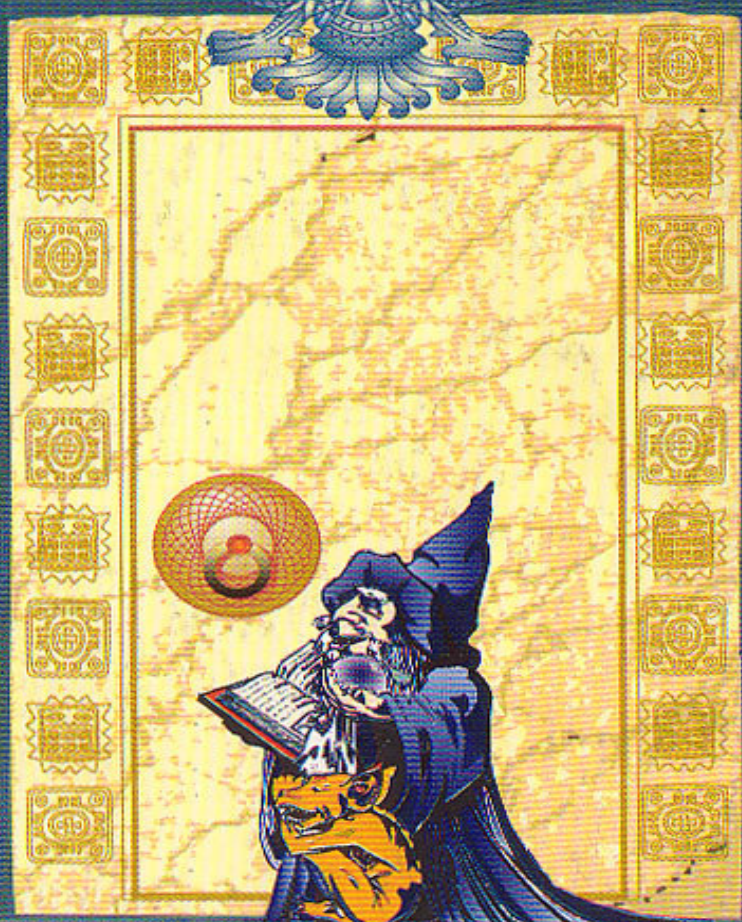


# ПОСЛЕДНАТА ВРАТА

КОЛИ УОЛЪМБЪРИ



КНИГА-ИГРА

# **ЛЮБОМИР НИКОЛОВ**

# **ПОСЛЕДНАТА ВРАТА**

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

Влачейки дългото брезентово наметало, тролът тромаво пристъпва към скалата. Обхваща я с грамадните си ръце, напъва се и я отмества. Отзад наистина зее проходът на мрачна пещера. Без да губите време, всички се втурват навътре. Ти влизаш последен и като се озърташ през рамо, виждаш, че по клисурата тичешком се задават хора и кучета. Тролът прихваща здраво скалата и я придърпва обратно на мястото ѝ. Сега преследвачите ви не могат да ви достигнат.

Ти, млади приятелю, ще се сблъскаш с още много трудности, но трябва да намериш Последната врата, за да спасиш своя народ.

## УВОД

— Елф!

Тази дума те кара да подскочиш като ужилен. Елф ли? Кой говори за елфи?

Изтръгваш се от унеса, подаваш глава през прозореца на работилницата и се вслушваш в далечния глас, който долита откъм центъра на градчето.

— Да, точно така, прекрасни дами и благородни господа от достойния град Фелсбург. Добре чухте, става дума за истински елф! В нашата менажерия ще видите по един екземпляр от трите Вълшебни народа — джудже, елф и трол. А за да бъде пълна картината, към тях сме прибавили екземпляр от зловредното племе на таласъмите, които напоследък се срещат все по-рядко. Побързайте! Побързайте! Само две представления — днес и утре вечер!

Сядаш на ниското столче, оставяш върху тезгяха недовършената обувка и се оглеждаш. Обущарската работилница е тясна и схлупена. Задущният въздух мирише на гьон и лепило. Скучно е, ужасно скучно. Отдавна си се примирил с невзрачния живот на чирак-обущар в едно малко градче, но мечтите за вълшебства те навестяват всеки ден. Изчел си десетки старинни книги за някогашния живот на Вълшебните народи. И ето че днес ще имаш възможност да видиш със собствените си очи елф, джудже и трол.

Никога не си се надявал на такова щастие. Мълвата разказва, че преди около петдесет години всички Вълшебни народи са изчезнали от света. Къде са отишли — това никой не знае. Само малобройни техни представители все още бродят из горите и планините, преследвани и избивани от зловни и алчни хора.

Внезапно вратата скръцва и грубият глас на майстора прогонва мислите ти.

— Хей, момче, недей да дремеш! Работа те чака!

Веднага грабваш обувката и се захващаш да я довършиш, но днес работата не ти спори. Мисълта ти непрестанно се отплесва към

цирка. Питаш се как ли изглежда елфът... дали тролът е толкова страшен, колкото разказват хората... наистина ли джуджетата са майстори на ковашкото изкуство...

Следобедът минава нетърпимо бавно, ала най-сетне идва вечерта. Бързо навличаш единствения си чифт нови дрехи и хукваш към покрайнините на Фелсбург, където е разпънат шатърът на цирка.

Очаква те първото вечерно представление.

Мини на #1.

# ЕПІЗОДИ

# 1

Високият брезентов шатър се издига в подножието на стръмния планински склон. Тичаш натам с всичка сила, стискайки здраво в юмрук цялото си богатство — един меден грош. Но още преди да си наближил поляната, чуваш жален глас:

— Милост, млади господине! Подарете нещо на един сляп нещастник!

Стреснато поглеждаш настрани. Край пътеката седи дрипав слепец с празна паничка в ръката. Сърцето ти се свива от тъжната гледка. Почти си готов да пуснеш гроша в паничката на просяка... но това би означавало да се лишиш от представлението, за което си мечтал цял ден. Как ще постъпиш?

Ще запазиш гроша за вход в цирка — мини на #43.

Ще го дадеш на просяка — продължи на #87.

— Не желая да слушам подобни думи! — твърдо казваш ти и въпреки тъмнината с крайчеца на окото си забелязваш одобрителната усмивка на елфа. — Ние не сме като Тибур! Да вървим!

С бърза крачка се отдалечавате от прокълнатото място и когато излизате от сянката на Химур-Ган, здрачът наоколо сякаш просветлява. Неволно въздъхваш от облекчение. Звездната светлина в нощното небе ти се струва чиста като планинска вода.

Половин час по-късно вече сте на прохода и идва времето да решиш накъде ще поведеш своя отряд.

По планинските пътеки на северозапад, към връх Уруг-Ган — мини на #172.

По пътя на североизток, към гората Елоида — прехвърли се на #237.

По пътя на юг, към Големия кръстопът — отгърни на #143.



### 3

Продължаваш да лежиш в сянката на дърветата, но внезапно се случва нещо удивително. Тибур се изправя и погледът му безпогрешно налучква скривалището ти, сякаш предварително е знаел къде да те търси.

Странно, в този миг не изпитваш нито капчица страх. Просто се изправяш и решително пристъпваш срещу ловеца на тролове.

Мини на #59.

Макар и малко неохотно, захвърляш арбалета в близката пропаст,  
после се връщаш да седнеш до елфа.

Мини на #116.

Решително натискаш плочата и усещаш как камъкът под дланта ти започва да трепери. Раздава се глухо скърцане... и внезапно стената пред теб се разтваря. От нея изскача грамаден каменен чук, който лети право към главата ти. Искаш да отскочиш, но вцепенените от ужас крака не се подчиняват.

Посочи едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 6 — мини на #82.

От 7 до 12 — прехвърли се на #46.

— Прав е Банун! — провиква се джуджето. — Влachim се по чукарите и дъвчем разни треволяци, дето ги бере Гилмориен! Това не е живот!

— Какво друго очакваш? — подигравателно се обажда Шургуп. — Те, елфите, само за себе си мислят. И на ум не им идва, че някой може да е гладен.

— Долни създания! — възмутено отвръща елфът. — Нямате ли поне капчица срам? Само за стомасите си мислите!

Крайно време е да се намесиш и да предотвратиш свадата. Какво ще кажеш на спътниците си?

„Спокойно, приятели, след малко ще ви донеса храна от хана“ — продължи на #80.

„Не се карайте! Да продължим напред и все някъде ще намерим храна“ — мини на #220.

Решаваш, че ще е най-разумно да се подчините на надписа. Разделяте се на разстояние десет крачки един от друг и продължавате напред. Отвъд арката тунелът се превръща в истинска подземна улица, покрита с гладки каменни плочи. Наоколо пещерата става все по-широка. Внезапно джуджето спира и надава вик:

— Град! Подземен град!

Бързо пристъпваш напред и в бледата светлина на кълбото съзираш изумителна гледка. Пещерата се разширява до огромни размери. Сред нея неznайни строители са изградили великолепни многоетажни къщи, свързани с улици и проходи на различни нива. Стените, колоните, даже тротоарите са украсени с инкрустации от злато и скъпоценни камъни.

— Баратулия! — смаяно въздъхва джуджето. — Това е Баратулия, легендарният изгубен град на моя народ! Най-прекрасното творение на подземните строители, пълно с несметни съкровища.

— Съкровища ли каза? — обажда се изотзад таласъмът.

— Млък, алчно изчадие! — сопва се джуджето. — Не посягай с мръсните си ръце към съкровищата на моя народ!

— Изобщо не съм посягал! — обидено отговаря таласъмът. — Просто ми хрумна, че с една малка част от тия съкровища ще можем да се откупим от Тибур. Така вече хората няма да ни преследват.

Идеята на таласъма звучи разумно. Ако решиш да я приемеш, мини на #36.

Ако отхвърлиш предложението, отгърни на #49.

## 8

Луната е залязла и под дървесните корони царува непрогледен мрак. Въпреки умората, ти стоиш буден, взираш се към гората и напъргаш слух. Не чуваш нищо, освен дишането на спящите си другари.

Внезапно трепваш. Между дърветата край поляната нещо помръдва. Поне така ти се струва, макар че не знаеш дали не е илюзия на въображението и изморените очи. Застиваш неподвижно и приковаваш поглед натам. Да! Някаква неясна сянка отново се раздвижва и безшумно пристъпва към съседния дънер.

Ако имаш арбалет и искаш да стреляш по сянката, премини на #17.

Ако засега предпочиташ да се задоволиш с наблюдение, продължи на #35.

Невъзмутимо, сякаш изобщо нищо не се е случило, Гилмориен излиза в средата на поляната и ви оглежда един по един.

— И тъй, нека да продължим разговора оттам, където ни прекъснаха. Вече решихме, че ще се опитаме да потърсим Последната врата. Но накъде да се отправим? Има ли някой от вас идея?

Ако вече си решил накъде да тръгнете, мини на #23.

Ако предпочиташ да изслушаш мненията на другите от групата, прехвърли се на #51.

Когато монетата издрънчава в паничката, просякът я опипва и въздъхва.

— Злато, истинско злато... Откога не съм докосвал такава монета. Благословен да си, момко! Твоята щедрост заслужава награда, затова ще ти предложи размяна. Искаш ли да вземеш това срещу всичко, което има в кесията ти?

И той измъква изпод дрипите си шепа потъмнели медни монети.

Неволно се усмихваш. Хубава сделка! Десет жълтици срещу някакви си медни грошове!

Ако се съгласиш с тази замяна, мини на #18.

Ако смяташ, че сделката е твърде неравна, прехвърли се на #29.



Продължаваш напред, но още щом нозете ти докосват черните камъни, усещаш как те обзема непреодолима умора. До тебе Гилмориен надава вик на болка и рухва като покосен. Опитваш се да обърнеш глава към останалите, но нямаш сили дори за това. Пред очите ти плъзва мъглива пелена. Правиш крачка назад... и се свличаш в несвяст върху скалата.

Минути или часове по-късно от мрака те изтръгва жестока болка. Свирепото лице на Тибур е увиснало над твоето, а пръстите му се впиват в гърлото ти като клещи. Светът отново започва да чезне. Последното, което чуваш преди смъртта си, е викът на Тибур, отправен към тъмнината сред побитите камъни:

— Ти ми помогна! Сега съм твой завинаги!

— Е, добре — съгласяваш се ти. — Ще търсим вратата. Но най-напред трябва да потърсим закътано място, където да отпочинем и да обмислим накъде ще продължим.

Елфът се усмихва широко и кимва.

— Не се тревожи, ние елфите умеем да откриваме най-добрите места за почивка. Следвайте ме.

И той тръгва напред.

Мини на #243.

— Аз ще потвърдя! — високо изричаш ти и пристъпваш напред.  
Елфът те поглежда презрително.

— Не ме карай да се смея в този тежък час. Как да ти имам вяра?  
Човек...

— И освен това приятел на елфите! — добавяш ти, изваждайки берила от джоба си. — Този камък получих в Елоида от вожда на тамошното племе!

Наоколо се надига смаян шепот, после настава тишина.

— Добре тогава — въздъхва водачът. — Вожд е дал камъка, значи пак вожд трябва да реши съдбата ви. Последвайте ме, но помнете, че през цялото време ще бъдете на прицел.

Мини на #41.

— ... девет... ДЕСЕТ!

В тунела звънва зловещата песен на лъковете и ти падаш, пронизан от десет стрели. Това е край както на приключението, така и на твоя живот.

Странно, в този миг не изпитваш нито капчица страх. Просто се изправяш и решително пристъпваш срещу ловеца на тролове. Когато те вижда, той скача на крака и от устните му излита глухо ръмжене.

Мини на #59.

Уви, двамата разбойници те държат прекалено здраво. Останалите се хвърлят към вратата. Гилмориен пъргаво се изплъзва от първите удари, поваля двама противници, ала сетне останалите се скупчват върху него.

Схватката трае само минута или две, но ти се струва, че е минала цяла вечност. Когато мъжагите се отдръпват, елфът лежи неподвижно на пода сред локва кръв, а от гърдите му стърчи дръжката на нож. Благородният Гилмориен е загинал в безнадеждния опит да те спаси.

Мини на #246.

Бавно надигаш арбалета, прицелваш се и натискаш спусъка.  
Свистенето на стрелата процепва горската тишина.

Посочи едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 6 — мини на #247.

От 7 до 12 — продължи на #27.

Поколебаваш се, после решително подаваш жълтиците на просяка.

— Дано да знаеш какво вършиш, старче. Защото размяната е наистина неравна — едно към сто, ако не и повече.

Старецът дрезгаво се размива и изсипва грошовете в шепата ти.

— Едно към сто, казваш... А за едно към колко би заменил един слънчев лъч? Или едно утро? Или един ден живот? Върви си спокойно по пътя. Не аз спечелих, а ти. Сбогом, пътничко...

Мини на #47.



Унесен в мисли, ти се прибираш в тясната си стаичка зад работилницата. Може би утре ще успееш отново да посетиш представлението. Надяваш се да измолиш от майстора пари за билет.

Но на следващия ден те очаква изненада. Циркът си е заминал и представлението е отменено. Както научаваш от един клиент, трупата била поканена спешно да изнесе представление в двореца на княза от големия град.

Така свършва цялата история. Остава ти само мъчителното чувство, че си се докоснал до нещо вълшебно, ала не си сторил всичко, за да станеш част от магията.

Сред планинското безмълвие избухва див, безумен смях. С ужас се завърташ и виждаш как само на няколко крачки разстояние Тибур излиза от една пукнатина на скалата. В очите му блести неопикуема злоба.

— Ето че пак се срещнахме — изрича с тих, съскащ шепот ловецът на тролове. — Казах ти, че ще съжалеяваш, а сега ще разбереш, че не се шегувам.

Ако имаш арбалет и искаш да стреляш по Тибур, премини на #32.

В противен случай отгърни на #65.

Не е трудно да проследите Тибур. Той върви като пиян, често се препъва и нито веднъж не поглежда назад. Сякаш някаква невидима сила е получила власт над него и го тегли към източното подножие на Химур-Ган.

— Но накъде отива той? — отново пита Арнир. — Нататък няма нищо, само скали и пущинаци.

— Точно така — мрачно потвърждава Шургуп. — Натам са Черните скали. Място, където даже моят народ не смее да пристъпи.

— Защо?

Таласъмът се кани да отговори, но ти го изпреварваш.

— Тукашните легенди разказват, че под Химур-Ган някога е имало град на магьосници.

— Не — поправя те Шургуп. — Никога не е имало град. Само древно капище на диви племена, които са се прекланяли пред силите на злото. Било е още преди създаването на Баратулия.

— Прокълнато място... — прошепва Гилмориен. — Послушайте съвета ми, нека да оставим Тибур на съдбата му и да се върнем към прохода. Предчувствам, че ни дебне нещо страшно.

Ако се съгласиш с мнението на елфа, прехвърли се на #45.

Ако желаеш да продължите след Тибур, мини на #62.

Въоръженият елф уморено потрива чело.

— Може и да греша... ала поне не желая грешката ми да бъде платена с чиято и да било кръв. Нека вождът на нашето племе реши съдбата ви. Последвайте ме, но помнете, че през цялото време ще бъдете на прицел.

Мини на #41.

Каниш се да заговориш, когато иззад дърветата отново долитат гласове.

