много слаб. Отровата на змията е влязла в твоето кръвообращение и ти усещаш как мускулите на тялото ти неволно се свиват и отпускат. Краката ти внезапно се подгъват под теб и тинестата вода на блатото скрива главата ти.

Животът ти свършва тук.

Впил зоркия си поглед в небето над теб, ти вървиш бързо по пътеката. Спомняш си, че този път води до Фогууд, малка група колиби, използвана от семейство въглищари вече петдесет години. След двадесетина минути стигаш до малка поляна, където колибите са наредени в кръг. Няма никакви признаци на обичайната мъгла от дима, която дава името на Фогууд, къщите са необикновено тихи.

Ако имаш Проследяване от дисциплините на Каи, продължи на **134**.

Ако нямаш това умение, пригответи оръжието си и тихо се приближи към колибите. Отиваш на **305**.

Вече се вижда външната отбранителна стена на града. В реката са наредени лодки, свързани с вериги, образуващи плуваща барикада. Забеляваш и войниците, тичащи покрай дървената стена на отбранителната линия и чуваш слабия шум на битката, който се носи от запад.

Ако решиш да се приближиш до лодките, отгърни на [179](#).

Ако искаш да се скриеш сред дърветата, мини на [51](#).

В желанието си да избягаш от врага ти се спъваш в корена на едно дърво и падаш презглава в куп прах и листа. Веднага скачаш на крака и като си проправяш път през гъсталака в подножието на хълма, ти се втурваш в гората. Бягаш вече десетина минути когато откриваш, че си загубил Оръжията си. Какво пък, ти поне си жив и имаш Раница. Избърсваш мръсотията от лицето си и продължаваш през гората.

Премини на **331**.

Вървиш вече двадесетина минути по виещата се пътека, когато чуваш плясъка на крила високо над дърветата. Вдигаш глава и виждаш как грамаден краан се приближава от север. Огромните му черни криле хвърлят сянка по дърветата.

На гърба му яздят две същества, въоръжени с дълги копия. Това са планинските джиаки — малки гадни същества, пълни с омраза и злоба. Преди много векове Мрачните властелини са принудили техните прадеди да построят пъкления град Хелгедад, разположен сред вулканичните пустинни земи отвъд планината Дурнкраг. Построяването на града е било дълъг и мъчителен кошмар и само най-силните джиаки са оцелели в горещата и отровна атмосфера на Хелгедад.

Бързо се скриваш в сянката на голямо папратово дърво преди краанът да прелети над главата ти. С разтуптяно сърце се молиш дано с бързите действия си останал незабелязан.

Посочи едно число от Таблицата на случайните числа.

Ако числото е от 0 до 4, отгърни на **345**.

Ако числото е от 5 до 9, мини на **74**.

С помощта на своята Брадва успяваш да си пробиеш път през преплетените храсти на гъстата гора до мястото, където дърветата оредяват. Наметалото ти се скъсва на няколко места, а десния ти крак е зле контузен над коляното.

Губиш 1 точка за ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Мини на **213**.

Събуждаш се сред гъстата трева на крачка от стръмния склон. Боли те глава, няма ги Раницата и Оръжието ти. Не можеш да кажеш колко дълго си бил в безсъзнание, но разбираш, че трябва да бързаш с изпълнението на твоята мисия.

Като се изправяш виждаш наблизо непокътнатата твоята Раница, но Оръжието ти е счупено и е напълно безполезно. Запиши това в Дневника на приключението. Ако имаш повече от едно Оръжие, само едно от тях е счупено и имаш право на избор кое да бъде то. Грабваш бързо Раницата и навлизаш сред дърветата.

Продължи на **113**.



Веднага оставяш пътеката и препускаш по пътя към столицата. Стигаш до мястото, където спряха обречените вълци, и виждаш отвъд ливадата главния път, който води от северното пристанище Торан до Холмгард. До сутринта можеш да стигнеш в столицата.

Мини на [149](#).

Покатерваш се по свлачището и влизаш в пещерата, после бързо избутоваш голяма скала на входа.

След няколко минути забелязваш джиаките на скалистата издатина. Жълтите им очи крадешком оглеждат всяка пролука в склона. Те са толкова близо, че всеки миг могат да те открият.

Посочи едно число от Таблицата на случайните числа.

Ако посочиш от 0 до 6, продължи на **112**.

Ако числото е от 7 до 9, мини на **96**.

Когато започваш изкачването чуваш плясък на криле, който се приближава от запад. Това са краани! По шума се досещаш, че са поне десет — дванайсет. Проклинаш късмета си, защото склонът не те прикрива от небето. Ако те нападнат по време на трудното катерене, ще разбереш, че е невъзможно едновременно да се биеш и да се задържиш прав.

Ако решиш да изтеглиш оръжието си и да останеш съвсем неподвижен с надеждата, че крааните няма да те забележат, мини на [327](#).

Ако решиш да слезеш бързо по стръмния склон и да се скриеш в тунела, отгърни на [170](#).

Докато тичаш между дърветата чуваш ужасните крясъци на джиаките съвсем близо зад гърба си. Скоро гората оредява и виждаш пред себе си скалистия склон на един хълм.

Ако излезеш от прикритието си и започнеш изкачването на хълма, мини на [311](#).

Ако промениш посоката и продължиш своя бяг през гората, попадаш на [77](#).

Поглеждаш над главите на хората и забелязваш, че една от постройките срещу главната порта е дървения кабинет на градския лекар. Веднага ти хрумва дързък план. Хвърляш се срещу течението от човешки тела и си пробиваш път до отсрещната страна на улицата. Влизаш бързо в кабинета и разбираш, че тук няма признаци на живот с изключение на пъстрия папагал до прозореца.

Вземаш няколко малки шишенца, слагаш бялата лекарска престилка и си пробиваш път към главната порта. „Бърза помощ“, казваш ти, когато стражите те спират и разпитват. „Жената на кралския готвач има бебе“.

Стражите се поколебават за миг, но ти ги убеждаваш, че нещата не търпят отлагане, и те решават да те пуснат вътре. Една от големите порти се открява и стражите те избутват грубо през тесния процепа в кралския двор.

Продължи на **11**.

Ти си само на няколко крачки от чужденеца с мантията, когато гарванът предупреждава с грачене своя господар и той се обръща. Замръзваш на място от отвратителния вид на Вордак, лейтенанта на Мрачните властелини и един от безсмъртните. Трябва да се биеш с него.

Благодарение на изненадата в нападението добави 2 точки към твоите БОЙНИ УМЕНИЯ само за първия кръг на битката.

Ако нямаш Мозъчен щит от дисциплините на Каи, извади две точки от твоите БОЙНИ УМЕНИЯ за втория и следващия кръг от битката, защото противникът те атакува не само с черния си боздуган, но и с Мозъчна атака!

Вордак: БОЙНИ УМЕНИЯ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 25.

При победа мини на [123](#).

Твоят път през Гробището няма да е никак лесен, защото земята е неравна и обрасла с бодливи храсти. Тези неприятни трънаци разкъсват наметалото ти и драскат краката ти. Въздухът е тежък и застоял. От отворените гробници се носи гадна миризма, до ушите ти стига натрапчивия шум на далечен шепот.

Предпазливо се приближаваш до отвора между две древни колони и хващаш през наметалото Гробищните бурени. Изведнъж почвата под краката ти се разтърсва и ти падаш презглава сред пръст и камъни.

Продължи на [71](#).

С отвратителен тъп звук парчето мрамор счупва черепа на джиака. Той пада на колене и бавно се поваля към развалините под него. Ободрен от своята ловкост, ти се втурваш да помогнеш на младия магьосник.

Продължи на [325](#).



Обречените вълци, пратениците на смъртта, горещо желаят да донесат своите печални вести. Вълците те обграждат и нападат. Биеш се храбро, но това не стига, защото те са твърде много.

Когато твоята кръв изтича и приближава вечния мрак, в спомена ти остава само отражението на слънцето върху островърхите кули на Холмгард.

Твоята мисия се провали.

Скоро пътеката изчезва сред куп бодливи храсти и ниските клони на елите.

Ако искаш да се върнеш на разклона и да поемеш на изток, продължи на **13**.

Ако решиш да си проправиш път през храсталака в същата посока, мини на **330**.

Когато стигаш до защитната стена голямата дъбова порта се отваря и ти бързо се шмугваш вътре. Сержантът, изтощен от битката и опръскан с кръв, повиква офицера, който се обръща и познава наметалото ти.

— Господи! — възкликва той. — Къде са другите воители от Каи? Ужасно ни липсва тяхната мъдрост. Мрачните властелини ни притискат жестоко, жертвите са много.

Разказваш на храбрива офицер за ужасната загуба на твоите приятели и за твоята мисия да стигнеш до кралския съвет. Без да разпитва повече той заповядва на един войник да доведе два коня. Двамата се качват на седлата и препускате към високата градска стена на Холмгард.

Отгърни на [129](#).

Двамата стражи изглеждат уморени и разтревожени. Те нервно протягат напред кралските си алебарди, като използват оръжието си да отблъснат всеки, който се приближи твърде много до портата. Сърдита жена напада единия от тях, като го удря в гърдите със свити юмруци и го поваля върху другия страж. Стражите и жената се сливат в едно кълбо от оръжия и крака, които се размахват енергично. Това е твоят шанс. Хукваш напред и дръпваш дългия лост, който отваря голямата порта.

Вмъкваш се вътре и затваряш вратата, без някой от стражите да те забележи.

Продължи на [139](#).

В дългата кутия има тояга, завита в кожа. Ако искаш можеш да вземеш това Оръжие. Затваряш кутията и слизаш по стълбата на поляната.

Мини на [140](#).

Двамата джиаки падат безжизнени със сгърчени тела в краката ти. При бързото претърсване откриваш 6 Златни крони, две Копия и Нож.

Можеш да вземеш монетите и едно от двете — или Ножа, или Копието. Запиши това в дневника на приключението.