— Връщат се проклетниците! — ядно изругава Арнир. — Какво ли им е хрумнало сега?

— Не знам, но ще е най-добре да се приготвим за бягство — обажда се таласъмът.

Разбираш, че той има право, но те обзема любопитство. Какво ли е накарало потерята да се върне толкова скоро? Едва ли са открили следите ви, иначе щяха вече да са навлезли в горичката откъм горния край. Тогава?

Ако искаш да пропълзиш напред между дърветата, за да чуеш за какво си говорят преследвачите, мини на #89.

Ако предпочетеш да не поемаш подобен риск, прехвърли се на #153.

Без повече приказки ти тръгваш към скалната стена и започваш да се изкачваш по скритите стъпала в пукнатината. Ако вече си разговарял с местния вожд, мини на #60.

Ако това е първото ти влизане в пещерата, прехвърли се на #48.

Когато се свестяваш, лежиш в една от килиите на градския затвор. Цялото тяло те боли. Ръцете и краката ти са оковани с тежки вериги.

Постепенно осъзнаваш печалната истина. Ще бъдеш обвинен в кражба, която се наказва с дълги години затвор. Не знаеш каква е съдбата на другите, но твоят благороден опит да спасиш пленниците е завършил с това, че сам загуби свободата си.

Скачаш на крака, за да побегнеш... и с разширени от ужас очи виждаш, че в центъра на кръга вече се е оформила неясна великанска фигура, изтъкана от мрак. Две огнени очи се насочват към тебе. Сетне фигурата с гръмовен смях надига ръка. От дланта ѝ излита ослепителна мълния, която за миг те превръща в купчинка пепел.



Стрелата изчезва в нощта и отново настава тишина. Продължи на #35.

Стълбището отвъд вратичката е толкова тясно, че тролът едва се провира по него. Изкачвате се няколко минути и най-сетне отпред се появява неголямо каменно помещение с прозорци от четирите страни. Но когато влизате в него, ви чака разочарование. Тази стаичка е издълбана в скалата на най-непристъпния връх. През който и прозорец да погледнете, виждате само небе, отвесни скални стени и шеметни бездни.

— Изглежда, че това е било наблюдателница на древните звездобройци — промърморва печално джуджето. Няма как, ще трябва да се върнем.

Ако си съгласен с него, мини на #55.

Ако искаш да провериш дали не е възможно да се спуснете по някой от склоновете на върха, продължи на #75.

— Не се поддавай на алчността, добри човече! — настоява просякът. — Не всичко, което блести, е злато!

— Нали сам каза, че монетата е златна — възразяваш ти.

— Златна е — въздъхва просякът. — Не това имах предвид, момко. Понякога словата на мъдростта трябва да се слушат със сърцето, а не с ушите. Повярвай ми, колкото и неравна да изглежда тази размяна, от нея само ще спечелиш!

Ако си размислил и решиш да се съгласиш с размяната, премини на #18.

Ако предпочиташ да си запазиш жълтиците, прехвърли се на #47.

Няколко минути по-късно ти стоиш в дъното на един от дълбоките тунели. Вратата е пред теб — висок правоъгълник от шлифована до блясък скала. Някога около нея е имало рамка от злато и скъпоценни камъни, но сега всичко е разкъртено от нечии варварски ръце.

— Ето, видя позора на нашия народ — изрича вождът с треперещ от срам и унижение глас. — Преди години неколцина самонадеяни майстори се опитаха да разкрият древната тайна, ала вместо това само унищожиха вратата. Върви си сега. Повече не си желан тук.

— Дългът е изплатен — добавя Арнир. — Ти злоупотреби с правото си и това слага край на нашата дружба, човече.

— Но аз...

— Махай се! — твърдо казва Арнир.

И ти разбираш, че джуджето вече няма да тръгне с тебе. Отрядът е разбит. Дълбоко в сърцето си осъзнаваш, че отсега нататък търсенето е обречено на неуспех. Не ти остава нищо друго, освен да се прибереш във Фелсбург и до края на живота си да съжаляваш за пропуснатата възможност.

Изтягаш се на меката трева край огъня и веднага заспиваш. Навярно тази поляна също е едно от вълшебните места на елфите, защото когато се събуждаш призори, тялото ти е силно както никога преди, а настроението — просто великолепно.

За закуска Гилмориен е събрал малко орехи и горски плодове. Похапвате и отново се приготвяте за път.

Мини на #239.

Разполагаш само с една секунда за действие. Трескаво дръпваш през главата си ремъка на арбалета.

Посочи едно число от таблицата в края на книгата.

Ако е четно, мини на #93.

Ако е нечетно, продължи на #78.

Макар и неохотно, групата приема предложението на елфа. Застивате на място сред дърветата, а от другата страна гласовете постепенно приближават. Вече можете да чуete ясно за какво разговарят.

— ... из тия чукари — изрича нечий пресипнал глас. — Добре де, отначало беше забавно, ама вече взе да ми писва. Кой знае накъде са отпрашили, а пък ние си хабим краката за онзи дето духа.

— Ще ги хванем! — свирепо възкликва Тибур. — Чуйте ме добре, хора! За какво мислите, че избягаха точно тук? Не сте ли чували легендите за несметни съкровища някъде из тези планини? Обзалагам се, че точно за тия съкровища са тръгнали. Затова си отваряйте очите на четири! Може да са навсякъде — например в отсрещната горичка.

— Хайде де! — презрително се изкисква някой друг. — Тъкмо там, а? Че аз в такава горичка не бих влязъл, даже и на зор да съм!

Избухва всеобщ смях и гласовете постепенно се отдалечават нагоре по склона. Когато затихват в далечината, вие най-сетне си поемате дъх с облекчение.

Мини на #9.

Преди разбойниците да се опомнят, ти се втурваш между тях и изхвъркваш през вратата. Елфът изскача след теб и с повелителен глас изрича някаква странна дума. От вътрешността на хана долитат яростни удари, но странно нещо — вратата не се отваря.

— Това беше затварящо заклинание — усмихва се елфът. — Да бягаме, преди да са се сетили за прозорците!

Придържайки претъпканата торба, ти побягваш към мястото, където те чака отрядът.

Мини на #44.



Още дълго се вглеждаш нататък, но мракът между дърветата е гъст и черен като катран. Сянката като че се е разтворила в него... или пък наистина е била само измама на уморените очи. Впрочем, умората не е само в очите ти. Крайниците ти са натежали като олово. Сядаш на тревата и почваш ожесточено да се щипеш, за да прогониш дрямката.

Тази тактика дава резултат за известно време. Но скоро борбата със съня се оказва непосилна. Затваряш очи уж само за малко... и скоро вече лежиш дълбоко заспал близо до своите приятели.

Мини на #52.

След твоето решение цялата група е въодушевена от мисълта, че скоро ще бъдете свободни и никой няма да ви преследва. Набързо събирате няколко шепи скъпоценни камъни и се отправяте обратно към изхода на пещерата. Тролът с лекота отмества грамадната скала и всички излизате в клисурата.

Както си предполагал, преследвачите все още са там. Когато ви забелязват, те надават яростен рев. Вдигаш ръка, за да ги успокоиш.

— Почакайте малко! Предлагам ви сделка.

Тибур излиза начело на потерята и те оглежда подозрително.

— Каква сделка?

— Ето това — отвърщаш ти и изваждаш от джоба си шепи скъпоценни камъни. — Искаме да се откупим.

Ловецът на тролове се ухилва злобно, после изведнъж пристъпва напред и с един удар те поваля на земята.

— Дръжте ги! — раздава се мощният му рев. — Те са намерили съкровище.

Тролът се хвърля да ти помогне, но Тибур ловко омотава краката му с въже и каменният великан рухва на земята. След няколко минути отчаяна борба всички се озовават в плен. Бягството е завършило с неуспех, а подземният град на джуджетата ще бъде разграбен.

— Какво? — смаяно възкликва Гилмориен. — Не смейте да вършите това, безумци! Злото, извършено на такова място, ще се стовари върху самите вас!

— Не можем да си позволим да бъдем мекушави! — озъбва се Шургуп. — Ако сега не го убием, утре той ще убие нас!

Поколебаваш се още веднъж. Какво ще решиш?

Да убиете Тибур — мини на #215.

Да си тръгнете — продължи на #2.

Правиш крачка напред, но костеливата ръка на просяка се вкопчва в дрехата ти.

— Недей да бъдеш коравосърдечен! Доброто дело никога не е изгубено! Не знаеш кога ще ти се върне стократно!

Ако промениш мнението си и дадеш на просяка една жълтица, мини на #10.

Ако твърдо не желаеш да се разделяш с парите си, продължи на #47.

Докато се промъкваш между стъблата на брезите, гласовете стават все по-силни. Групата приближава. Намиращ място, откъдето ще можеш да виждаш открития склон, и залягаш зад един дънер.

Посочи едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 4 — мини на #248.

От 5 до 8 — продължи на #228.

От 9 до 12 — прехвърли се на #255.

Напускате залата на Първата врата и слизате надолу по стъпалата към хоризонталния тунел.

— Там е изходът! — възкликва джуджето. — Там е, кълна се в брадата си!

Мини на #125.

Сега откриваш, че местните елфи са по-добри водачи дори от Гилмориен. Пътеките, по които ви водят, са сигурни почти като твърда земя. Даже тромавият Банун не затъва по тях. След първоначалното спречкване отношението към вас е сравнително любезно, но лъковете не ви изпускат от прицел.

Половин час по-късно пътеката ви извежда пред развалините в източния край на блатата. Местността наоколо изглежда пуста, но когато се вгледаш по-внимателно, забелязваш, че във всеки храст, зад всяко дърво се крие въоръжен елф. Истинска армия обгражда в железен пръстен древните руини.

Като изпод земята насреща ви се появява висок елф със снежнобяла коса, пристегнатата с обръч от ковано злато. Лицето му изглежда младежко, но от него лъха тъй дълбока мъдрост, че разбираш — живял е на този свят дълги векове.

— Пленници ли ни водиш? — пита той с дълбок и плътен глас. — Не е сега време за разпити. Предстои ни решителната атака срещу проклетите таласъми.

До тебе Шургуп отваря уста да каже нещо. Ако решиш да му попречиш, мини на #68.

Ако го оставиш да говори, продължи на #54.

— Лъжеш, старче! — гневно възкликваш ти. — Сигурен съм, че знаеш къде е вратата! Засрами се от бялата си брада!

Джуджето подскача като ужилено.

— Лъжец ли ме наричаш? Нещастнико! Радвай се, че до тебе стои един от нашите и заради него ще пощадя жалкия ти човешки живот! Давам ти време да избягаш докато преброя до десет! Едно... две...

На стената се появяват десетина джуджета с лъкове и копия.

— Да бягаме! — прошепва Арнир.

Ако го послушаш, мини на #104

Ако останеш на място, попадаш на #14.



Свиваш рамене и продължаваш напред. Все едно, твоят грош няма да помогне кой знае колко на просяка. След малко медната монета вече е в ръцете на шишкавия смешник пред входа на цирка, а ти с разтуптяно от вълнение сърце влизаш в менажерията.

Мини на #275.

Заварват останалите да ви чакат тревожно край пътя.

— Да се махаме! — задъхано казваш ти. — Ще хапнем по-късно, като стигнем до Големия кръстопът.

Никой не възразява и групата с бърза крачка се отправя напред.

Мини на #115.

— Това е малодушие! — недоволно мърмори Арнир, докато вървите обратно към прохода. — Как може да сте толкова страхливи? Подчинявам се на общото решение, но да знаете, че ми паднахте в очите. Сигурен съм, че горчиво ще се каем, задето не сме проследили Тибур!

Думите на джуджето разбуждат собствените ти съмнения. Питаш се дали наистина си постъпил правилно. Ако отново промениш решението си и поведеш групата подир Тибур, мини на #62.

Ако продължиш към прохода, прехвърли се на #134.

В следващата секунда жестокият удар те размазва на кървава каша върху плочите на площадката. Твоята неопитност и неразумният риск, който пое, те доведоха до тази страшна гибел.

— Горкият човек... — неволно прошепваш ти след няколко минути, когато старият просяк вече е изчезнал зад завоя на пътя.

Арнир спира и те поглежда втренчено.

— Човек ли? Май очите са те подвели, приятелю! Вярно, едричък изглеждаше, но не чак толкова, че да го помислиш за човек. Джудже беше — едно нещастно, бездомно джудже.

— Глупости! — възмутено се намесва Шургуп. — Слепи ли сте, та дрънките врели-некипели? Още не съм изкуфял чак дотолкова, че да не позная един окаян таласъм!

Банун избухва в гръмогласен, тътнещ смях.

— Ама и вие сте големи наблюдатели, няма що! Дребен беше горкият стар трол, обаче пак се извисяваше поне три глави над вас!

Гилмориен иска да каже нещо, но от устата му излита само зададено възклицание. Той трескаво те сграбчва за ръката и посочва обратно към завоя.

— Назад! Бързо назад!

Ала когато достигате завоя, пътят е пуст. От стария просяк няма и следа.

— А аз го помислих за стар, бездомен елф — тихо прошепва Гилмориен. — Разбирате ли какво означава това, приятели? Всеки от нас си мислеше, че е срещнал несретник от своя народ. А всъщност на пътя ни е стоял вълшебник — един от онези малцина, които все още бродят по света.

Напразно обикаляте назад по пътя. Просякът е изчезнал безследно. Остават ти само въпросите. Защо го срещаш вече за втори път... и какво е искал всъщност от теб?

Отговор няма. Когато разбираш, че всякакво търсене е безполезно, ти отново повеждаш своя отряд надолу по пътя.

Мини на #56.

Когато очите ти привикват към полумрака, ти различаваш, че напред тунелът постепенно се разширява, но два̀йсетина крачки по-навътре го прегражда здрава каменна стена, висока около три метра. Върху стената е застанало прегърбено от старост джудже. Досещаш се, че това трябва да е тукашният вожд, защото белите му одежди са отрупани с украшения от злато и скъпоценни камъни.

Мини на #81.

— Не — възразяваш ти. — Тъкмо от алчността на хората трябва да се боим. Ако им покажем дори само един скъпоценен камък, те няма да имат покой, докато не ги доведем тук. По-добре ще е да продължим напред.

— И аз така мисля — съгласява се джуджето. — Вървете след мен.

Продължавате напред по приказните тунели и коридори на подземния град. Наоколо царува пълна тишина и стъпките ви отекват звънко под високите сводове. Джуджето ви води без колебания, сякаш е живяло тук от рождение. Постепенно тунелите започват да се изкачват нагоре, докато най-сетне достигате стръмна спирална стълба.

— Натам трябва да е изходът — казва джуджето. — Идвайте.

— Почакайте малко — раздава се мекият глас на елфа. — Ние, елфите, не държим особено на блестящите камъчета. Но знам, че хората са готови на всичко за тях. Дали да не вземем малко скъпоценни камъни, преди да напуснем града?

Ако си съгласен с предложението на елфа, мини на #79.

Ако смяташ, че няма да ви трябват скъпоценни камъни, мини на #63.

Отрядът на елфите изчезва като по магия сред тръстиките, а вие мълчаливо се отправяте обратно към границите на мочурището. Едва когато приближавате Големия кръстопът, Шургуп промърморва:

— Добре се отървахме... Само дали не ни излъгаха за вратата?

— Не са ни излъгали — твърдо отвърща Гилмориен. — Можем да отпишем Устурим. Накъде ще продължим сега, приятели?

Отново всички погледи се отправят към теб. Коя посока ще избереш?

На юг, към Стария разклон — мини на #222.

На запад, към гората Дениарда — продължи на #187.

На север, към Химурганския проход — попадаш на #242.



Кого ще изслушаш най-напред?

Арнир — мини на #194.

Гилмориен — прехвърли се на #74.

Шургуп — продължи на #101.

Банун — отгърни на #120.

Събужда те пронизителният вик на Арнир. Скачаш и трескаво се оглеждаш.

Утрото вече настъпва и между дърветата се носят ефирни воали от полупрозрачна мъгла. Но тя не е толкова гъста, че да закрие тревожната гледка: обградени сте! Няколко десетки елфи в зелени облекла са склучили плътен обръч около поляната. И най-неприятното е, че всеки един от тях държи обтегнат лък със стрела върху тетивата.

През главата ти изведнъж прелитат чутите някога легенди за Елоида. Разказват, че тукашните елфи ревниво пазели своята територия и не допусkali никого навътре в гората. С горчиво съжаление се питаш защо си спомняш тия предания чак сега. Но вече е късно. Нищо не може да се промени.

Най-високият елф пристъпва напред и застава пред Гилмориен.

— Здравей, братко — изрича той с мелодичен, но враждебен глас. — Странни гости си ни довел тази нощ. Не подобава на един достоен елф да се движи в подобна компания, а още по-малко — да я води по нашите съкровени места. За джуджето не бих възразил. Здрава дружба е свързвала някога нашите народи, макар че днес от нея остава само тъжен спомен. Но останалите... Човек, трол... и таласъм. Таласъм! Откакто се помни нашият род, никога не сме разрешавали на тия гнусни твари да оскверняват с нозете си чистата трева на Елоида!

Гилмориен се кани да отговори нещо, но в това време Шургуп рязко се изправя и размахва ръце. Наоколо лъковете трепват.

— Гнусни твари, гнусни твари! — възмутено крещи таласъмът. — Само това чуваме от вас! А после се чудите защо има вражда между нашите народи! Това ли е доброто, което проповядвате? Това ли ви е душевната красота — да плюете върху бедните и грозните? Проклети да сте, високомерни изчадия! Убийте ме и престанете да се подигравате!

Вождът на елфите прехапва устни.

— Ще те убием когато решим. — Той се обръща към тебе и погледът му е светъл и хладен като стомана. — Е, чухме един от вас и

той сам си изрече присъдата. А какво ще кажеш ти, човече? Какво те е довело тук, където си нежелан?

Избери своя отговор:

„Искам да узная дали в Елоида има магическа врата“ — мини на #99.

„Случайно минавахме наблизко и просто решихме да пренощуваме в гората“ — продължи на #73.

„Отказвам да отговарям докато съм под прицела на твоите бойци“ — прехвърли се на #83.

„Ние сме бегълци и молим да ни дадете убежище от преследването на зли хора“ — попадеш на #64.

„Смятам, че би било по-добре да запиташ Гилмориен, който е от твоя народ“ — отгърни на #119.

Тибур се покланя на публиката, усмихва се широко и извежда трола от арената. Но щом се озовава зад кулисите, усмивката му изчезва.

Продължението е точно такова, каквото можеше да се очаква. Едрият мъжага те сграбчва и с люти ругатни те изхвърля навън. Имаш късмет, че ти се размина само с това.

Ако днес е първата вечер, мини на #19.

Ако е втората вечер, мини на #118.

— Проклетите таласъми! — дрезгаво се провиква Шургуп. — Все таласъмите са ви в устата! Защо поне веднъж не потърсите вината в собственото си високомерие? Разберете, че нашият народ никога не е желал да върви по пътеките на злото! Ако сме ги избирали, то е само защото вие, изисканите елфи, не ни оставяте друга възможност!

Изтръпваш, но противно на очакванията ти старият елф не се разгневява. Той само внимателно оглежда Шургуп и въздъхва.

— Тъй казваш ти и ако беше истина, щях да се замисля над тия слова. Но не е само това. От сигурно място знам, че твоите събрата са решили да ни изтребят до крак, за да остане Устурим изцяло тяхно владение.

— Лъжа! Лъжа! — крещи таласъмът. — Никога не сме искали нещо повече от едно спокойно кътче, където да се сврем! Кой ти го каза, а? Кой ти го каза?

— Мълчи, жалка твар — властно изрича старият елф. — Снощи узнахме за коварните планове на таласъмите. Ако искаш да знаеш, каза ни го човек, колкото и да се срамувам от това признание. Но понякога ние, елфите, сме прекалено доверчиви. И трябваше снощи да дойде човекът с железните гривни, за да ни разкрие вероломните планове на твоя народ.

— Човекът с железните гривни! — задъхва се Шургуп. — Какво знаеш ти, надменен елф? Та този човек е под властта на древната сила! Онази от Черните скали!

Старият елф потръпва.

— Не говори за тия неща когато над блатото тегне мрак!

— Така е! Така е! — продължава да крещи Шургуп. — А вие, наивници, сте се поддали на неговите лъжи! Златен език е имал, не ще и дума, щом го закриля древната сила. Обзалагам се, че и моят народ го е послушал! Пусни ме да ида при тях и ще ти докажа, че говоря истината!

Елфът дълго гледа Шургуп, после се обръща към теб.

— А какво ще кажеш ти, човече? Ще подкрепиш ли думата на един таласъм?

Ако подкрепиш Шургуп, мини на #72.

Ако кажеш, че според теб таласъмът се увлича поради естествената привързаност към своето племе, продължи на #92.

Без да губи повече време в наблюдателницата, твоят малък отряд поема обратно надолу. Докато прекосявате залата на Първата врата, ти отново се оглеждаш. Дали си сторил тук всичко, което трябваше да сториш?

Ако още не си опитал да отвориш Първата врата, можеш да направиш това на #188.

Ако не си разшифровал надписа край вратата и сега желаш да го разчетеш, мини на #94.

Ако напуснеш залата и тръгнеш надолу по стълбището, прехвърли се на #40.

Имате ли храна за из пътя?

Да — мини на #171.

Не — продължи на #70.



Оглеждаш се. Освен стълбището, по което сте дошли, от залата има още един изход — тясна вратичка в левия ъгъл. Но очите ти отново се връщат към великолепието на Първата врата. Сега забелязваш, че близо до нея в мозайката са инкрустирани плетеници от рубини и изумруди. На пръв поглед шарката им изглежда безсмислена, ала когато се взираш по-внимателно, разбираш, че това са надписи.

Ако искаш да разгледаш надписите отблизо, мини на #94.

Ако надписите не те интересуват, избери накъде ще тръгнеш: надолу по стълбището — на #40 или през тясната вратичка в ъгъла — на #28.

Всичко става светкавично. Разбойниците се хвърлят напред и след броени секунди трима от тях лежат на пода в локви кръв а останалите са застинали на място. Гилмориен ги гледа втренчено, насочил напред заредения арбалет.

— Е, кой още иска да опита? — заплашително пита елфът.

Желаещи няма. Промъкваш се между неподвижните мъже и изскачаш навън. След тебе излиза и Гилмориен, продължавайки да държи враговете на прицел.

Мини на #100.

Очите на Тибур пламтят от ярост и дива злоба. Скърцайки със зъби, той бавно прекрачва напред и протяга ръце. Пръстите му се изкривяват като нокти на хищна птица.

— Ти... ти... Ще те смачкам! Ще те убия!

— Тъй ли, Тибур? — отеква зад гърба ти глас, мощен като далечна гръмотевица. — Хайде, покажи на какво си способен... само че първо ще си имаш работа с мен.

Стреснато поглеждаш назад и виждаш, че от горичката с тежки стъпки излиза Банун. След него идват останалите и по лицата на всички е изписана мрачна решителност.

Устните на Тибур посивяват.

— Петима срещу един! Не е честно! Не е честно!

— Шестима — поправя го Шургуп с лукава усмивка. — Забравяш маймуната, тя също ти има зъб. Ама ти май предпочиташ да сте петдесет срещу шестима.

Едрото тяло на Тибур се тресе от неудържима злоба. Той размахва юмрук, сетне ви обръща гръб и побягва, крещейки през рамо:

— Ще ви открия! И вдън земя ще ви открия! Ще проклинате деня, в който сте се родили!

Когато ловецът на тролове изчезва зад близкото възвишение, Гилмориен тежко въздъхва.

— В този човек има зло, голямо зло. Работи в цирка само от година и никога не е говорил за миналото си, но усещам в него частица от ония черни сили, които са като пясък в колелата на вселената. Помнете ми думата, той наистина ще ни срещне пак, защото злото може да бъде могъщо, когато си намери цел.

Шургуп се размива мрачно.

— И това доживяхме — елф да учи таласъма що е зло! Повярвай ми, драги, моят народ разбира тия неща далеч по-добре от твоя. В едно си прав — Тибур тепърва ще се изпречва на пътя ни, но това няма да е днес, усещам го. Хайде, елате да отпочинем още малко, а после ще решим накъде да тръгнем.

Мини на #85.

Влизаш в пещерата и заварваш престарелия вожд на същото място, сякаш изобщо не е слизал от каменната стена.

Мини на #81.

Изморен и печален, в късния следобед ти се прибираш в работилницата. Посрещането на майстора не е особено топло, но поне научаваш от него една обнадеждаваща новина. Циркът е отпътувал. Никой не знае, че именно ти си помогнал за бягството.

Мълчаливо сядаш зад тезгяха и работиш до късно вечерта, за да наваксаш пропуснатото. Приключението е завършило. Остава ти само мъчителното чувство, че си се докоснал до нещо вълшебно, ала не си сторил всичко, за да станеш част от магията.

Сред падащия здрач приближавате малка камениста низина в източното подножие на Химур-Ган. Забелязващ, че стъпките на Тибур стават по-уверени, макар че поведението му не се променя — той върви все тъй унесено, като сомнамбул.

Огромната сянка над върха е легнала над вас, но не това е причината за чернотата на малката долчинка. Самите скали в нея имат цвета на нощ, на непрогледен мрак, сякаш земята е избълвала тук част от отровата, скрита в недрата ѝ. Наоколо е натегнала глуха, зловеща тишина. Не се чува нито песен на птица, нито шепот на листа. Даже неуморният планински вятър е стихнал. Точно в средата на низината се издига кръг от нащърбени побити камъни... и Тибур се насочва натам почти тичешком.

— Да спрем тук! — умолява Гилмориен. — Послушайте ме поне сега!

Ако го послушаш, мини на #69.

Ако поведеш групата по-напред, продължи на #11.

Джуджето възмутено размахва ръце, но ти вече си усетил недоволството му и го изпреварваш.

— Не, мисля, че идеята не е добра. Може и да ни трябват скъпоценни камъни, но би било просто варварство да посегнем на подобна красота.

Джуджето се усмихва широко и те поглежда с уважение.

— Е, приятелю, ти заслужаваш най-висока похвала. За пръв път срещам човек, който да цени красотата повече от богатствата. Но ще призная, че елфът също има право... поне донякъде. Изчакайте ме тук.

Без да обясни какво смята да прави, джуджето изчезва по най-близкия коридор. Когато се завръща след няколко минути, в шепите му блестят десетина старинни златни монети.

— Вземи — подава ти ги то. — Може да ни потрябват по пътя. Е, хайде сега да вървим нагоре.

Ако тръгнеш след джуджето по стълбата, мини на #112.

Ако искаш да потърсите друг изход от подземния град, прехвърли се на #91.



Вождът се навъсва и потрива чело.

— Казваш ми истина... но не цялата истина, далеч не цялата. Добре. Тъй да бъде. Не искам да осквернявам гората с кръвта ви. Не искам и неприятности с хората, които ви преследват. Напуснете Елоида незабавно и вече никога не се завръщайте тук!

— Почакай, братко — намесва се Гилмориен. — Има и още нещо...

Вождът поклаща глава.

— Ако е било важно, трябваше да го кажете най-напред. Ако не е важно, защо да хабим думите? Казах вече. Вървете си и не се завръщайте!

Единият край на обръча се разтваря. Лъковете на елфите отново са насочени към вас и ти разбираш, че всякакви увещания са излишни. Въздъхваш и бавно тръгваш към покрайнините на гората.

Мини на #107.

Искаш да побегнеш, но не успяваш. С едно светкавично движение Тибур се озовава до теб. Само след миг ловецът на тролове вече е преметнал железен лакът под брадата ти. Другата му ръка опира в гърлото ти нож.

Мини на #98.

Без колебание повеждаш своя малък отряд навън от горичката. Ала когато изскачате от закрилата на дърветата, на пътя ви се изпречва група въоръжени мъже — потерята е била разделена на няколко отряда!

— Бягайте! — крещи тролът. — Аз ще ги задържа!

И като се обръща срещу противниците, той надава оглушителен рев.

Няма време за колебания. Бягството е единственото, което ви остава. Втурвате се надолу по склона с единствената надежда, че и Банун ще успее някак да се измъкне, след като задържи враговете.

Преследването е жестоко и трае няколко часа. Постепенно групата ви се разпада — изчезва ту един, ту друг, без изобщо да разберете къде се е изгубил. Накрая оставаш сам.

Мини на #61.

Няма как, щом искаш да бъдеш въоръжен, ще трябва да се примириш с тежестта. Ставаш, премяташ ремъка на арбалета през гърдите си и отново сядаш до елфа.

Мини на #116.

Преди таласъмът да проговори, ти рязко се пресягаш и запушваш устата му с длан.

— Твърдят, че са тръгнали да търсят Последната врата — отговаря вашият пазач.

Старият елф затваря очи за миг, после ви оглежда един по един.

— Не знам... Усецам около тях силата на съдбата. Може и да не лъжат. Но напразно са били път до Устурум. Ако тукашната врата беше Последната, отдавна щяхме да я отворим. Отпратете ги... и дано успеят в своето търсене, ако казват истината.

Думите са изречени с такъв тон, че всякакви възражения стават излишни. Охраната ви повежда обратно към мястото, където сте заловени. Когато го достигате, водачът на въоръжения патрул махва с ръка.

— Тук се разделяме с вас. Простете ни, ако сме били несправедливи. Във времена като днешните трудно се различава враг от приятел.

Мини на #50.

Самата мисъл да стъпиш върху черните камъни те изпълва със страх и отвращение. Спираш пред ръба на долчинката и правиш знак на приятелите си да се прикрият зад близката скала.

Под вас Тибур вече навлиза между побитите камъни. И в същия миг мракът сред тях започва да се сгъстява на безформено вълмо като буреносен облак. Насреща ви лъхва леден хлад, който те смразява до кости. Усещаш как косата ти настръхва. Сега разбираш, че Гилмориен е бил прав. Задава се нещо ужасно, нещо по-зло от всичко друго на този свят.

От гърлото на елфа излита тих стон.

— Загубени сме! — задавено прошепва той. — Да бягаме, ако все още имаме време!

— Не! — възразява Арнир. — Тъкмо това ще ни погуби! Лежете и не помръдвайте, ако ви е мил животът!

— Късно е и за едното, и за другото — глухо изрича Шургуп. — Древната сила вече е тук. Само едно може да ни спаси — да станем и да се преклоним пред нея.

Кого ще послушаш?

Гилмориен — мини на #26.

Арнир — продължи на #96.

Шургуп — отгърни на #76.

Слизането надолу не е особено трудно, но след оскъдната диета от горски орехи и плодове силите ви започват да се изчерпват. Когато малко след полунощ забелязваш в мрака прозорците на хана „Желязната корона“, ти неволно се питаш дали да не купиш от него храна за своите приятели. Вярно, чувал си лоши неща за това заведение. Казват, че не било за препоръчване човек да влиза там след залез слънце. Но от друга страна отлично разбираш, че гладни няма да стигнете далече.

Ако решиш да влезеш в „Желязната корона“, мини на #80.

Ако предпочиташ да не го правиш, продължи на #90.

Въпреки цялото си доверие към джуджето решаваш, че разделени ще бъдете прекалено уязвими. Продължавате напред в плътна колона. Но само след няколко крачки камъкът под краката ти изчезва и ти политаш в мрачна бездна. Няколко секунди по-късно загиваш, смазан от падането на дъното на подземната пропаст.



Старият елф въздъхва.

— Ето че ставате двама... А какво ще каже нашият брат? Нима ще застане на страната на враговете?

— Истината няма две лица, благородни братко — решително отговаря Гилмориен. — Тя е една и ако си послушал човека с железните гривни, значи още веднъж над нашето племе е паднало тежко проклятие, както в древните легенди.

Елфът дълго мълчи. Накрая думите се отронват от устата му бавно и тежко.

— Не е лесно да допуснеш, че си сгрешил. Ала не е мъдър онзи, който се смята винаги за прав. Вървете тримата. Нашите бойци ще ви съпроводят до старите стени. Готови ли сте да заложите живота си за това, което казахте преди малко?

Ако потвърдиш, мини на #111.

Ако кажеш, че според теб вече нищо не може да промени събитията и рискът е напразен, продължи на #92.

Елфът се навъсва още повече.

— Уклончив и неверен отговор даваш, човече. Усецам, че сте тръгнали по важна работа, но около вас витаят и добри, и зли сили. Разбирам твоята предпазливост в днешните несигурни времена, но като повелител на тази гора съм длъжен да знам истината.

Какво ще му отговориш?

„Искам да узная дали в Елоида има магическа врата“ — мини на 99.

„Ние сме бегълци и молим да ни дадете убежище от преследването на зли хора“ — попадаш на #64.

„Казах каквото имах за казване и повече нищо не мога да добавя“ — продължи на #137.

„Смятам, че би било по-добре да запиташ Гилмориен, който е от твоя народ“ — отгърни на #119.

— Няма да говоря дълго — казва елфът. — Ако трябваше аз да избирам, бих ви повел към някоя от древните гори — Дениарда, Елоида или Алмирия. Вярвам, че племена от моя народ все още бродят нейде из техните дебри и така ще можем да разчитаме на помощ. Но същевременно разбирам, че трябва да търсим местата, където са най-съхранени първичните магически сили на земните недра. А такива места има под високите върхове като Уруг-Ган, Алад-Ган, Тибир-Ган... или този тук...

И Гилмориен посочва на север, където в небето над главите ви се извисява заснеженият връх Химур-Ган.

— Това исках да кажа — малко смутено довършва елфът. — Душата ме тегли към горските дебри, а хладният разум подсказва да тръгнем към някой от върховете. Не мога сам да реша и ще трябва да ми помогнете в избора.

Ако вече си готов да избереш посоката, мини на #23.

Ако все още не си изслушал останалите, избери кого искаш да чуеш:

Арнир — мини на #194.

Шургуп — продължи на #101.

Банун — прехвърли се на #120.

Оглеждаш склоновете под прозорците, но скалата навсякъде е толкова изгладена от планинските ветрове, че дори и котка не би могла да се вкопчи в нея. Няма как, принуден си да признаеш, че оттук изход няма.

Мини на #55.

— Не! — шепне с ужас елфът. — Никога! Никога!

Но ти и Шургуп се изправяте иззад ниската скала. Правите няколко крачки напред, после падате на колене.