Краанът отлита още по време на битката и сега пътят е свободен. Мяташ Раницата на гърба си и продължаваш своята мисия.

Отгърни на [272](#).

Последното нещо в твоя живот е да усетиш как те засмуква бездната на мрака. На този свят не остава и следа от теб, защото си преминал в царството на безвременното битие. Ставаш роб на древното зло.

Твоето приключение свършва тук.

Бендон махва с ръка и напуска развалините, а ти продължаваш, като си проправяш път сред гъстата гора. Само след няколко минути забелязваш няколко чифта жълти очи, които те дебнат от гъстите храсти вляво. Внезапно една черна стрела одрасква леко върха на главата ти. Това е засада на джиаките и трябва да бягаш много бързо, за да избегнеш клопката.

Премини на [281](#).



Оставаш дълго под водата, а когато се подаваш на повърхността, виждаш джиаките далеч зад теб. Изгубваш Оръжията и Раницата си, но поне си жив.

Излизаш от калната вода и продължаваш пътуването си под прикритието на гората, с която е обрасъл десния бряг.

Посочи число от Таблицата на случайните числа.

Ако посочиш от 0 до 2, продължи на **230**.

Ако числото е от 3 до 6, отгърни на **190**.

Ако си посочил от 7 до 9, мини на **321**.

Изминали са петнайсет минути когато една черна стрела изсвирва край главата ти и се забива в дървото. Инстинктивно се навеждаш и изтегляш оръжието си.

Ако искаш да останеш на място с цел да откриеш скрития стрелец, мини на **185**.

Ако решиш да побегнеш към прикритието на по-гъсти храсти, отгърни на **92**.

Усещаш нещо съмнително. След като е започнала войната, а Мрачните властелини са толкова близо, защо този човек е останал в гората? Забелязваш странна аура на злото около него и отклоняваш предложението му.

Прехвърли се на [90](#).

С помощта на уменията, които си научил от майсторите на Лова, ти се промъкваш незабелязано през листака. За по-малко от минута стигаш на няколко крачки от кола, за който е завързан човекът. Кладата е запалена и гъст облак дим обвива бедната жертва. Грабваш брадвата и се втурваш напред, скрит от дима. С един удар на брадвата прерязваш връзките и повеждаш човека към свобода под закрилата на гората. Докато бързаш към гората чуваш крясъка на джиаките, които вече са открили, че техният затворник буквално е изчезнал в облака дим.

Продължи на [117](#).

Главата на птицата бавно се обръща към теб и тя те проклина. Миг след това тя литва над дърветата и скоро изчезва. Изумен от чутото ти вече си сигурен, че птицата е разузнавач на Мрачните властелини и сега сигурно е на път да ги осведоми къде се намираш.

Ако искаш да продължиш по пътеката, мини на **121**.

Ако предпочиташ да оставиш пътеката и да продължиш през гората, попадаш на **38**.

Скоро разбираш, че си навлязъл дълбоко в обраслото с растителност блато. Продължаването на пътя в същата посока ще бъде бавно и рисковано.

Ако искаш да продължиш, отгърни на [227](#).

Ако предпочиташ да смениш посоката и да тръгнеш към потвърда земя, мини на [95](#).

Вървиш повече от час, като постоянно следиш за краани в небето. Два пъти забелязваш техните издайнически сенки и в двата случая бързите ти реакции те спасяват от откриване. Вече си много гладен, време е за Хранене.

Сега можеш да продължиш пътя си, като минеш на [13](#).

Твоите дисциплини от Каи ти подсказват, че западната пътека не води наникъде. Избираш южната пътека и продължаваш на [27](#).



## 302

Посочи едно число от Таблицата на случайните числа.

Ако посоченото число е от 0 до 2, мини на **110**.

Ако числото е от 3 до 9, отиваш на **285**.

Тук гората е рядка и се простира върху хълмове, тя вече не те закриля срещу нападение от въздуха. Притичваш бързо от дърво на дърво за да избегнеш краана, но вече чуваш шума от стъпките на обречените вълци, които се приближават отзад.

Ако имаш Маскиране от дисциплините на Каи, мини на [237](#).

Ако нямаш това умение, продължи на [72](#).

Скъпоценният камък е невероятно горещ и изгаря ръцете ти. Губиш две точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Бързо го вдигаш с края на наметалото от Каи и го слагаш в ранцата си. Камък с такива размери трябва да струва стотици Крони. Ала джиаките са много близо и техните стрели свистят край главата ти когато се обръщаш и хукваш към закрилата на гората.

Продължи на **2**.

През отворената врата на първата колиба виждаш тялото на въглищар, което лежи по лице на грубия каменен под. Той е убит, намушкан е с копие в гърба. Мебелите и цялата му покъщнина са преобърнати и изпотрошени, не е останало нещо непокътнато.

Това, без съмнение, е мръсната работа на джиаките, защото те обичат разрушението във всичките му форми. Бързото претърсване на останалите колиби показва същата картина на убийство и погром. В последната колиба, в която надзърташ, откриваш Копие на джиак, доказателство за твоите подозрения. Можеш да го вземеш ако искаш.