В центъра на кръга вече се е оформила неясна великанска фигура, изтъкана от мрак. Две огнени очи се насочват към тебе, но ти си изненада откриваш, че вече не те мъчи страх. Този свръхестествен поглед е доброжелателен, почти бащински.

Не с ушите, а със сърцето си чуваш гласа на черната сянка:

— Умно момче... Много умно... Стани и ела насам, за да получиш наградата си.

Изправяш се като насън и тръгваш към побитите камъни.

— Стой! Не отивай! — крещи зад гърба ти елфът и скача, за да те спре.

Ала нозете ти се движат сами.

Посочи едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 6 — мини на #11.

От 7 до 12 — продължи на #274.

Сам не знаеш откъде си намерил сили, но когато започваш да говориш, гласът ти е мощен и спокоен.

— Не ставайте глупави! Имате работа не с човек, а с елф! Нима не сте чували с каква бързина и сръчност се слави неговият народ? Преди да го хванете, ще успее да стреля поне три пъти. Е, кой иска да рискува?

Намесата ти е дала на разбойниците няколко секунди за размисъл. Усещаш как бойният им дух пада стремглаво надолу.

— Браво, приятелю! — възкликва елфът. — Да се махаме, тукашната компания не ми харесва!

Мини на #34.

С едно светкавично движение Тибур се озовава до теб и избива оръжието от ръцете ти. Арбалетът се премята във въздуха и полита надолу. Само след миг ловецът на тролове вече е праметнал железен лакът под брадата ти. Другата му ръка опира в гърлото ти нож.

Хвърляш поглед към подножието на скалата. Гилмориен е сграбчил арбалета, но отново стои неподвижно. Разбираш: по една или друга причина елфът не смее да стреля. И все пак знаеш, че ако поиска, той ще улучи. За точността на елфите се носят легенди.

Ако извикаш на Гилмориен да стреля, мини на #214.

Ако премълчиш, продължи на #98.

Когато подкрепяш идеята на елфа, джуджето подскача от възмущение.

— Как? Искате да къртите скъпоценните камъни от стените на сградите? И да съсипете великолепните творения на моя народ! Ами че това е светотатство! Само да сте посмели! Ще ви зарежа тук, пък да видим после как ще се измъкнете от подземията!

С много усилия успявате да успокоите разлютеното джудже. След като му обещавате да не докоснете нито едно камъче, то най-сетне омеква.

— Добре де, и аз не биваше да се паля толкова. Признавам, че предложението на елфа не беше чак толкова глупаво. Изчакайте ме тук.

Без да обясни какво смята да прави, джуджето изчезва по най-близкия коридор. Когато се завръща след няколко минути, в шепите му блестят десетина старинни златни монети.

— Вземи — подава ти ги то. — Може да ни потрябват по пътя. Е, хайде сега да вървим нагоре.

Ако тръгнеш след джуджето по стълбата, мини на #112.

Ако искаш да потърсите друг изход от града, мини на #91.



Когато съобщаваш решението си, групата е доволна, но същевременно и разтревожена. Пръв Гилмориен предлага да те придружи до хана, след него веднага се обаждат и останалите. Но ти разбираш, че подобни придружители могат по-скоро да ти навлекат неприятности, отколкото да помогнат.

Ако решиш да си вземеш спътник, ще трябва да избереш само един от групата. За целта мини на #86.

Ако предпочиташ да тръгнеш сам, продължи на #165.

— Какво повече искаш? — гневно пита старото джудже. — Нима твоят спътник не ти каза, че е видял вратата и че не е онази, която търсите?

— Каза ми го — отвърщаш ти. — Но вие криете нещо, затова настоявам да видя вратата лично.

— Кълна се в честта на своя народ! — отчаяно възкликва зад гърба ти Арнир. — Казах ти истината, а другото няма нищо общо с нашата цел!

Старият вожд се усмихва мрачно.

— Не ти ли стига това, недоверчиво човешко същество? Защо трябва да ти разкриваме и тайна, която не те засяга?

Какво ще му отговориш?

„Защото съдбата ме е определила да открия Последната врата“ — мини на #130.

„Защото ще ви платя десет златни монети“ (стига да ги имаш) — продължи на #113.

„Защото спасих Арнир от позорно робство и сега целият ваш народ ми е длъжник“ — попадаш на #155.

От неминуемата гибел те спасява тролът. С невероятна бързина той се хвърля напред и подлага рамо под падащия чук. Раздава се трясък, сетне чукуът се отдръпва назад и каменната стена отново го скрива.

Няколко секунди всички стоите неподвижно, само тролът с болезнена гримаса разтрива удареното си рамо. Накрая джуджето пристъпва към теб и поклаща глава.

— Не беше твърде разумно онова, което стори. Моят народ често е слагал на входовете капани срещу врагове. Но сега поне знаем къде е капанът. Спокойно можеш да натиснеш другата плоча.

Ако натиснеш дясната плоча, мини на #198.

Ако искаш да напуснете площадката и да се изкачите нагоре по спиралното стълбище, продължи на #136.

Вождът вдига ръка и рязко изрича нещо на своя език. Лъковете веднага се отпускат надолу. Когато елфът отново те поглежда, по устните му трепти лека усмивка.

— Уважавам храбростта ти, човече. Е, казвай сега защо наруши нашите граници.

Какво ще му отговориш?

„Искам да узная дали в Елойда има магическа врата“ — мини на #99.

„Случайно минавахме наблизко и просто решихме да пренощуваме в гората“ — продължи на #73.

„Ние сме бегълци и молим да ни дадете убежище от преследването на зли хора“ — попадаш на #64.

„Смятам, че би било по-добре да запиташ Гилмориен, който е от твоя народ“ — отгърни на #119.

Вече приближаваш средата на склона, когато иззад една скала насреща ти изскачат десетина въоръжени мъже. За твой ужас сред тях е Тибур.

— Ето го проклетия хлапак! — крещи с изкривено от злоба лице ловецът на тролове. — Другите сигурно са наблизил! Дръжте го!

Опитваш се да побегнеш назад, но няколко чифта ръце те сграбчват от всички страни. След кратка и безполезна борба губиш съзнание от тежък удар по главата.

Мини на #25.

— Е, коя посока избра? — нетърпеливо пита Арнир, когато се завръщате на поляната.

Поклащаш глава.

— Не сега. Искам да поразмисля още малко. Така или иначе, пътят ни непременно минава през Химурганския проход. Там ще ви съобщя решението си.

Джуджето не настоява. Отделяш се малко настрани от другите, сядаш под една калина и затваряш очи.

Сега е време да си припомниш всичко, което знаеш, да прегледаш картата в началото на книгата и да избереш крайната цел на пътешествието.

След като направиш своя избор, мини на #110.

Оглеждаш групата. Вече си разбрал, че всеки от четиримата ти спътници има предимства и недостатъци. Кого ще избереш?

Гилмориен — мини на #102.

Арнир — продължи на #108.

Шургуп — прехвърли се на #95.

Банун — попадаш на #117.

Когато грошът издрънчава в паничката, просякът завърта глава и сякаш се опитва да те види с незрящите си очи.

— Благодаря, момко! Дано да ти се върне стократно!

— Откъде знаеш, че съм момък? — питаш ти с леко подозрение.

Просякът се размива.

— Ех, приятелю, човек може и без очи да усеща нещата. Нали те чувам как дишаш като нетърпеливо конче. Наоколо ти се носи дъх на кожа и лепило, значи си обушар... Не, сбърках. Чирак трябва да си. А по шумоленето на дрехите усещам, че си беден. Богаташките дрехи шумят другояче. Закъде бързаш, момко? За представлението ли? Чуй съвета на един стар човек — недей да ходиш. Тъжно ще ти стане, като ги видиш в клетки — тях, които някога владееха горите и планините. Няма ги вече, няма ги... Изчезнаха навеки.

— Но къде? — развълнувано питаш ти.

— Нима не си чувал легендата? — учудва се просякът. — Преди много години светът станал лош за тях и те създали магически врати, през които минали към друг свят. После затворили здраво вратите зад себе си. Но се говори, че някъде все още съществува Последната врата. Единствената отворена врата към прекрасния свят на елфите.

Разпитваш просяка още малко, но той не знае нищо повече. Накрая се сбогуваш с него и тръгваш към поляната. Брезентовата грамада на цирка те мами неудържимо. Само че вече нямаш с какво да платиш за входа.

Ако решиш да се промъкнеш отстриани под брезента, мини на #109.

Ако предпочетеш да се прибереш и да изчакаш утрешния ден, мини на #139.



Изведнъж разбираш, че за няколко часа тия странни същества са се превърнали в твои приятели. Не можеш да ги изоставиш и си готов да тръгнеш с тях навсякъде — дори и накрай света.

Мини на #12.

— Отдръпнете се към другия край и бъдете готови за бягство — нареждаш ти и тръгваш напред.

— Почакай, ще дойда с теб — чуваш зад гърба си звънкия глас на Гилмориен.

Неволно се навъсваш. Започнал си да свикваш с ролята на ръководител и това нарушение на дисциплината те дразни. Ако наредиш на елфа да те чака заедно с другите, мини на #39.

Ако се съ согласиш да дойде с теб, продължи на #162.

Решението ти е разумно, ала след малко Банун сяда край пътя и гръмко заявява:

— Стига толкова! Не мога повече така! Искам да ям!

— Нали похапнахме тая вечер — опитваш се да го успокоиш ти.

— На това хапване ли му викаш? — възмуцава се тролът. — Гъби, орехи и трънки!

Усещаш, че в групата назрява бунт. Ако решиш да купиш храна от „Желязната корона“, мини на #80.

Ако твърдо не желаеш да влизаш в хана, продължи на #6.

Цели два часа обикаляте подземните улици на древната Баратулия. Откривате фонтани, великолепни дворци, работилници и дълбоки миньорски галерии. Но накрая си принуден да признаеш, че изборът ти е бил погрешен. Няма друг изход навън освен стръмната каменна стълба. Налага се да поемете отново по нея.

Мини на #112.

Старият елф замислено поклаща глава.

— И аз съм на същото мнение. Но вие дойдохте свободно тук и затова ще ви пусна да си вървите. Кажете поне какво ви доведе в Устурим?

Преди да отговориш, Гилмориен излиза напред.

— Тръгнали сме със съдбовна мисия, благородни братко. Отредено ни е да търсим Последната врата.

Старият елф затваря очи за миг, после ви оглежда един по един.

— Не знам... Усещам около вас силата на съдбата. Може и да не лъжете. Но напразно сте били път до Устурим. Ако тукашната врата беше Последната, отдавна щяхме да я отворим. — Той се обръща към пазачите. — Отпратете ги... и дано успеят в своето търсене, ако казват истината.

Думите са изречени с такъв тон, че всякакви възражения стават излишни. Охраната ви повежда обратно към мястото, където сте заловени. Когато го достигате, водачът на въоръжения патрул махва с ръка.

— Тук се разделяме с вас. Простете ни, ако сме били несправедливи. Във времена като днешните трудно се различава враг от приятел.

Мини на #50.

Времето сякаш е спряло. Арбалетът ляга удобно върху левия ти лакът, стрелата като че сама си намира място, после тетивата звънва като струна... и Тибур се сгромолясва в подножието на Последната врата. Върху лицето му е застинало изражение на неописуема изненада.

Мини на #231.

Когато пристъпваш към надписа, цялата група затаява дъх. Оглеждаш една по една скъпоценните букви. Още от пръв поглед разбираш, че е използвана руническата азбука на елфите, с която си служат и джуджетата.

— Ще можеш ли да го разчетеш? — обръщаш се ти към джуджетото.

То навежда глава и упорито мълчи. Когато тишината става тягостна, елфът поклаща глава и отговаря вместо него:

— Не можем да ти помогнем. И двамата сме били отвлечени от родните си места още в най-ранна възраст, преди да овладеем изкуството на четенето.

— Аз мога, аз мога! — гордо пристъпва напред таласъмът и посочва с костеливия си пръст първия знак от най-горния ред. — Ето, тази буква е Г. А другата до нея е А.

— Чети по-нататък! — подканваш го ти.

Но таласъмът навежда глава и забива поглед в мраморния под на залата.

— Само толкова знам — въздъхва той и прегръща маймуната, сякаш търси от нея утеха.

И все пак неговата намеса отново е събудила надеждите ти. Припомняш си, че в една старинна книга си виждал образци от елфическата азбуката.

Ако желаеш да напрегнеш памет и да се помъчиш да разшифроваш надписа<sup>[1]</sup>, мини на #240.

Ако смяташ, че начинанието е безнадеждно, прехвърли се на #142.

[1] Руническите надписи в това електронно копие са предварително разшифровани с помощта на руническия шифър, поместен в хартиеното издание. Навсякъде, където пише „карта“, се има предвид руническият шифър. Бел. Борислав. ↑

Таласъмът размахва ръце и гордо се изпъчва пред останалите.

— На това му казвам аз правилен избор! Стане ли дума за промъкване нощем, няма по-големи майстори от нас! Е, приятели, не се тревожете! След малко ще се върнем със запаси за цяло пиршество!

Заръчваш на останалите да ви чакат близо до пътя и повеждаш Шургуп към „Желязната корона“. Когато приближавате до хана, ти правиш на таласъма знак да спре.

Прехвърли се на #133.



Дори и да би искал, нямаш сили да побегнеш. Лежиш върху хладния камък и се взираш напред през една тясна пукнатина на скалата.

В центъра на кръга вече се е оформила неясна великанска фигура, изтъкана от мрак. Две огнени очи бавно плъзват страховития си поглед по ръба на долчинката. За миг те сякаш се насочват право към теб и по гърба ти плъзва студена пот. Но сетне погледът продължава по-нататък, завършва обиколката и се свежда към Тибур, който стои неподвижно между два от побитите камъни.

Не с ушите, а с вкамененото си от ужас сърце чуваш гласа на черната сянка:

— Знам какво желаш. Ще го получиш, ще ти дам и много повече, но цената е скъпа. От този миг трябва да бъдеш мой.

— Твой съм — дрезгаво прошепва ловецът на тролове.

Внезапно разбуденото ехо засилва гласа му хилядократно: „ТВОЙ... ТВОЙ... твой... твой... вой... ой... ой...“

С гръмовен смях мрачната фигура протяга ръце към него. За миг припламва кърваво сияние, върху което тялото на Тибур се очертава като черен силует. После светлината изгасва и в същото време сянката сякаш потъва в земята. В глухото безмълвие на нощта изведнъж се вмъкват хиляди далечни звуци. Часът на злокобната магия е отминал. Би могъл да помислиш, че си сънувал всичко, ако не беше тялото на Тибур, проснато неподвижно между побитите камъни.

— Онова още е тук, но сега дреме дълбоко под земята — прошепва след минута Гилмориен. — Да се измъкваме докато е време. И без това постъпихме твърде неразумно.

— Правилно! — подкрепя го джуджето. — Спасихме се като по чудо, но подобен късмет се пада веднъж в живота.

— Ами Тибур? — питаш ти?

Елфът въздъхва.

— Той сключи съюз със злото и се боя, че това тепърва ще ни докара много беди. Но засега е безопасен. Прекалено много сили му

отне срещата с черния дух.

— Беди казваш... — промърморва Шургуп. Гласът му става заканаителен. — Има един начин да ги предотвратим. Да убием Тибур — още сега, без да се бавим!

Ако се съгласиш с таласъма, продължи на #37.

Ако предпочиташ да си тръгнете веднага, мини на #2.

Не, нямаш никакво желание да се бориш с това страшилище. Тибур ти кимва още веднъж, после разбира, че няма да излезеш и отправя към теб свирепа гримаса.

Ако го изчакаш зад кулисите, мини на #53.

Ако заобиколиш и се скриеш сред публиката, мини на #232.

Ако побързаш да напуснеш цирка, мини на #209.

— Пусни го, човече — изрича Гилмориен с треперещ от болка и тревога глас. — Той е наш приятел.

Край ухото ти отново се раздава зловещият смях на Тибур.

— Да го пусна? Нещастници! Знаете ли каква е сладостта на отмъщението? С какво ще ми платите живота му?

Арнир свива юмруци.

— Аз ще ти платя. Чуй ме, Тибур. Знам място с несметни съкровища...

Викът като че излита от дъното на сърцето ти.

— Не, Арнир! Недей! Нали Баратулия е светиня за твоя народ!

Джуджето поклаща глава.

— Няма нищо по-скъпо от живота на приятел. Слушай добре, Тибур. В клисурата, където избягахме от потерята, ще откриеш една голяма скала. Зад нея е входът на легендарната Баратулия. Ето, сега си нечувано богат. Какво повече можеш да желаеш? Пусни моя приятел.

— Не стига! — дрезгаво отсича Тибур. — Отмъщението е по-скъпо!

Гилмориен пристъпва до джуджето. В дланите му отново сияе безплътното светещо кълбо.

— Виж това, Тибур. В него е събрана част от магическата сила на моя народ. Вземи го и пусни моя приятел.

Кълбото полита и каца върху рамото на Тибур.

— Не стига — повтаря ловецът на тролове.

— Чуй ме! — провиква се Шургуп. — Нямам нито богатства, нито магия! Имам само живота си. Затова ти предлагам: пусни моя приятел и ще ти бъда роб завинаги!

— Аз също — добавя тътнещият глас на трола.