С още по-твърда решителност да завършиш успешно мисията си ти продължаваш по пътя.

Мини на **105**.

Шумът от битката постепенно заглъхва зад теб. Ненадейно някой те събаря на земята. Трина дракарими са скочили от дървото над теб. Бориш се отчаяно, но без успех, защото те са силни и са твърде много.

В спомена ти остава само ужасното ръмжене на дракаримите в мига, когато вдигат копията си.

Твоят живот и мисията ти завършват тук.

Изкачването ти е бързо и лесно. То ти напомня за многото дървета, по които си се катерил и разглеждал като дете край Торан, когато си искал да откъснеш някой плод или да погледнеш отгоре красивите простори на Сомерлунд.

Отваряш вратата и виждаш стар отшелник, свит в ъгъла на малката къщурка върху дървото. На лицето му цъфва израз на върховно облекчение, когато вижда зеленото ти наметало от Каи. Той разказва, че това място гъмжи от джиаки и че е наброил повече от четирийсет краана, прелетели над неговия дом през последните три часа. Те са летели на изток.

Той отива до един шкаф и донася поднос, пълен с пресни плодове. Благодарих му и слагаш плодовете в раницата. Те стигат за едно Хранене. Отшелникът изважда и един боен чук и го слага на масата до вратата.

— Твоята нужда е по-голяма, воин от Каи — казва той, — моля те, вземи този верен Боен чук, ако искаш.

Можеш да вземеш това оръжие, ако го смениш с някое друго, което вече имаш, защото това е единственото оръжие на отшелника срещу неприятели.

Благодарих на стареца, слизаш внимателно от дървото и продължаваш мисията си.

Мини на [213](#).

Вратата на обора е отворена и чуваш дишането на кон вътре в тъмното. Внезапно конят усеща твоето присъствие и се втурва напред, като те събаря на земята. Губиш 1 точка за ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако искаш да използваш Общуване с животни от дисциплините на Каи, отгърни на [122](#).

Ако искаш да се втурнеш след препускащия кон, мини на [233](#).

Още не си направил и десет крачки, когато гарванът предупреждава странника. Облеченият с мантия се обръща и те поглежда с пронизващ поглед, който кара кръвта ти да замръзне, а стомахът ти да се свие от страх. Това е Вордак, лейтенантът на Мрачните властелини и един от безсмъртните. Само след секунди от неговата страна се появява група джиаки, които те нападат. Биеш се храбро, но враговете те превъзхождат по броя си.

Запомняш само леденото стискане на пръстите на Вордак, които те стисват за гърлото.

Твоят живот и мисия завършват тук.



На стената на отсрещното здание Забелязваш малък избелял надпис:

КРАЛСКИ СЪД — 1 КИЛОМЕТЪР.

Спомняш си, че последната сесия на кралския съд беше в крепостта и вече си сигурен, че западният път води натам.

Продължи на [37](#).

Склонът е стръмен, тук земята е гол сипей. Хвърляш бърз поглед през рамо и виждаш как двама джиаки се появяват от гората. Те започват да се катерят след теб. По средата на пътя до върха забелязваш вдясно от теб една пещера, почти напълно скрита от сипея.

Ако искаш да се скриеш в пещерата, мини на [279](#).

Ако искаш да минеш край пещерата и продължиш изкачването по хълма, отиваш на [47](#).

Ако имаш уменията Маскировка от дисциплините на Каи, попадаш на [324](#).

Проклинаш горчиво късмета си. Изглежда природата и Мрачните властелини са в заговор срещу теб, но това не поколебава твърдото ти желание да стигнеш до краля.

Почистваш полепналата кал от дрехите си, обръщаш се и тръгваш бързо към гората.

Мини на [299](#).

Избърсваш лудата кръв на джиаките от оръжието си и бързо слизаш по склона преди краана да забележи мъртвите си ездаци. Много пъти се подхлъзваш върху голите скали и падаш по няколко крачки надолу.

Извади 1 точка за ИЗДРЪЖЛИВОСТ заради раните и драскотините по краката ти.

Отгърни на [248](#).

Пътят до крепостта ти отнема почти час. С пристигането си разбираш, че жителите на Холмгард са паникьосани и объркани. Твоята охрана се приближава до облечените в доспехи стражи пред главния вход и им казва за твоето неотложно съобщение за краля.

Избери едно число от Таблицата на случайните числа.

Ако си посочил от 0 до 6, мини на **341**.

Ако числото е от 7 до 9, продължи на **98**.

В един вързоп със женски дрехи намираш кадифяна кесия с 6 Златни крони и Калъп парфюмиран сапун. Можеш да вземеш тези неща и да продължиш пътя си.

Мини на [213](#).

В бързината да избегнеш неприятеля се спъваш в корена на едно дърво и се премяташ през глава в купчина прах и листа. Минаваш през храсталака в основата на хълма, вземаш оръжието си и хукваш към гъстата гора. Краанът вече не лети над това място, но ти забелязваш силуетите на двама джиаки на върха на хълма зад теб.