— Искам и четиримата! — ухилва се Тибур. — Закълнете се, че ще бъдете мои роби. Каквото и да се случи. Повтарям: каквото и да се случи.

— Заклеваме се — отекват едновременно гласовете на четиримата.

Този път смехът на Тибур е наистина безумен.

— Жалки, мекушави глупци! Сами се заклехте! Каквото и да се случи, нали така? А ще се случи това, че сега ще прережа гърлото на хлапака! Е, приятелчета, как ще престъпите клетвата си?

Усещаш хладния метал върху гърлото си. Затваряш очи и мислено се прощаваш със света. След миг ще умреш.

Мини на #145.

Вождът изненадано възкликва на своя език, после те оглежда още по-внимателно.

— Прямо отговор на прямо въпрос давам, човече! Но с това само засилвам заплахата, която е надвиснала над главата ти. Кой сте вие, та да ви допускам до една от светините на моя народ?

Ако разкажеш за бягството и целта на вашето пътешествие, продължи на #124.

Ако не желаеш да му отговориш, мини на #137.

Ако смяташ, че ще е по-добре Гилмориен да разкаже всичко, отгърни на #119.

Разбойниците не ви преследват. Бавно се отправяте към пътя, но изведнъж Гилмориен спира и оглежда кървавите петна по дрехата си, после тъжно поклаща глава.

— Всичко свърши, приятелю. Всичко свърши... Кръвта погубва всяко добро начинание. Никога не ще успеем...

Напразно се опитваш да го ободриш. Елфът е безутешен. Накрая той ти обръща гръб и с приведена глава тръгва към близката горичка.

Когато се завръщаш при групата, приятелите ти са покрусени от новината. Вече никой не вярва в успеха на търсенето. Пръв си тръгва Арнир, след него е Банун, а накрая те напускат Шургуп и маймуната.

Дълго седиш край пътя. Най-сетне ставаш и се отправяш към Големия кръстопът. Не ти остава нищо друго, освен да се прибереш във Фелсбург.

Мини на #61.

Когато таласъмът се изправя, всички неволно ахвате от изненада, защото промяната в него е поразителна. Той е все така грозен, мършав и облечен в дрипи, ала косматото му лице изразява гордост и достойнство, а маймуната до него вече напомня не толкова подигравателна карикатура, колкото придворен шут, свит край нозете на своя владетел.

— Чуйте ме — изрича таласъмът с тежък и плътен глас. — Чуйте думата на Шургуп-аг-Гахат, който от малък живее в позорен плен зад дебели решетки, но в жилите му тече кралска кръв. Да, не се шегувам. Кралска кръв, защото и ние, таласъмите, имаме крале. Вярно, беден е моят народ. Беден, прост и зъл, ала не от добро сме станали такива. Всички са ни отритвали и за нас са оставали само кривите, трънливи пътеки на злото. Но всеки народ има своя мъдрост и в това отношение таласъмите едва ли отстъпват на другите разумни създания. Затова ви предлагам — нека тръгнем към Устуримското мочурище. Там, сред древни развалини на човешки поселения, все още живеят малобройни племена от таласъми. Те ще ни помогнат. — Той се усмихва криво. — Освен това съм чувал, че по ония места се срещали и блатни елфи, тъй че уважаемият Гилмориен също ще има повод за радост. Е, казах ви какво мисля. Решавайте.

Ако вече си готов да избереш посоката, мини на 23.

Ако все още не си изслушал останалите, избери кого искаш да чуеш:

Арнир — мини на #194.

Гилмориен — прехвърли се на #74.

Банун — прехвърли се на #120.



— Благодаря ти за доверието, приятелю — тихо казва елфът. —  
Е, готов съм. Да вървим.

Заръчваш на останалите да ви чакат близо до пътя и повеждаш  
Гилмориен към „Желязната корона“. Когато приближавате до хана, ти  
правиш на елфа знак да спре.

Имаш ли арбалет?

Да — мини на #123.

Не — прехвърли се на #129.

Неохотно тръгваш надолу. Наклонът на прохода е полегат, под краката си усещаш сравнително гладък каменен под. Макар че има място да вървите на група, неволно сте се подредили в колона. Най-напред крачи елфът със светещото кълбо между дланите си, веднага след него е джуджето, после ти, тролът и накрая таласъмът с маймуната. Внезапно джуджето се обажда:

— Слушайте, при цялото ми уважение към елфите искам да отбележа, че не сме се подредили добре. Подземията не са място за безгрижни разходки. Тук трябва аз да водя групата.

Обмисляш думите му и решаващ, че са разумни. Но в това време таласъмът подвиква изотзад:

— Глупости! Джуджетата вечно се хвалят, че били ненадминати в миньорското дело. Обаче ако искате да знаете, най-добри познавачи на земните дълбини са таласъмите! Какво толкова правят джуджетата? Строят подземни градове и търсят скъпоценности. А ние, таласъмите, вечно сме гонени и преследвани. Самият живот ни е наложил да опознаем тайните на пещерите. Тъй че ако искате сигурен водач, изберете мен.

Навъсваш вежди. Таласъмът също има право. Но все пак не можеш да избереш двама водачи, особено пък такива. Те ще се карат непрекъснато. Трябва да спреш избора си върху един от тях. Кой ще е той?

Таласъмът — мини на #223.

Джуджето — мини на #193.

Ако не искаш да обидиш нито таласъма, нито джуджето и решиш да запазиш досегашното подреждане, мини на #149.

Сам не знаеш как си се озовал в подножието на канарата. До тебе Арнир нервно приглажда брадата си.

— Голямата гордост ражда и голяма глупост! — заявява джуджето. — Вече никога не ще ни позволят да пристъпим вътре... Чакай! Това пък какво е?

Нещо тежко се стоварва край краката ти. Отскачаш настрани и когато свеждаш поглед, виждаш, че на земята лежи издута кожена торба.

— Вземете, това е храна за из пътя — долита отгоре сърдит глас. — Да знаете, че нашият народ е великодушен дори с ония, които го оскърбяват!

Вдигаш глава. От входа на пещерата ви гледа джудже със сребърна ризница.

— Мълчете! — нарежда шепнешком Арнир и отправя към джуджето няколко думи на непознат език. То троснато отвърща на същото наречие, после обръща гръб и изчезва в пещерата.

— Какво си казахте? — нетърпеливо пита Гилмориен.

— Питам го за вратата — обяснява Арнир. — Отговори ми, че вътре наистина има магическа врата, но не е Последната и не може да се отвори.

— Ами ако лъже? — обажда се таласъмът.

— Не лъже — твърдо казва Арнир.

Мини на #256.

Очакването продължава почти цял час. Вече започваш да се тревожиш, когато Арнир излиза от пещерата, ловко се спуска по наклонената пукнатина и застава пред теб.

— Вратата е там... но не е Последната — казва той, като избягва да те гледа в очите.

— Как разбра? — питате едновременно ти и Гилмориен.

Джуджето стои с ръце зад гърба и упорито наведена глава — досущ като ученик, който не знае нито дума от новия урок.

— Разбрах и толкоз! Не можете ли просто да ми повярвате? Да си вървим, няма какво повече да търсим тук.

Ако повярваш на Арнир, мини на #268.

Ако настояш за обяснения, прехвърли се на #277.

Без колебание повеждаш своя малък отряд навън от горичката. Ала когато изскачате от закрилата на дърветата, на пътя ви се изпречва група въоръжени мъже — потерята е била разделена на няколко отряда!

Опитвате да си пробиете път със сила, но схватката е неравна. А още по-неравна става, след като нови противници дотичват през горичката и Тибур успява да повали трола с въжена примка около глезените. Колкото до тебе... минута по-късно губиш съзнание от тежък удар по главата.

Мини на #25.

В полето от другата страна на пътя намирате малка горичка и се укривате в нея.

— Чакайте ме тук — заръчва Гилмориен. — Ще се опитам да узная нещо повече.

И той изчезва безшумно между дърветата.

Няколко часа почивате в укритието си. Около пладне вече започваш да се тревожиш, когато внезапно Гилмориен изниква на две крачки от тебе.

— Трудно беше — въздъхва елфът. — Тукашните обитатели са настроени враждебно и цялата гора е под наблюдение. Все пак успях да поговоря с един от стражите. Той казва, че в Елоида наистина има врата, но магическите ѝ сили отдавна са престанали да действат. Боя се, че онова, което търсим, не е тук.

— Ами ако лъже? — обажда се Шургуп.

— Елфите не лъжат — твърдо отговаря Гилмориен. — Могат да премълчат истината, но никога не я изкривяват.

Разбираш, че Гилмориен е прав. Не ви остава нищо друго, освен да тръгнете обратно към Химур-Ган.

Мини на #191.

Джуджето се усмихва и бавно пригладва дългата си брада.

— Личи си, че знаеш на кого можеш да разчиташ в този отряд! Какво ли щяха да правят, ако ни нямаше нас двамата?... Е, добре де, стига приказки. Да тръгваме!

Заръчваш на останалите да ви чакат близо до пътя и повеждаш джуджето към „Желязната корона“. Когато приближавате до хана, ти правиш на Арнир знак да спре.

Прехвърли се на #129.

Решението ти е твърдо. Бързо изтичваш напред, заобикаляш шатъра и пролазваш под брезента. Но дали ще успееш да го сториш незабелязано?

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 6 — попадаш на #128.

От 7 до 12 — премини на #163.



Слънцето вече се спуска над планинските склонове, когато отпочинали и бодри вие се отправяте към прохода. Но само след няколко минути Гилмориен рязко спира и посочва надясно.

— Гледайте!

По отсрещния склон бавно крачи прегърбена човешка фигура. Вглеждаш се по-внимателно и въпреки разстоянието разпознаваш Тибур.

— Накъде ли е тръгнал? — промърморва Арнир. — Това не е пътят към прохода.

— Не знам, но усещам, че става нещо лошо — отвърща елфът. — Този човек вече е белязан с печата на злото.

Джуджето го поглежда втренчено, после кимва.

— Вярвам ти. Добре, нека го проследим тогава. Така ще знаем какво е замислил.

Ако подкрепиш идеята на Арнир, мини на #21.

Ако не желаеш да проследите Тибур, прехвърли се на #134.

На половината път до руините охраната ви оставя сами. Продължавате напред сред зловеца тишина. Внезапно точно хвърлено копие изсвистява през мрака и се забива в калната земя само на педя от краката ти.

— Стойте! — отеква заплашителен вик. — Само още една крачка и сте мъртви!

Шургуп надува гърди и се изпъва в цял ръст.

— Кой смее да заплашва Шургуп-аг-Гахат, в чиито жили тече кралска кръв?

— Не ме интересува твоята кръв! — долита отговор от развалините. — Аз съм Зихак, старейшина на това племе и първата ми грижа е да опазя своя народ. Ако си истински таласъм, ела и ни помогни в тежък час! Защото елфите са решили да ни изтребят до крак и да превърнат цялото бласто в свое владение.

— Умници! — подигравателно се изхилва Шургуп. — И кой ви го каза, тикви зелени! Не е ли човек с кожени дрехи и железни гривни на китките? Откога таласъмите взеха да се водят по човешки приказки? Знайте, безмозъчни твари, че онзи е под закрилата на древната сила, с която винаги сме избягвали да си имаме работа. Преди да дойде при вас, тъпаци с тъпаци, вече е бил при елфите и им е наговорил точно същото! Добре се наредихте, а? Сега наистина ще ви изколят и така ви се пада! Не ни стигат другите беди, ами сега и война сте решили да ни навлечете.

Гласът отсреща дълго мълчи. Когато най-сетне се обажда, усещаш в него колебание и неувереност.

— Откъде да знаем, че не лъжеш?

И в този момент до вас се появява старият елф. Гласът му е тих, но застиналият въздух го понася като литнала птица.

— Кълна се в честта на своя народ, че чу самата истина. Позор върху побелелите ни глави, Зихак! Защото ние бяхме готови да изпълним плановете на мрачната сила и трябваше да дойдат чужденци,

та да ни спасят от безумието. В мир сме живели до днес, колкото и несигурен да е бил. Нека бъде тъй и занапред.

Мини на #138.

Стълбата обикаля в кръг и се изкачва все по-високо. Минават минута след минута, а края още не се вижда.

— Няма ли най-сетне да свърши това катерене? — шумно пъхти тролът, който върви последен. — Изморих се.

— Потрай още малко — успокоява го джуджето. — Скоро ще стигнем до изхода.

И наистина, след една-две минути отдясно се появява хоризонтален тунел. Далече в края му смътно блести дневна светлина. Но стълбата продължава нагоре.

Ако решиш да тръгнете по тунела, мини на #125.

Ако предпочиташ да продължите нагоре по стълбата, мини на #156.

Вождът избухва в дрезгав старчески смях.

— Личи си, че прекалено често си слушал човешките клевети за алчността на джуджетата! Вярно, обичаме богатствата, но има тайни, които не могат да се купят даже за всичкото злато на света. А сега просто повярвай на Арнир, той е честно джудже. И си тръгвай, преди да съм се ядосал отново!

Мини на #182.

Цяла нощ клюмаш край огъня и когато призори другите се събуждат, настроението ти е невероятно кисело. Не ти помага и оскъдната закуска от орехи и горски плодове. Само с цената на огромни усилия се удържаш от разправии с останалите, чиито усмивки те дразнят.

Мини на #239.

В една малка горичка недалече от кръстопътя спирате на бивак и похапвате нещо средно между късна вечеря и ранна закуска. Тъй като зората приближава, решаваш да прекарате деня тук, а когато се мръкне да продължите пътешествието. Докато си почиваш, ще трябва и да избереш по-нататъшната посока. Накъде смяташ да поведеш отряда?

На изток, към Устуримските блата — мини на #201.

На запад, към гората Дениарда — продължи на #187.

На юг, към Стария разклон — прехвърли се на #222.

Почивате още малко. Наоколо започва да се развие. И внезапно дочуваш звуци, от които кръвта ти застива — човешки крясъци и кучешки лай. Преследват ви!

Оглеждаш се в неясната предутринна светлина. Попаднали сте в дълбока клисура с отвесни стени. Правиш знак на групата да бяга напред, но само след няколко минути сте принудени да спрете. Пътят ви е преграден от висока скална стена. Намирате се в капан!

Отчаяно сядаш на един камък и се оглеждаш в търсене на скривалище. Ненадейно джджето те потупва по рамото.

— Пещера ли търсиш? Остави това на мене, човече. Ние, джджетата, разбираме от пещери. Ето, виждаш ли онази голяма скала? Зад нея трябва да има пещера.

Сега нямаш право на грешка. Изборът ти ще бъде решаващ. Ако послушаш мнението на джджето, мини на #151.

Ако предпочетеш да опитате да се измъкнете с катерене по отвесната стена, мини на #211.

Ако решиш да тръгнете обратно и да нападнете преследвачите, мини на #236.



Тролът е толкова смаян от решението ти, че цяла минута не знае какво да каже. Накрая се ухилва широко.

— Е, веднъж и мене да предпочетат за нещо! Няма да съжаляваш, приятел! Хайде, тръгваме!

Заръчваш на останалите да ви чакат близо до пътя и повеждаш Банун към „Желязната корона“. Когато приближавате до хана, ти правиш на трола знак да спре.

Прехвърли се на #129.

На следващата сутрин циркът събира шатъра и напуска градчето. Остава ти само мъчителното чувство, че си се докоснал до нещо вълшебно, ала не си сторил всичко, за да станеш част от магията.

Вождът кимва и подхваща разговор с Гилмориен на своя странен, напевен език. Макар че не разбираш нито дума, ти усещаш, че става дума за бягството от цирка и всички други приключения, които сте преживели досега. По лицата на елфите наоколо се изписва изумление, лъковете им неволно се отпускат надолу.

Когато разговорът свършва, вождът се обръща към теб.

— Сигурно се досещаш за какво говорихме. Ще потвърдиш ли, че е истина?

— Ако не вярваш на мене, повярвай поне на своя събрат — отговаряш ти. — Нима един елф е способен на лъжа?

Мини на #124.

Придържайки неловко брезентовото си наметало, Банун застава пред вас. Лицето му е закрито, но по гласа разбираш колко е смутен.

— Ами аз... ние... троловете, искам да кажа... не сме от най-умните... От мене търсете сила, но не ме карайте да мисля, само ще объркам и себе си, и вас... Ако бях сам, сигурно щях да тръгна из планините, защото камъните са мои братя. А пък за вратата... Не знам, не знам... Ще приема каквото решите.

И той неловко се връща на мястото си.

Ако вече си готов да избереш посоката, мини на #23.

Ако все още не си изслушал останалите, избери кого искаш да чуеш:

Шургуп — продължи на #101.

Арнир — мини на #194.

Гилмориен — прехвърли се на #74.

— Не смятам, че е разумно да идваш — възразява Арнир. — Ние, джуджетата, имаме много достойнства, но и много слабости. Често сме прекалено подозрителни към чужденците. Най-добре би било да ме изчакаш долу заедно с останалите.

Ако се съгласиш да изчакаш, мини на #105.

Ако въпреки всичко настояваш да влезеш в пещерата, прехвърли се на #218.

В крайна сметка решаваш да предпочетеш по-малката от двете злини. Няколко минути по-късно Тибур те изхвърля от цирка. Избърсваш разкъравения си нос и накуцвайки се отправяш към градчето. Приключението е завършило по най-безславен начин.