Избърсваш мръсотията от тялото си и се учудваш, като забелязваш голяма драскотина на челото си. Без никакво бавене се втурваш по-дълбоко в гората.

Отгърни на [331](#).

Инстинктивно отскачаш от стълбата и падаш на каменния под. Бързата реакция ти спасява живота, защото огромен каменен блок пада от тавана и строшава стъпалата точно срещу ключалката.

Скачаш на крака уплашен, но невредим. От мястото, където беше блокът, в залата се процежда сноп мътна сива светлина. През дупката в тавана се вижда куп гробищни бурени и облачното небе. Покатерваш се, за да излезеш от гробницата, и тръгваш с голяма бързина към южната порта на гробището. Вече се вижда островърхата стена на градската външна защита.

Мини на [61](#).



Двама войници и един сержант се втурват към теб с арбалети, насочени към главата ти. Когато се приближават те познават твоето наметало от Каи и по лицата им се изписва облекчение.

— Господи! — казва сержантът, — къде са останалите воители от Каи? Ужасно ни трябва тяхната мъдрост. Мрачните властелини ни притискат жестоко, ние даваме много жертви.

Разказваш на смелия воин за загубата на твоите приятели и за неотложната мисия да се срещнеш с краля. Той те отвежда обратно при лодките, откъдето един офицер те придружава на кон до високите стени на главната порта на Холмгард.

Отгърни на [129](#).

Дългото чудовище надава пронизителен предсмъртен вик и рухва. Изпадаш в паника и скачаш на крака, като грабваш от челюстите на мъртвия звяр онова, което смяташ за своя ремък. В далечината забелязваш слаба светлина и се втурваш към нея с всичка сила. Когато най-подир излизаш на дневна светлина, падаш задъхан на покритата с листа земя, жаден за глътка въздух.

Бавно сядаш на земята и виждаш, че още носиш твоя ремък, в края на краищата не си го загубил. От челюстите на Ровещия дупки си грабнал Кожена кесия и Нож в ножница. В кесията има 20 Златни крони. Ако искаш можеш да вземеш и Ножа, и Кроните.

С чувството, че вече си малко по-добре, събираш екипировката си и тръгваш на изток през гората.

Отгърни на [157](#).

Докато бягаш през откритото поле към гората, един краан се спуска към теб и сграбчва с нокти ръката ти. Преди да се защитиш, той отново отлита с крясък на злобна заплаха.

Влизаш в гората, но губиш 2 точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Продължи на [264](#).

Вървиш повече от час по криволичещия бряг на реката. След последния завой долавяш слабия шум на битка. Предпазливо изкачваш стръмното хълмче, за да огледаш по-добре местността.

Отгърни на [273](#).

С много усилия и след цяла вечност стигаш до върха на стръмния хълм. Зад теб, над короните на дърветата, виждаш все още димящите останки на манастира. На север се издига високо в небето стълб от гъст черен дим. Малки оранжеви езици на огъня припламват сред пушека. Сърцето ти се облива в кръв защото разбираш, че гори пристанището Торан.

Внезапно пронизителен вик отгоре те предупреждава, че един краан се кани да те нападне. Той е на десетина метра от теб и се спуска, за да те убие.

Ако останеш и се биеш докато чудовището връхлита, продължи на **17**.

Ако предпочиташ да избегнеш атаката и да се спуснеш по другия склон на хълма далеч от краана, мини на **89**.

От върха на кулата виждаш над дърветата във всички посоки. Далече на север в небето се издига стълб от гъст черен дим. Малки оранжеви езици припламват в основата му. Сърцето ти се облива в кръв защото разбираш, че гори пристанището Торан. От югозапад вятърът донася шум от битка. Това е наблизно, на около осем километра от тук. На пода на наблюдателната кула има голяма продълговата кутия.

Ако искаш да отвориш кутията, отгърни на [290](#).

Ако предпочиташ да слезеш по стълбата и да напуснеш кулата, мини на [140](#).

Слагаш качулката си и падаш до скалите в самия вход на пещерата. Сдържаш дъха си и се свиваш на кълбо, като се покриваш целия със зеленото си наметало. Само няколко минути по-късно джиаките се покатерват на каменистата издатина и техните зли жълти очи оглеждат крадешком всяка пукнатина на склона.

Сетне, проклинайки на странния си език, те напускат издатината и тръгват да се катерят нагоре към върха. Мълчаливо благодариш на твоите учители, които са те научили на изкуството Маскиране в Каи, то изглежда спаси живота ти в този случай.

Ако искаш да разгледаш пещерата, продължи на [33](#).

Ако искаш да напуснеш пещерата и да слезеш по склона, за да избегнеш връщането на джиаките, мини на [248](#).

Като вижда, че излизаш от гората, офицерът на джиаките извиква „Огот! Огот!“ на неговите треперещи войници, които напускат развалините и хукват да се скрият в гората.

Размахвайки свития си юмрук срещу теб, облеченият в черно джиак се провиква: „РАНЕГ РОГАГ ОК — ОРГАДАКА ОКАК РОГАГ ГАЖ!“, преди да избяга. Като оглеждаш бойното поле, ти наброяваш труповете на петнайсетина джаики сред порутените колони на Раумас.

Младият магьосник отрива челото си и тръгва към теб с протегната ръка в знак на приятелство.

Отгърни на [349](#).



Внимателно вкарваш ключа и го завърташ по часовниковата стрелка. Чуваш тъпо щракване и огромната гранитна врата бавно се завърта към теб на скрити оси. Слаба сива светлина навлиза в гробницата. Изходът е обрасъл с Гробищни бурени. Получаваш много рани по ръцете и лицето си, докато си проправяш път към повърхността.

Поглеждаш назад и виждаш как вратата на гробницата бавно се затваря. Жесток нечовешки смях сякаш се надига от самата земя, на която стоиш. В пълна паника хукваш през зловещия некрополис към южната врата.

Продължи на **61**.

За по-малко от пет минути виждаш как крааните вече летят над върха на хълма. Това са поне шестнайсет отвратителни същества, всяко от които има най-малко по двама ездачи на гърба си. Те са въоръжени с дълги копия и носят високи островърхи шлемове от матов бронз. Чувааш възбудените крясъци на джиаките. Те са те открили.

Скачаш към входа на тунела, който е на седем-осем метра под теб, но твоята обувка се закача на бодлив храст и ти увисваш безпомощно надолу с главата — беззащитен и без оръжие. За твое щастие краят ти е бърз. Когато копието на първия джиак пронизва сърцето ти, смъртта настъпва мигновено.

Животът и мисията ти свършват тук.

Когато чудовището умира, трупът му бавно се превръща в гадна зеленикава течност. Тревата и растенията под димящата смес повяхват и изгарят. Но големият и скъп на вид Скъпоценен камък е на земята близо до разлагащия се труп.

Ако искаш да вземеш този Камък, продължи на [76](#).

Ако предпочиташ да напуснеш веднага това място, мини на [118](#).

Когато слизаш от хълма към Гробището на древните, забелязваш странна мъгла и облак, виеш се над сивото отблъскващо място. Облакът закрива слънцето и хвърля Гробището във вечен мрак.

Хлад прониква до костите ти. Конят ти е уплашен и както и да го пришпорваш, отказва да се приближи до това злоещо място. Трябва да оставиш коня си и да продължиш напред пеша.

Мини на [284](#).

Уморен от напрежението спиращ за няколко минути да си починеш на едно паднало дърво. Под дънера има голям вързоп.

Ако искаш да разгледаш съдържанието на вързоба, продължи на **315**.

Ако решиш да го оставиш на мястото му и да продължиш пътя си, мини на **213**.

Сред бодливите храсти и гъстите клони на дърветата забелязваш входа на тунел, който изчезва във вътрешността на хълма. Той е към два метра висок и три метра широк. Когато се приближаваш, усещаш лекия вятър, който идва от мастиления мрак. Ако другият край на тунела излиза на обратната страна на хълма, той може да те спести дълго и трудно катерене. Това е така, но тунелът може да крие и неизвестна опасност.

Ако искаш да влезеш в тунела, отгърни на **170**.

Ако предпочиташ изкачването на хълма, мини на **280**.

Вървите десетина минути по дълъг извит коридор, после изкачвате стръмна стълба и стигате до малка дървена врата. Човекът натиска таен механизъм и вратата се отваря. Влизате в голяма тапицирана с плюш спалня с огромна мраморна баня, заемаща единия ъгъл от стаята. Човекът ти казва да се освежиш малко, докато той уреди среща с краля.

Изкъпваш се бързо и се преобличаш в някакви бели дрехи, оставени на дълга мраморна маса. Скоро човекът се връща и те повежда по дълъг коридор, покрит с изискани тапети. Най-сетне стигате до голяма врата, пазена от двама войници в сребърни доспехи.

Скоро ще срещнеш краля.

Мини на [350](#).

Вече вървиш половин час през гъстите шубраци, когато чуваш плясък на криле високо над дърветата. Поглеждаш нагоре и виждаш само силуета на краана, който се приближава от север. Това е едно от чудовищата, които нападнаха манастира. Яздят го две сивокожи същества, въоръжени с дълги копия.

Това са планинските джиаки — злите слуги на Мрачните властелини, изпълнени с омраза и злоба. Преди много векове Мрачните властелини са използвали техните прадеди да построят пъкления град Хелгедад, разположен във вулканичната пустинна местност отвъд планината Дурнкраг. Построяването на града е било дълъг и мъчителен кошмар и само най-силните джиаки са оцелели в горещата и отровна атмосфера на Хелгедад.

Скрит сред дърветата ти потръпваш, ала оставаш абсолютно неподвижен, докато краанът минава над главата ти и изчезва на юг. Когато вече си сигурен, че той е отлетял, ти се скриваш още веднъж в гората.

Отгърни на [131](#).



Когато потокът изчезва сред скалистите брегове на хълма, ти забеляваш на пътеката над теб четири войника и техния офицер. Те носят униформа на кралската армия.

Ако искаш да се приближиш до тях, отгърни на **162**.