Мини на #118.

Осъзнаваш, че оръжието ще привлече към тебе нежелано внимание, затова сваляш арбалета и го подаваш на Гилмориен.  
Мини на #129.

Вождът потрива чело и те поглежда право в очите.

— Трудно ми е да повярвам, че в днешните мрачни времена се е завърнало нещо от гордата древна епоха. И все пак погледът ти е откровен, в гласа ти звучи песента на истината. Добре, човече. Ти и Гилмориен ще видите вратата. Другите нека чакат тук. И без това нарушаваме всички наши закони, като им позволихме безнаказано да останат в пределите на Елоида.

Какво ще му отговориш?

„Благодаря за честта, която ми оказваш“ — мини на #150.

„Не мога да приема това предложение, нашият отряд не бива да се дели“ — отгърни на #159.



С приближаването светлината в края на тунела става все по-ярка. Насреща ви полъхва свеж вятър и това те убеждава, че сте на прав път. Най-сетне подземията остават зад гърба ви. Намирате се на широка скална площадка, оградена с каменен парапет. Но от тук нататък не се вижда никакъв път. Нагоре се издига отвесна скална стена, а отвъд парапета зее дълбока пропаст.

— Ха така! — възкликва тролът. — Ами сега накъде?

Този път и джуджето не знае какво да каже. Изглежда, че решението остава за теб.

Ако решиш да се върнете по тунела и да продължите нагоре по стълбата, мини на #136.

Ако смяташ, че от тази площадка може да започва някакъв таен път, мини на #169.

В крайна сметка решаваш, че ще е по-добре да смениш водача.

— Извинявай, Банун — казваш ти. — Сигурно вече си се изморил да ни водиш. Защо не отстъпиш за малко мястото си на Арнир?

За твоя радост тролът приема охотно предложението и дори е доволен, че вече няма да носи отговорност. А Арнир още по-охотно оглавява колоната.

Мини на #225.

Въоръженият елф уморено потрива чело.

— Може и да греша... ала поне не желая грешката ми да бъде платена с чиято и да било кръв. Напуснете това блато веднага, защото срещнем ли се още веднъж, няма да ви пощадя. А ако наистина търсите Последната врата, забравете за Устурим. Тук наистина има врата, ала никой и никога не ще успее да я отвори. Последната е другаде...

Мини на #50.

Докато се промъкваш под брезента, цял трепериш от вълнение, ала тревогите ти се оказват напразни. Никой не те забелязва. Попаднал си в менажерията на цирка. Пъргаво скачаш на крака и се смесваш с тълпата от посетители.

Мини на #275.

— Чакай ме тук — прошепваш ти. — Не се намесвай в никакъв случай, освен ако усетиш, че съм в опасност.

Той кимва и се прилепва до стената край светецния прозорец. В тъмнината фигурата му почти не се забелязва.

Отправяш се към вратата и решително влизаш в хана.

Мини на #141.

Вождът избухва в дрезгав старчески смях.

— А аз пък ти правя услуга, като те отклонявам от погрешния път. Повярвай на Арнир, той е честно джудже. Хайде, върви си сега, преди да съм се ядосал отново!

Мини на #182.

Поклащаш глава. Елфът е прав — досега в нито една легенда не си чул добра дума за таласъмните. Нека си седи в клетката!

С едно дръпване тролът разкъсва брезентовата стена и посочва навън.

— Да бягаме!

Втурваш се през широкия отвор. След теб тичат елфът и джуджето. За миг спираш и се питаш къде да търсиш убежище. Но отговорът е ясен — трябва да избягате в планината. Тъкмо се каниш да споделиш това с останалите, когато насреща ти изскача Тибур с арбалет в ръка. Преди да разбереш какво става, вече рухваш със стрела в гърдите.

Приключението ти завършва дотук.

Сбогуваш се с приятелите си и бавно тръгваш надолу по склона. Когато след минута извърещаш глава, виждаш как те се отдалечават и един по един изчезват в близката горичка.

Въздъхваш и продължаваш надолу. Вече започваш да се тревожиш от мисълта какво ли те чака в градчето.

Посочи едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 6 — мини на #84.

От 7 до 12 — продължи на #61.



— Чакай ме тук — прошепваш ти. — Не се намесвай в никакъв случай, освен ако усетиш, че съм в опасност.

Таласъмът кимва и се прилепва до стената край светеция прозорец. В тъмнината фигурата му почти не се забелязва.

Вече се готвиш да продължиш напред, когато забелязваш как нещо дребно и космато се втурва от мрака към Шургуп. За момент те обзема страх, после се усмихваш. Маймуната! Тия двамата май наистина са неразделни. Е, какво пък, нека да са заедно. Само да не вдигат шум докато си вътре.

Отправяш се към вратата и решително влизаш в хана.

Мини на #141.

Пътят се оказва по-дълъг, отколкото си предполагал и когато излизате на прохода, нощта вече отдавна е настъпила. В небето над главите ви блестят хиляди звезди. Хладният вятър се спуска от шеметните висини на Химур-Ган.

Внезапно по планинските склонове се търкулва като гръмотевица ехото на чудовищен глас:

— ТВОЙ СЪМ... ТВОЙ... ТВОЙ... твой... твой... вой... ой... ой...

Арнир подскача и застива на място. Гилмориен запушва ушите си с длани. Шургуп се свива и прегръща маймуната. Няколко секунди стоите неподвижно, после джуджето прошепва:

— Какво беше това?

— Беше гласът на Тибур — тихо казва Гилмориен. — Намерил е онова, което търсеше и сега тия места не са добри за нас. Да се махаме час по-скоро!

Ти си на същото мнение. Накъде ще поведеш групата?

По планинските пътеки на северозапад, към връх Уруг-Ган — мини на #172.

По пътя на североизток, към гората Елоида — прехвърли се на #237.

По пътя на юг, към Големия кръстопът — отгърни на #143.

В крайна сметка страхът побеждава. Обръщаш гръб на цирка и тръгваш към градчето.

Ако днес е първата вечер, мини на #19.

Ако е втората вечер, мини на #118.

Минавал ли си вече нагоре по стълбата?

Да — продължи на #148.

Не — прехвърли се на #156.

Вождът сърдито поклаща глава.

— Укриваш нещо важно от мен и би трябвало да възнаградя мълчанието ти със смърт. Но не искам да осквернявам гората с кръвта ви. Напуснете Елойда незабавно и вече никога не се завръщайте тук!

— Почакай, братко — намесва се Гилмориен. — Има и още нещо...

Вождът поклаща глава.

— Ако е било важно, трябваше да го кажете най-напред. Ако не е важно, защо да хабим думите? Казах вече. Вървете си и не се завръщайте!

Единият край на обръча се разтваря. Лъковете на елфите отново са насочени към вас и ти разбираш, че всякакви увещания са излишни. Въздъхваш и бавно тръгваш към покрайнините на гората.

Мини на #107.

Един час по-късно вашият малък отряд стои пред висока каменна арка наред с блатата. Старият елф я посочва и се усмихва.

— Това е Устуримската врата. Не е онази, която търсите, иначе отдавна да сме я отворили. Но все пак благодарение на съдбата, че ви доведе. Без вас двете ни племена щяха да се изстребят до крак, а мрачната сила щеше да се смее в онова злоещо капище под Химурган. Вървете сега и дано да успеете в своето търсене.

Съпроводени от същата група елфи, вие тръгвате обратно към мястото, където сте заловени. Когато го достигате, водачът на патрула махва с ръка.

— Тук се разделяме с вас. Простете ни, ако сме били несправедливи. Във времена като днешните трудно се различава враг от приятел.

Мини на #50.

Неохотно се прибираш в тясната си стаичка зад работилницата. Лягаш си, но до късно не можеш да заспиш, защото из главата ти се въртят мисли за цирка. Дали ще успееш да посетиш утрешното представление?

Когато на следващия ден майсторът влиза в работилницата, ти го пресрещаш още от прага с молба за един грош.

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 6 — мини на #168.

От 7 до 12 — попадаш на #205.

— Как да ти докажа? — тъжно отвърща Гилмориен. — Нямам нищо освен думата на елф, която доскоро се смяташе за по-чиста от изворна вода.

Струва ти се, че усещаш със самата си кожа колебанието на водача. Сега съдбата ще реши всичко.

Посочи едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 4 — мини на #127.

От 5 до 8 — продължи на #265.

От 9 до 12 — прехвърли се на #22.



Общата зала на хана е задимена и шумна. Около голямата дъбова маса са насядали десетина едри мъже с чаши вино и пиво. Увлечени в няколко разговора едновременно, те почти не ти обръщат внимание. Само дебелият мустакат ханджия те забелязва още от вратата и дотичва насреща ти.

— Какво ще обичате, млади господине?

— Трябва ми храна за из път — отговаряш ти. — Хляб, сирене, шунка, сушена риба, варени яйца... каквото се намери, стига да е повечко.

Ханджията пъргаво изчезва през задната врата и не след дълго се завръща с претъпкана вехта торба.

— Готово, млади господине. Изпълних всичко точно както наредихте, даже си позволих да прибавя малко ябълки и няколко глави лук. Е, хайде сега да ми платите. Чисти сметки — добри приятели, както се казва, хе-хе-хе...

Поемаш торбата от ръцете на гостилничаря и изваждаш кесията си. С какво ще му платиш?

С една златна монета — мини на #157.

С шепа медни грошове — продължи на #152.

Бавно поклащаш глава.

— Не, безнадежно е. Нищо няма да излезе...

От гърдите на таласъма се отронва тежка въздишка.

— Аз съм виновен — горчиво изрича той и се тупва с юмрук по главата. — Глупак съм! Глупак и невежа! Ако знаех повече букви...

Джуджето пристъпва към него и го потупва по рамото.

— Не си виновен. Ти все пак знаеше нещо. А аз не мога да разчета дори една буква от писмеността на собствения си народ.

Усещаш, че унинието обхваща цялата група, затова побързваш да отклониш разговора от неприятната тема.

— Е, приятели, накъде ще продължим сега?

Вместо отговор всички погледи отново се отправят към тебе. От бягството насам непрекъснато си поемал ролята на ръководител и по всичко личи, че така ще продължи и занапред.

Ако още не си опитвал да отвориш Първата врата и желаеш да го сториш сега, мини на #188.

Ако искаш да излезете от залата през малката вратичка в левия ъгъл, прехвърли се на #28.

Ако смяташ, че е най-добре да се върнете обратно към хоризонталното разклонение, продължи на #40.

Докато слизате по стръмния път, луната постепенно се показва иззад хоризонта и облива с бледи лъчи равнината под вас. Сред синкавия сумрак в низината отляво примигват светлинките на Фелсбург.

Внезапно Гилмориен спира.

— Какво е това? — възкликва той и посочва напред.

Под лунното сияние забелязваш край пътя една дребна, прегърбена фигура. Предпазливо пристъпваш напред.

— Бъди милостив, страннико — раздава се в нощната тишина треперещ, немощен глас. — Подари нещо на един окаян несретник.

Сега разпознаваш слепия просяк, когото си срещнал край цирка. Ако желаеш да му дадеш една от златните си монети, прехвърли се на #10.

Ако предпочиташ да си спестиш парите, мини на #38.

Влачейки дългото брезентово наметало, тролът тромаво пристъпва към скалата. Обхваща я с грамадните си ръце, напъва се и я измества. Отзад наистина зее входът на мрачна пещера. Без да губите време, всички се втурвате навътре. Ти влизаш последен и като се озърташ през рамо, виждаш, че по клисурата тичешком се задават хора и кучета. Но вие вече сте в безопасност.

Тролът прихваща здраво скалата и я придръпва обратно на място. Сега преследвачите не могат да ви достигнат.

Обгръща ви мрак. Елфът отново запалва безплътното светещо кълбо между дланите си. Водени от тия бледи лъчи, вие тръгвате напред, но само след петдесетина крачки пещерата се разкланя на две. Единият проход слиза надолу, другият отива нагоре. Елфът настоява да вървите нагоре. Тролът, джуджето и таласъмът — надолу. Ако можеше да говори, маймуната навярно би предложила да вървите нагоре, защото подземие то явно не ѝ харесва. Накъде сега?

Нагоре — мини на #262.

Надолу — прехвърли се на #103.

В този последен миг през плътно стиснатите ти клепачи нахлува ослепителна светлина. Чуваш задавения вик на Тибур, после ръката му те изпуска. Не си мъртъв, вече не си и пленник. Какво се е случило?

Бавно отваряш очи. Тибур е изчезнал, само край нозете ти лежи купчина пепел с неясни човешки очертания. Смаяно свеждаш глава надолу и виждаш до четиримата си приятели... стария просяк. Но сега дрипите са изчезнали, а синият поглед в очите му е ясен и пронизателен. Здравата старческа десница стиска дълъг жезъл, по който още танкуват малки мълнии.

— Кой си ти? — прошепва Гилмориен.

Старецът се размива весело и звънко.

— Не се ли досещаш? Не си ли чувал преданията на своя народ? Аз съм един от онези малцина, които още бродят по света, за да съхранят поне отчасти вълшебството и красотата. Не знам дали ще успеем, но поне вършим каквото можем.

— А... Тибур? — едва изговаряш ти.

Гласът на стареца става твърд.

— Той вече не беше човек. Черната сила се бе загнездила в сърцето му и щеше да расте ден след ден. В такива случаи има само едно решение, колкото и неприятно да е то — пречистващият огън.

Старецът ви оглежда един по един и отново се усмихва.

— А сега искам да разберете най-важното. Целта ви не беше да откриете Последната врата. Всеки глупак може да я открие, стига да търси дълго и упорито. Но вие сторихте нещо много повече. Отворихте я, а тя не се отваря нито със сила, нито с магия. Нужно е просто да имаш чисто сърце и да си готов за саможертва. Това е всичко. Вижте!

Жезълът се насочва нагоре. Извъръщаш глава и ахваш от изненада. В скалата зад тебе се е отворила истинска врата към един друг свят. Свят почти като твоя. Има само една разлика: всичко в него — реки, горички, полета, небе, треви — е неописуемо красиво и чисто.

— Вие ще живеете там — тихо добавя вълшебникът. — Гилмориен... Арнир... Банун... и ти, Шургуп. Ще бъдеш първият

таласъм във вълшебния свят.

Настава тишина. И изведнъж Шургуп трепва.

— Почакай, старче! Ти изреди четири имена. А ние сме петима!

Вълшебникът въздъхва и отправя към теб поглед, който сякаш прониква направо в душата ти.

— Така е, приятели мои. Радост и скръб вървят ръка за ръка в този свят. Съдбата ви събра за кратко, но тук пътищата ви отново се разделят. Често не ние избираме и не ние решаваме. Сбогувайте се сега. Не ще ви съветвам да не тъжите, защото мъката по приятел е благословено чувство. Просто се запомнете с добро и знайте, че заедно извършихте велико дело.

По бузата ти бавно се стича сълза. Не искаш да се разделяш със своите приятели, ала разбираш, че пътищата ви тръгват в различни посоки.

Мини на #283.

Очите на таласъма припламват като раздухани въглени.

— Високомерни твари! — пискливо се провиква той. — Какво сме сторили, та да ни дарявате само с презрение? Нима е наша вина, че сме грозни? Нима сме виновни, че предпочитаме да бродим нощем, защото слънчевата светлина ни измъчва? Името ми е Шургуп и това е последното, което ще чуете от мен. Край! Повече няма да търпя зловните ви подигравки! Дружбата ни беше дотук!

Опитваш се да го успокоиш, но разгневеният таласъм не желае да слуша. Съпроводен от маймуната, той напуска поляната и изчезва между брезите.

— Много му здраве... — сърдито промърморва джуджето.

И в този момент иззад дърветата долита свиреп вик:

— Ето единия! Другите трябва да са в горичката! Напред!

По гърба ти пробягват ледени тръпки, защото разпознаваш гласа на Тибур.

Мини на #106.

На път към изхода от шатъра минаваш край двама разговарящи мъже. Разпознаваш Тибур и собственика на цирка. Двамата са обърнати с гръб към теб и ти неволно чуваш част от разговора им.

— Как така ще си тръгваме? — възкликва ловецът на тролове. — Нали имаме още едно представление!

— Чудо голямо, някакво си въшливо представление! — отвърща собственикът. — Знаеш ли къде сме канени? В княжеския дворец, драги! Пред самия княз! Още утре събираме багажа и...

Той не довършва. Изглежда, че е усетил присъствието ти, защото се обръща и те поглежда втренчено. Вдигаш рамене, усмихваш му се и тръгваш към изхода.

Мини на #166.



**148**

Връщате се обратно по тунела и тръгвате нагоре по познатия път.

Ако тролът е разчистил срутването, мини на #226.

В противен случай продължи на #170.

Колкото и невероятно да изглежда, твоето решение сякаш слага край на взаимната неприязън между джуджето и таласъма. С недоволено мърморене двамата се оттеглят в края на колоната. Това не ти харесва, но така или иначе решението вече е взето.

Продължавате надолу по тунела. Скоро забелязваш, че с всяка крачка той става все по-широк. Стените му вече не са заоблени, а гладки, сякаш изсечени от човешка ръка. Да, наистина е така! Отпред се появява висока каменна арка, покрита с някакви непознати писмена. Вече навлизате под нея, когато джуджето надава вик:

— Спрете! Нито крачка напред!