Ако държиш да използваш умението Маскиране от дисциплините на Каи, продължи на **73**.

Ако предпочиташ да използваш Шестото чувство от дисциплините на Каи, мини на **48**.

С приближаването ти черната птица литва над дърветата и скоро изчезва от погледа ти. Оглеждаш дървото, на което тя беше кацнала, но не намираш нищо особено. Вместо да си губиш времето, продължаваш напред по пътеката.

Отгърни на [121](#).

Втурваш се на поляната за пълна изненада на джиаките. Без никакво колебание нападаш по-близкия до теб. Той умира преди още да падне на земята. Другите джаики изваждат кривите си мечове и те нападат. Трябва да се биеш поотделно с всеки от тях.

Джаик 1: БОЙНИ УМЕНИЯ 14, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 11.

Джаик 2: БОЙНИ УМЕНИЯ 13, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 11.

При победа освободи граничаря и продължи на [117](#).

## 337

Точно когато дръпваш инкрустираното резе силен трясък те оглушава.

Посочи едно число от Таблицата на случайните числа.

Ако числото е от 0 до 4, продължи на **219**.

Ако си посочил от 5 до 9, попадаш на **317**.

Събуждаш се легнал сред гъстата висока трева в подножието на стръмен склон. Не виждаш Раницата и Оръжията си, а главата те боли ужасно. Не знаеш колко време си бил в безсъзнание, но времето тече и трябва да бързаш. Още със ставането забелязваш, че Раницата и Оръжията ти са на земята, изтървал си ги при падането. Бързо ги грабваш и тръгваш към дърветата пред теб.

Продължи на **113**.

Отскачаш светкавично встрани точно преди дълъг нож да разбие стъклото на шкафа. Напада те мургав младеж и ти трябва да се биеш с него.

Разбойник: БОЙНИ УМЕНИЯ 13, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 20.

Ако го убиеш най-много за четири кръга на битката, мини на **94**.

Ако след четири кръга още се биеш, отгърни на **203**.

А можеш и да избегнеш битката като избягаш през предната врата. Премини на **7**.

Препускаш срещу връхлитащия обречен вълк и ездача му с оръжие, вдигнато за удар. Джиакът те вижда и изтегля ятагана си. Трябва да се биеш с джиака и обречения вълк като с един враг.

Джиак + вълк: БОЙНИ УМЕНИЯ 14, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 24.

При победа мини на **193**.

Стражите не вярват на думите ти и не те пускат да влезеш вътре. Твоят конвой изчезва сред тълпата и трябва сам да търсиш пътя си в този объркан град.

Потресен и подтиснат от такъв обрат, ти вървиш сред тълпата, докато най-подир стигаш до входа на залата Гилдхол. Тя се издига от едната страна на моста Гилдбридж, който пресича река Еледил близо до мястото, където тя се влива в залива Холм.

Ако искаш да влезеш в Гилдхол, отгърни на [210](#).

Ако решиш да потърсиш друг път към крепостта, мини на [37](#).

Ако предпочиташ да използваш Проследяване от дисциплините на Каи, попадаш на [310](#).



Щом гласът ти отеква сред дърветата, чужденецът се обръща да те погледне. Сърцето ти подскача от ужас, кръвта ти замира в жилите ти, защото виждаш, че това не е човек. Това е Вордак, ужасният лейтенант на Мрачните властелини, един от безсмъртните. Пронизителен вик раздира слуха ти. Чудовището вдига огромен черен боздуган над главата си и се хвърля срещу теб. Смразен от ужас, ти усещаш, че Вордак те напада със своята Мозъчна атака.

Извади 2 точки от твоите БОЙНИ УМЕНИЯ освен ако имаш Мозъчен щит от дисциплините на Каи. Можеш да се биеш с чудовището, но помни, че то е защитено срещу Мозъчна атака.

Вордак: БОЙНИ УМЕНИЯ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 26.

При победа продължи на [123](#).

Закъсваш сред преплетени клони и храсти. Освобождаваш от клоните дясната си ръка, стисваш здраво Брадвата и проправяш със сеч пътя си през гъсталака към поляната пред теб. Наметалото ти се разкъсва на няколко места, лявата ти ръка е одраскана и сериозно ранена над лакътя.

Губиш 2 точки за ИЗДРЪЖЛИВОСТ и минаваш на [213](#).

Чувстваш се слаб и замаян. Вече не усещаш краката си и те отказват да те държат. Опитваш са да пълзиш към вратата, но бандитът скача върху теб и те притиска към земята.

Мини на **60**.

Слагаш качулката на зеленото си наметало от Каи и сдържаш дъха си, докато краанът кръжи над теб. След няколко минути чуваш неистовите проклетия на джиаките. Плясъкът на краанови крила отслабва докато врагът изчезва на запад. Твоите бързи реакции те спасиха от залавяне и сигурна смърт.

Вече можеш да се върнеш на пътеката, като минеш на [272](#).

А можеш и да продължиш под прикритието на дърветата. Попадаш на [19](#).

Дълбоко в гръдния кош на скелета е забито копие. То е в добро състояние, можеш да го вземеш, ако искаш и си готов за това.