Стреснато спиращ, но предупреждението е дошло прекалено късно. Камъкът под краката ти изчезва и ти политаш в мрачна бездна. Няколко секунди по-късно загиваш, смазан от падането на дъното на подземната пропаст.

— Благодаря за честта, която ми оказваш — изричаш ти с дълбок поклон. — Ще постъпим така, както наредите.

Върху строгото лице на елфа грейва усмивка.

— Добре тогава. Нека приятелите ви да почиват, а вие двамата елате с мен. Няма да ни отнеме много време.

Мини на #174.

Може би джуджето има право. Но как ще отместите скалата?  
Ако си изслушал джуджето при бягството от цирка, мини на  
#144.

Ако не си го изслушал, мини на #269.

Ханджията преброява парите и се намръщва.

— Ама това е много малко, млади господине! Не ми покрива и разноските, пък за печалба хич да не говорим!

Свиваш рамене.

— Това е всичко, което имам.

Любезното държание на ханджията се изпарява моментално. Той сграбчва торбата с две ръце.

— Ама ти какво си мислиш, бе? Тук да не е църковен приют? Връщай всичко, голтак с голтак!

Но в това време откъм масата се раздава груб вик.

— Ей, къде се мотаеш? Бягай да донесеш още вино!

Лицето на ханджията пребледнява. Изглежда, че познава добрите клиенти и не очаква нищо добро от тях.

— Веднага, благородни господине! Само да се оправя тук с един нахален клиент...

— Пиши всичко на наша сметка! — кресва друг глас. — И бягай веднага за вино, додето не ни е хрумнало да ти подпалим бараката!

Това слага край на спора. Ханджията хуква към задната врата, а ти използваш момента, за да се измъкнеш от „Желязната корона“.

Мини на #177.

Гласовете стават все по-силни — навярно преследвачите вече са съвсем близо до горичката. Не чуваш ясно какво си говорят, но по отделни думи разбираш, че се карат с Тибур. За около минута избухва врява, сетне настава пълна тишина.

Изчакваш малко, но любопитството не те оставя на мира. Накрая не издържаш и предпазливо се промъкваш напред между дърветата.

Последните метри изминаваш пълзешком. Най-сетне пред тебе се разкрива тревистият склон и онова, което виждаш на него, те изпълва с радост. Потерята се отдалечава надолу, а Тибур стои като вкаменен сред високата планинска трева. Ненадейно от гърлото му излита треперещ от ярост рев.

— Ще ги открия, казвам ви! Може да пукна, но ще ги открия и тогава ще се каят, че са посмели да противоречат на Тибур, ловеца на тролове!

Само ехото му отвърща. Преследвачите се отдалечават безмълвно и скоро изчезват надолу по склона. Когато остава сам, Тибур се просва на тревата и избухва в ридания на безсилна злоба.

Без сам да знаеш защо, изпитваш непреодолимото желание да излезеш и да застанеш пред Тибур. Ще го сториш ли?

Да — мини на #15.

Не — прехвърли се на #3.

За съжаление тази вечер явно нямаш късмет. Изведнъж Тибур те забелязва. Ловецът на тролове бързо се промъква между хората, сграбчва те и с люти ругатни те изхвърля навън. Имаш късмет, че ти се размина само с това.

Ако днес е първата вечер, мини на #19.

Ако е втората вечер, продължи на #118.

— Откакто свят светува, нито едно джудже не е отказвало да изплати дълг на честта — изрича старият вожд с дълбока въздишка. — Ще сторим каквото пожелаеш. Ала те моля от сърце: не ни принуждавай да ти разкриваме тайна, която няма да бъде от полза никому. Повярвай, когато я узнаеш, ще съжаляваш дълбоко, но вече ще бъде късно.

Ако се съгласиш с вожда, мини на #207.

Ако продължиш да настояваш, прехвърли се на #233.



Оставяте разклонението назад и още няколко минути се изкачвате по спиралната стълба. Ала внезапно пътят ви е преграден от купчина камъни. Преди векове сводът се е срутил и сега няма начин да продължите напред.

Докато се колебаеш пред тази преграда, тролът леко те потупва по рамото.

— Остави това на мене. Набързо ще разчистя всичко.

Оглеждаш масивната му фигура и кимваш. Разбира се, за такъв великан не е трудно да разчисти падналите камъни. Въпросът е друг — дали отвъд срутването ще намерите изход.

Ако искаш тролът да пробие път напред, мини на #180.

Ако предпочиташ да се върнете и да проверите разклонението, мини на #125.

Внезапно в залата настава тишина. Обзет от лошо предчувствие, ти се обръщаш и виждаш, че всички клиенти са вперили погледи в ръката на ханджията. Един по един мъжагите се изправят и пристъпват напред.

— Дай това! — грубо нарежда единият, обрасъл с буйна рижа брада.

Ханджията покорно протяга ръка. Опитваш да се измъкнеш към вратата, но двама едри мъже те сграбчват за лактите.

— Злато... — промърморва червенобрадият, разглеждайки внимателно монетата. — Старо злато, разбирам ги тия работи. И нещо е изписано от едната страна. Хей, кой умее да четете рунически надписи?

— Аз мога! — обажда се един от мъжете и поема монетата. — Пише, че е сечено... сечено... в Баратулия!

Червенобрадият те оглежда свирепо.

— Баратулия! Така значи... Е, момченце, сега ще ни кажеш откъде взе тази монета. И по-бързо, иначе ще се наложи да ти пъхнем краката в огнището. Много полезна процедура, развързва езика и на най-мълчаливите!

— Ама господо, недейте така... — плахо се намесва ханджията.

— Млъквай, глупако! — грубо го прекъсва брадатият. — Забрави ли какво разправяше онзи с железните гривни, дето мина оттук снощи? Някакъв хлапак бил открил съкровищата на Баратулия. И както гледам, май ни излезе късметът...

Оглеждаш се отчаяно. Нямах никаква възможност за бягство. С кого си дошъл в „Желязната корона“?

С Арнир — мини на #224.

С Гилмориен — продължи на #197.

С Банун — прехвърли се на #189.

С Шургуп — отгърни на #210.

Нямаш придружител — попадаш на #181.

Преводът ти е погрешен! Странно как успя да сбъркаш, след като разчете първия ред съвсем точно? Ако си стигнал дотук с налучкване, по-добре ще е да се откажеш, защото занапред няма да има готови отговори.

И тъй, ако отново се опиташ да разчетеш надписа, върни се на #245.

Ако признаеш, че не можеш да се справиш, продължи на #142.

— О, човешка дързост! — възкликва елфът. — Благословия и проклятие на вашия род! Нямам време за спорове, човече. Решавай бързо — или приеми предложението ми, или ще го оттегля, защото повече отстъпки не мога да направя.

Ако приемеш предложението, мини на #150.

Ако държиш на своето, продължи на #167.

Без повече да се бавите, хукват един след друг през мрака. Откъм тъмната грамада на цирка ви догонва свирепият рев на Тибур:

— Ще ви открия, негодници! Непременно ще ви открия! Има да съжалявате, че сте разгневили Тибур, ловеца на тролове!

Вместо да ви спре, заканата удвоява силите ви. Само след няколко минути достигате подножието на планината и поемате нагоре по стръмния склон.

Дори посред бял ден изкачването би било трудно, а сега на моменти е просто невъзможно. Грамадни скали често препречват пътя ви, в краката ви се заплитат жилави храсти, коварни сипеи ви принуждават да се връщате и да заобикаляте. Но въпреки всичко продължавате да се стремите все напред и напред — към свободата.

Не знаеш колко време е траяло бягството, но трябва да са минали поне два часа, когато най-сетне спирате да си починете между скалите. Всички дишате тежко — даже джуджето, чийто народ се слави със своята издръжливост.

Ненадейно от тъмнината долита шум на падащи камъчета. Скачаш на крака и свиваш юмруци, готов за схватка с преследвачите. Но вместо преследвачи от мрака се появяват... таласъмът и маймуната. Преди да се опомниш, таласъмът пъхва в ръцете ти зареден арбалет и самодоволно заявява:

— Вземи. Да видиш, че и от таласъм има полза. Задигнах това от Тибур. Май се канеше да ти надупчи кожата, обаче аз му обърках плановете.

Оглеждаш арбалета. Стабилно оръжие със стоманен лък и кух приклад, в който има още четири тежки железни стрели. Добре би било да го задържиш, но разбираш, че при бягството тежестта му ще ти пречи.

Ако задържиш арбалета, мини на #67.

Ако не желаете да го носите, прехвърлите се на #4.

Елфът тежко въздъхва, но не възразява. За няколко секунди в залата настава тишина.

— Е, какво ще правим сега? — раздава се зад гърба ти грубоватият глас на трола.

Мини на #57.

Свиваш рамене. Какво пък толкова, нека дойде. Глупаво би било да се правиш на командир.

Докато се промъкваш между стъблата на брезите, гласовете стават все по-силни. Групата приближава. Откриваш място, откъдето ще можеш да виждаш открития склон, и залягаш зад един дънер.

Неочаквано Гилмориен те потупва по рамото и прошепва с укор:

— Ех, човече... Та ти нямаш никакъв усет за гората! Не виждаш ли, че си избрал най-лошото скривалище? Ела малко по-настрани.

Ако приемеш предложението на Гилмориен, мини на #260.

Ако откажеш, прехвърли се на #263.

Вече си вътре, когато внезапно груба ръка те спипва за яката. Стреснато скачаш на крака. Пред тебе стои огромен мъжага с кожени дрехи и железни гривни на китките.

— Накъде така, приятелче? — пита той със зловещ глас. — Имам чувството, че не си платил на входа.

Печално свиваш рамене. Прав е и нямаш какво да му кажеш.

Мъжагата се ухилва зловещо.

— Хайде, пръждосвай се, додето не съм решил да те пребия за назидание на останалите.

С наведена глава тръгваш към изхода. Внезапно онзи подвиква изотзад:

— Хей, хитрецо! Ако толкова ти се иска да посетиш представлението, имаш един шанс. Предлагам ти да се биеш срещу трола.

Ако се съгласиш, мини на #186.

Ако не поемеш подобен риск, мини на #213.



Стискаш зъби и се мъчиш да удържиш гнева си, ала не знаеш дали ще успееш.

Посочи едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 6 — мини на #42.

От 7 до 12 — прехвърли се на #196.

Харесваш спътниците си, но вече знаеш, че всеки от тях си има недостатъци. Затова им заръчваш да те чакат близо до пътя и се отправяш сам към „Желязната корона“.

Въпреки лошите предчувствия, ти се мъчиш да бъдеш храбър. Какво пък толкова? Ще купиш малко храна и веднага се връщаш при останалите. Не изглежда чак толкова трудно.

Когато влизаш в хана, настроението ти е почти весело.

Мини на #141.

Завръщаш се в своята тясна стаичка зад работилницата, но видяното тази вечер не ти дава покой. Цял час крачиш напред-назад между четирите стени, докато накрая не издържаш. Излизаш и отново тръгваш към цирка.

Нощта е обгърнала заспалото градче. По улиците не се мярка жива душа. Наближаваш шатъра сред пълна тишина и изведнъж до слуха ти долита тиха, безкрайно нежна песен. Никога не си чувал подобни омайни звуци, но веднага се досещаш — това е една от легендарните магически песни на елфите. И макар че не разбираш нито една дума, смисълът прониква право в сърцето ти. Плененият елф те моли да го освободиш.

Много добре знаеш, че ако го сториш, ще нарушиш закона. А и шансовете за успех са нищожни. Как ще се справиш с ключалките и дебелите решетки?

Но когато си припомняш колко тъжен изглежда пленения елф, разбираш, че не ще имаш сили да откажеш. Пристъпваш напред и неуверено спираш пред брезентовата грамада на цирка. Какво ще решиш?

Ако се опиташ да освободиш елфа, мини на #249.

Ако не желаеш да го сториш, мини на #135.

— Търпението ми се изчерпа! — възкликва вождът. — Може и да греша, но не ще допусна компромиси с гордостта на моя народ. Напуснете Елоида незабавно и вече никога не се завръщайте тук!

Единият край на обръча се разтваря. Лъковете на елфите отново са насочени към вас и ти разбираш, че всякакви увещания са излишни. Въздъхваш и бавно тръгваш към покрайнините на гората.

Мини на #107.

Майсторът се навъсва.

— Чакай бе, момче! Нали онзи ден ти дадох два гроша. Похарчи ли ги? — Той се почесва по тила и въздъхва. — Хайде, от мен да мине. Ще ти дам. Ама гледай да не ти стане навик.

Сам не знаеш защо си толкова щастлив, когато привечер с един грош в ръка изтичваш към цирка. Мини на #43.

— Правилно! — възкликва джуджето. — Тази площадка не е създадена току-така! Трябва да има някакъв изход.

Разпръскват се по площадката и започват внимателно да опипват всеки камък. След минута таласъмът надава тържествуващ вик:

— Открих! Тези плочи се движат!

Веднага изтичваш към него. Наистина, две от плочите в ъгъла на площадката поддават при натиск. Около тях е издигнат правоъгълен бордюр, навярно за да не бъдат настъпени случайно. По всичко личи, че тези две плочи управляват някакъв скрит механизъм.

Ако искаш да натиснеш една от тях, мини на #280.

Ако не искаш да рискуваш и предложиш да се изкачите нагоре по спиралната стълба, мини на #136.

Когато спирате пред купчината камъни, тролът лекичко те измества настрани и протяга ръце.

— Отдавна трябваше да свършим тая работа. Но не се безпокой, след малко пътят ще е свободен.

Мини на #180.

Слизането надолу не е особено трудно. Малко след полунощ минавате край светещите прозорци на хана „Желязната корона“ и продължавате към Големия кръстопът.

Прехвърли се на #115.



— Дали ще налучкаме пътеките в мрака? — усъмнява се Банун.

— Не бой се! — весело отвърща Гилмориен. — Няма на света горска пътека, която да заблуди един елф.

— Или таласъм — добавя Шургуп. — Пък и луната скоро ще изгрее.

В близката борова горичка откършват няколко смолисти клона и с тези импровизирани факли се отправят нагоре по склоновете над прохода. Луната наистина скоро изгрива. Пътеките, по които ви води Гилмориен, са полегати и гладки. Впрочем, това не е единствената помощ на елфа за групата. От време на време той започва да пее тиха, нежна песен, чиито звуци ободряват сърцата ви и прогонват умората. Но въпреки всичко, когато луната залязва няколко часа по-късно, се налага да спрете за почивка. Гилмориен отново намира закътана поляна недалече от пътеката.

— Запалете огън и подремнете край него — предлага той. — Аз ще стоя на стража. Ние, елфите, рядко се нуждаем от сън.

Ако се съгласиш, мини на #31.

Ако смяташ, че ще е по-добре да останеш буден, докато другите спят, отгърни на #114.

Нетърпеливо махваш с ръка.  
— Не сега! Трябва да се спасяваме!  
Мини на #160.

Вървите едва от няколко минути по горските пътеки, когато вождът намалява крачка и се обръща към теб.

— Наближаваме.

— Толкова скоро? — изненадваш се ти.

Елфът отново се усмихва.

— Не всичко в тази гора е такова, каквото изглежда. Ако искаш, наречи го магия, но без водач ти би се лутал с дни по тези пътеки, без да стигнеш до никъде. Затова хората рядко се осмеляват да влязат в Елоида. Хайде, ела.

Ниско сплетените клони на дърветата се разгръщат и пред вас се разкрива просторна поляна. Но още от пръв поглед онова, което виждаш на нея, изпълва сърцето ти с печал. Поляната е обрасла с тръни и бодливи храсти. В центъра ѝ се издига висока скала, покрита с наметало от тъмнозелен бръшлян. Веднага различаваш върху нея големия правоъгълник на вратата, но полираният камък е напукан и прашен.

— Рядко идваме тук, защото гледката носи само скръб за моя народ — тихо изрича вождът. — Уви, мрачни времена настанаха и древната светлина бавно гасне. Преди години злото от Черните скали успя да поквари неколцина от нас. Елф се изправи срещу елфа с оръжие в ръка и на тази поляна се проля невинна кръв. Това завинаги унищожи магията на вратата.

— Непоносима гледка — въздъхва Гилмориен.

— Така е — кимва вождът. — Е, приятели, видяхте каквото искахте. Да си вървим сега. Трябва да отпочинете добре, ако наистина сте тръгнали да търсите Последната врата.

Мини на #184.

Мини на #158.

Киселото ти настроение се влошава с всяка изминала минута. Накрая не издържаш и избухваш:

— Край! Омръзна ми! Банун!

Тролът рязко спира на място и се обръща. Стреснатата му физиономия е толкова комична, че при други обстоятелства ти би се разсмял с глас. Но сега само се навъсваш още повече.

— Марш най-отзад! Арнир ще ни води!

Банун безропотно отстъпва към края на колоната. Усещаш неодобрителните погледи на останалите, но се правиш, че не ги забелязваш.

Мини на #225.

Гледката в хана не ти е харесала, затова през целия обратен път се оглеждаш през рамо. Мъчи те лошо предчувствие. Когато стигаш при групата, решително казваш:

— Да се махаме! Ще хапнем по-късно, като стигнем до Големия кръстопът.

Никой не възразява и групата с бърза крачка се отправя напред.  
Мини на #115.