За да напуснеш поляната отгърни на [14](#).

Дърветата започват да оредяват и точно пред теб, под един дъб, забелязваш силуета на стара дървена къщичка. Тази колиба изглежда изоставена и на глед в нея не може да е останало нещо ценно. Отваряш малък сандък близо до главната врата и откриваш купища клонки, завързани със здрав канап. Единият край на всяка връзка е покрит с катран. Това са Факли. В сандъка има Къс меч и Кутия с огниво. Ако искаш можеш да вземеш Меча, Огнивото и Факлата. Запиши това в Дневника на приключението.

Затваряш врата на къщурката и тръгваш на североизток по обраслата пътека.

Продължи на **103**.

Вдигаш крак да отхвърлиш мъртвата змия и сърцето ти подскача при мисълта, че това е Червената блатна пепелянка. Няма лекарство срещу отровното ѝ ухапване. Решаваш, че да продължиш по-нататък е самоубийство. Внимателно се връщаш по стъпките си, докато най-подир стигаш на твърда земя и продължаваш пътя си.

Мини на [95](#).

Това е русокос младеж с дълбоко хлътнали очи. Лицето му изразява изтощението и ужаса на битката, а дългите му небесносини дрехи подсказват тежък живот сред природата. Той се здрависва с теб и се покланя.

— Моята вечна благодарност, воин на Каи. Моята сила е на привършване. Ако не беше ми дошъл на помощ, боя се, че дните ми щяха да свършат на върха на джиакско копие.

Той е слаб и едва се държи на краката си. Хващаш го за ръката и го слагаш да седне на паднала колона, след което изслушваш внимателно разказа му.

— Името ми е Бендон. Аз съм член на Братството на Кристалната звезда, гилдията на магьосниците от Торан. Управителят на гилдията ме изпрати във вашия манастир с това бързо съобщение.

Той изважда от дрехата си распечатан плик и ти го подава.

— Както виждаш аз отворих писмото и прочетох съдържанието му. Когато започна войната, аз бях на широкия път с двама спътници. Крааните ни нападнаха и ние се изгубихме в гората по време на бягството.

Писмото предупреждава воините на Каи, че Мрачните властелини са събрали огромна армия отвъд планината Дурнкраг. Управителят на гилдията предупреждава Каи да отложи празника на Фехмар и да се готви за война.

— Боя се, че сме предадени — казва Бендон с тъжно наведена глава. Един човек от нашия орден, брат Вонатар, изследваше забранените тайни на Черното изкуство. Преди десет дни той се отрече от братството и уби един от нашите старейшини. Оттогава той изчезна. Носят се слухове, че сега помага на Мрачните властелини.

Разказваш на Бендон какво стана с манастира и за мисията си да предупредиш краля. Той мълчаливо сваля златна верижка от шията си и ти я подава. На верижката е окачена малка Кристална звезда.

— Давам ти този символ на братството. Ние двамата сме истински братя в часовете на мрака. Това е талисман за късмет, може



би той ще ти помага в пътя ти напред.

Благовариш му, слагаш верижката на врата си и скриваш Кристалната звезда под ризата си. Запиши това в Дневника на приключението.

Бендон се прощава с теб.

— Да напуснем това място преди много от тези изчадия — джиаките, да се върнат и да ни довършат. Трябва да се върна в моята Гилдия. Сбогом, братко. Нека щастието на боговете бъде с теб!

Продължи на [293](#).

Влизаш в Държавната палата, величествена зала, богато украсена в бяло и златисто. В средата на залата кралят и най-близките му съветници разглеждат голяма карта, разпъната върху мраморна плоча. Лицата на краля и най-близките му съветници са загрижени и съсредоточени. Когато съобщаваш за смъртта на своите приятели, в залата се възцарява тишина. В края на твоя разказ кралят се приближава до теб и ти стисва десницата.

— Самотен вълк, ти носиш в гърдите си изключителна смелост, качеството на истински воин от Каи. Твоето пътуване дотук беше изпълнено с големи опасности, а новините идват като тежък удар. За нас твоят дух и твоята решителност са като лъч надежда в тези мрачни дни. Ти носиш голямото достойнство на твоите учители. Приеми моята благодарност!

Получаваш похвала и сърдечни благодарности от цялата зала — почести, от които младото ти лице се изчервява. Кралят вдига ръка и всички гласове секват.

— Ти направи всичко, което Сомерлунд може да поиска от своя верен син, но страната ни още има нужда от теб. Мрачните властелини отново са могъщи и тяхното честолюбие няма граници. Нашата единствена надежда е в Дюренор и в силата, която преди една епоха победи Мрачните властелини. Самотен вълк, ти си последният от Каи и носиш неговите бойни умения. Ще тръгнеш ли към Дюренор, за да се завърнеш със Сомерсверд, меча на слънцето? Само с този дар от боговете можем да смажем злото и да спасим нашата страна.

**Ако искаш да приемеш изпитанието на Сомерсверд, започни своето приключение в книга втора „Пламък над водата“ от поредицата за Самотния вълк.**

# 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.