След четвърт час представлението приключва. Публиката се отправя към изхода. Унесен в мисли, ти оставаш сред последните.

Ако днес е първата вечер, мини на #147.

Ако е втората вечер, мини на #166.

Още преди да довършиш, джуджето Арнир се хваща за корема и започва да се превива от смях!

— Ох, ще ме скъсаш! Ама ти си бил голям веселяк! Значи тоя грозник ти се пада пръв приятел, а?

Веселието му е толкова заразително, че без да искаш ти също се усмихваш.

Мини на #146.



Отдръпват се назад и тролът се захваща да разчисти срутването. Огромните му ръце подхвърлят камъните като перушинки. Скоро пред вас се разкрива просторна подземна зала, която надминава по великолепиe всичко видяно досега. Стените са покрити с изумителна мозайка от ахати, нефрит, яспис и оникс, изобразяваща сцени от живота на елфите и джуджетата.

— Блажени времена са били... — тъжно прошепва джуджето. — Времена, когато Вълшебните народи не са познавали страха и тревогата...

Но никой не обръща внимание на думите му, защото всички погледи са отправени към стената в дъното. Там, сред мозайката от полускъпоценни камъни, се тъмнее висок правоъгълник от гола скала, шлифована до блясък. Височината на това празно пространство достига почти три човешки ръста, а наоколо сияе великолепна рамка от злато и елмази.

— Вратата! — задавено възкликва елфът. — Първата врата!

И той изтичва напред, за да докосне с треперещи ръце голата скала.

— Вратата ли? — повтаряш ти.

— Първата врата — обяснява джуджето. — Легендите разказват, че в стари времена моят народ обединил уменията си с магическите знания на елфите и от този съюз се родили много вълшебни и прекрасни неща. Ала най-голямото им дело била Първата врата към един друг свят, изпълнен с несравнима прелест. Именно тя послужила по-късно като модел за другите врати, през които вълшебните народи избягали завинаги от преследването на алчните хора.

— Бихме ли могли да я отворим? — питаш ти с пресекващ от вълнение глас.

Джуджето отваря уста да отговори, но елфът го изпреварва.

— Не знам — простичко казва той. — От малък живея в плен и затова владее само нищожна част от магическите умения на моя народ. Във всеки случай бих могъл да опитам. Но ние, елфите, не обичаме да

налагаме волята си, затова ще трябва да решиш сам: искаш ли да отворя вратата?

Ако искаш елфът да отвори вратата, мини на #259.

Ако не желаеш това, продължи на #161.

Сега може да те спаси само шансът. Посочи едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 6 — мини на #257.

От 7 до 12 — продължи на #246.

Тонът на старото джудже е толкова категоричен, че няма място за възражения. Всякакъв спор е излишен.

Мини на #207.

— Скоро ще се разсъмне — важно казва джуджето.

Ядосано махваш с ръка.

— Хубаво де, това и без тебе го знам.

Джуджето се ухилва.

— Добре тогава. А чувал ли си, че троловете не могат да понасят слънчевата светлина? Трябва да осигурим някаква защита на нашия приятел.

Плясваш се по челото. Как си могъл да забравиш това, което знаят и най-малките деца! Ако не беше джуджето, още първите слънчеви лъчи щяха да те лишат от един могъщ съюзник. Бързо се обръщаш към трола.

— Откъсни парче брезент. Гледай да е по-голямо, за да ти служи като наметало.

— Колко сте умни! — възхитено възкликва тролът и бързо изпълнява нареждането.

Мини на #160.

Няколко часа почивате на поляната, където е станала първата ви среща с горската стража. Около пладне сте готови да тръгнете обратно към Химур-Ган. На сбогуване елфите ви донасят запас от храна за из път — сушени плодове и невероятно вкусни медени питки. Преди раздялата вождът ви оглежда един по един. Когато идва твоят ред, той внезапно трепва.

— Лошо предчувствие имам, човече. Носиш нещо, което може да ти навлече беда. Не знам какво е, но се пази. — Той бръква под дрехата си и изважда искрящ зеленикав камък. — Вземи го. Това е берил, любимият камък на моя народ. От днес те обявявам за приятел на елфите. Сбогом... и дано слънцето и звездите винаги да греят над твоя път.

Мини на #191.

Великолепно! Ти се справи с трудната задача и заслужи възхищението на своите спътници. Добре би било да запазиш текста на надписа и да го свериш с картата — в бъдеще това ще ти помогне да избереш верния път.

А сега е време да решиш какво ще правиш по-нататък.

Ако още не си опитвал да отвориш Първата врата и желаеш да го сториш сега, мини на #188.

Ако искаш да излезете от залата през малката вратичка в левия ъгъл, прехвърли се на #28.

Ако смяташ, че е най-добре да се върнете обратно към хоризонталното разклонение, продължи на #40.

Мъжагата се усмихва подигравателно, после те отвежда зад кулисите и ти нарежда да чакаш. Но тъй като представлението още не е започнало, решаващ да оползотвориш оставащото време и се отправяш към менажерията.

Уви, още в самото начало радостта ти от посещението се превръща в печал. Животните са се сгушили неподвижно в дъното на клетките си, без да обръщат внимание на досадните хлапета, които ги замерят с фъстъци и орехи. А най-тъжна гледка се оказва елфът. На вид той е точно такъв, както разказват легендите — рус, крехък и строен. Стените на клетката сякаш са готови да го смажат всеки момент. За миг погледите ви се срещат през решетката, после елфът въздъхва тежко и извърща глава.

Продължаваш напред. В следващата клетка седи ниско, широкоплещесто джудже с дълга рошава брада. То през цялото време си мърмори някакви ругатни и злобно оглежда посетителите. Понататък виждаш маймуна и грозен, космат таласъм, сгушени един до друг в обща клетка. А в дъното на менажерията стигааш до най-внушителната гледка. Иззад дебели железни решетки насреща ти се озъбва грамаден трол. Ако го срещнеш на открито, навярно би те обзел ужас. Но сега ти става жал дори за това чудовище. Не е честно, просто не е честно съществува от Вълшебните народи да стоят заключени за развлечение на скучаещата публика.

Бавно напускаш менажерията и се връщаш зад кулисите. Представлението вече е започнало. Но дори номерата на смешниците, не успяват да те развеселят.

Един по един на арената излизат пленниците от клетките. Елфът демонстрира майсторска стрелба с лък, но ти забелязваш, че стрелите са без остриета — навярно собственикът на цирка внимава да не даде в ръцете му истинско оръжие. Сетне идва ред на джуджето да покаже удивителната си сила с вдигане на тежести. Таласъмът и маймуната карат публиката да се превива от смях, като гледа как двамата се премятат и се гонят по арената.



Накрая към арената се отправя твоят познат с кожените дрехи. След него тронаво пристъпва тролът.

— Добър вечер, дами и господа — поздравява мъжагата. — Да ви се представя. Аз съм Тибур, храбрият ловец на тролове. Както виждате, това чудовище ми се подчинява напълно. Но не мислете, че е кротко. О, не! Ще се убедите, ако някой от вас събере храбростта да се пребори с трола. Е, има ли такъв храбрец?

Настава мълчание. Изглежда, че няма кандидати. След няколко секунди Тибур се обръща и ти кимва заповедно.

Ще излезеш ли на арената?

Да — мини на #195.

Не — продължи на #97.

Пътят за Хаймелсдорф е широк и равен. Въпреки умората вие се движите с добро темпо, но забелязваш, че Гилмориен изглежда все по-угрижен. А когато пътят навлиза в гората, елфът спира, подушва въздуха и тежко въздъхва.

— Не е това, което търсим, повярвайте ми. Тази гора вече няма душа. По-добре да се връщаме. Усецам, че така ще си спестим разочарованието.

Ако послушаш съвета на Гилмориен, мини на #199.

Ако желаеш да продължите напред, попадаш на #212.

Когато спиращ до Първата врата, всички безмълвно отправят погледи към теб. Очевидно са разбрали какво смяташ да правиш.  
Мини на #259.

Внезапно се раздава трясък и вратата изхвърква от пантите. С неописуемо облекчение виждаш как през тясната рамка се промъква огромната фигура на трола.

Мини на #235.

За щастие Тибур не те забелязва и се връща зад кулисите.  
Представлението продължава.

Мини на #178.

Планинският път е почти пуст, но все пак от време на време насреща ви се задават пътници и при всяка среща трябва да се укривате. Това забавя изкачването и едва късно привечер достигате високия проход под върха. Отново се налага да избираш посоката. Накъде ще поведеш своя отряд?

По планинските пътеки на северозапад, към връх Уруг-Ган — мини на #172.

По пътя на юг, към Големия кръстопът — отгърни на #143.

Мини на #158.

Джуджето се усмихва победоносно и засуква мустак.

— Личи си, че имаш ум в главата — заявява то. — По-добър избор не можеше да направиш.

Със сърдито мърморене таласъмът минава най-отзад. Отново се подреждате в колона и продължавате надолу по тунела. Скоро забелязваш, че с всяка крачка той става все по-широк. Стените му вече не са заоблени, а гладки, сякаш изсечени от човешка ръка. Да, наистина е така! Отпред се появява висока каменна арка, покрита с някакви непознати писмена. Каните се да навлезете под нея, когато джуджето вдига ръка и нарежда:

— Никой да не мърда!

— Какво има? — пита елфът.

Джуджето посочва арката.

— Виждате ли онова там? Това е таен знак, оставен от строителите. Сега трябва да вървим един по един, на разстояние десет крачки.

— Защо да се разделяме? — тревожно питаш ти.

— О, човешка глупост! — възмутено възкликва джуджето. — Много просто! Този проход е бил сътворен от моя народ. А вие, алчните хора, винаги сте ни преследвали. Затова някъде напред има капани и онзи, който не е разбрал надписа, непременно ще падне в тях.

Вече всичко е ясно. И все пак ти продължаваш да се колебаеш. Ами ако самият надпис е капан? Твърде лесно би било да ви победят един по един, след като се разделите.

Ако послушаш джуджето, мини на #7.

Ако предпочиташ да вървите близо един до друг, мини на #71.



Джуджето важно застава насред поляната, прокашля се и започва с бавен, тържествен глас:

— Знаете, че без великата сръчност и дълбоките знания на моя народ елфите не биха могли да създадат магическите врати. Затова ако искате мнение от мен, бих предложил да тръгнем по планинските пътеки на северозапад, към връх Уруг-Ган. Чувал съм, че там все още живеят джуджета. Може би те ще ни помогнат да узнаем нещо повече, макар че...

Арнир се поколебава и не довършва.

— Говори — насърчаваш го ти.

— Е, добре — кимва джуджето. — Ако искате да бъда напълно откровен, ще ви кажа, че не вярвам в успеха. Откъде накъде решихме изведнъж, че ще открием Последната врата? Не ставайте наивни, приятели мои, това не ви е неделна разходка. Вратата може да е на хиляди километри от тук, може да я търсим с години и пак да не успеем. Уви, много бих искал да греша, но не вярвам някой от вас да оспори доводите на разума.

— Аз ще ги оспоря — раздава се звънкият глас на елфа. — Защото сега трябва да слушаме не разума, а сърцето. И сърцето ми говори следното: в този свят има сили, далеч по-могъщи и мъдри от всички нас. Помислете само: събирал ли се е някога отряд като нашия — човек, джудже, елф, таласъм и трол? За подобни дружини разказват само най-старите предания и това винаги е ставало, за да бъде извършен някакъв велик подвиг. Помислете и за още нещо — в самото начало на бягството ние открихме древната Баратулия, която и хора, и джуджета търсят от векове насам. Случайност, би казал гласът на разума. Ала сърцето ми говори друго и аз вярвам, че ние сме избрани да открием Последната врата.

Арнир поклаща глава, без да крие съмнението си.

— Може и да си прав. Във всеки случай по-добре ще е да вярваме в нещо, отколкото да провесваме носове още в началото на пътя. Е, аз ви казах своето мнение, а нататък решавайте вие.

Ако вече си готов да избереш посоката, мини на #23.

Ако все още не си изслушал останалите, избери кого искаш да чуеш:

Гилмориен — отгърни на #74.

Шургуп — продължи на #101.

Банун — прехвърли се на #120.

Публиката ахва, когато те вижда да излизаш на арената срещу огромното чудовище.

— Ето че се намери храбрец, дами и господа! — възкликва Тибур. После гласът му става насмешлив. — Е, млади момко, хайде да те видим!

Честно казано, примираш от страх, но се стараеш да скриеш това. Правиш крачка срещу трола. Изведнъж двете грамадни ръце те сграбчват и те повдигат високо във въздуха.

Надаваш отчаян вик, но в следващата секунда с изненада откриваш, че тролът те държи съвсем леко. Сетне чуваш край ухото си глух, дрезгав шепот:

— Не бой се, приятел! Всичко е само комедия. Хайде, удрай ме!

Замаян от изненада, ти замахваш с юмрук срещу гърдите на трола. И веднага изохкваш, защото имаш чувството, че си ударил скала. Но гласът ти е заглушен от свирепия рев на трола. Чудовището те изпуска на арената и отскача назад.

Няколко минути двамата старателно разигравате бой. Изглежда, че комедията е убедителна, защото откъм публиката долитат изплашени писъци и насърчителни викове. Накрая тролът ти прошепва:

— А сега падай!

Грамадната ръка замахва насреща и щом те докосва, ти се търкулваш на арената. Тролът връхлита към теб, но в това време Тибур изскача на пътя му и размахва камшика си. Чудовището спира като вкаменено.

— Да благодарим на храбрия доброволец! — провиква се Тибур. — Но както видяхте, дами и господа, храбростта нямаше да му помогне. Без моята намеса това свирепо чудовище щеше да го разкъса на парчета.

Докато Тибур извежда трола зад кулисите, ти ставаш и се вмъкваш между зрителите. Представлението продължава.

Мини на #178.

Свадливият тон на старото джудже те е подразнил, но ти се покланяш и отговаряш учтиво:

— Говори се, че джуджетата били избухливи. Чувал съм обаче и за великите достойнства, с които са надарени: мъдрост, любезност, великодушие и гостоприемство. Затова се осмелявам да вярвам, че една смирена молба ще бъде посрещната доброжелателно.

Старото джудже те гледа със зяпнала уста.

— Какво рече?

— Разбирам, достопочтени, че си загрижен за своя народ — продължаваш ти със същия благ тон. — Понякога си длъжен да криеш истината въпреки дълбоката си честност. Но нещо ми подсказва, че под Уруг-Ган има една от магическите врати. Позволи да я видим. Заклевам се, че след това веднага ще си тръгнем и никому няма да разкрием тайната.

Джуджето изведнъж се усмихва.

— Ах, човешко сладкодумие... Добре, тъй да бъде. Прав си, тук вътре има врата, но не е позволено да я видят чужди очи. Нека влезе твоят спътник. Той ще ти потвърди, че вратата не е онази, която търсите. А сега върви да изчакаш долу.

Мини на #105.

Въоръжен ли е елфът?

Да — мини на #272.

Не — продължи на #264.

Затаяваш дъх и натискаш плочата. Иззад парапета се раздава глухо скърцане. Изправяш се и пред очите ти се разкрива поразителна гледка. От дъното на пропастта една след друга започват да се издигат огромни каменни колони с разширени плоски върхове. Когато достигат нивото на площадката, те се съединяват като мост, водещ към една широка пещера в отсрещната скална стена.

— Чудесно! — провиква се джуджето. — Ето че открихме изхода. Следвайте ме!

— Почакай! — спира го таласъмът. — Не искам да те обидя, но мисля, че съм по-лек от тебе. А тия стари камънаци ми се струват нестабилни. Нека да мина пръв.

— Глупости! — възразява джуджето. — Моят народ умее да строи. Ако искаш, мога и танц да ти изиграя на средата на моста!

Таласъмът е готов да замълчи. Ако се намесиш и кажеш, че според теб той има право, мини на #208.

Ако оставиш джуджето да води групата, мини на #221.

За щастие не сте загубили много време и скоро се озовавате отново на Големия кръстопът. Накъде ще тръгнете?

На юг, към Стария разклон — мини на #222.

На изток, към Устуримските блата — продължи на #201.

На север, към Химурганския проход — попадаш на #242.

Провери шанса си, като посочиш едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 3 — мини на #106.

От 4 до 9 — попадаш на #252.

От 10 до 12 — прехвърли се на #66.



През целия ден почивате в горичката, като се редувате да стоите на стража, но до вечерта всичко минава без произшествия. Когато над равнината се спуска здрач, ти повеждаш отряда на изток. Скоро изгрява луната и в нейните бледи лъчи пътят се простира напред като безкрайна сива лента. По някое време забелязваш отляво разклонението за Фелсбург. Трудно ти е да повярваш, че съвсем неотдавна си бил там — един обикновен чирак в обущарска работилница.

Малко преди полунощ пред вас проблясват водите на Устуримските блатата. В далечината на изток лунното сияние огрява мрачните силуети на древни развалини.

Наближили сте блатата откъм западния им край. Ако решиш да навлезеш навътре от тази страна, мини на #229.

Ако искаш да заобиколиш и да навлезеш от източната страна, продължи на #216.

Кимваш на трола и той бързо разбива клетката, без да слуша възмутените протести на елфа. Таласъмът пъргаво изскача навън, следван от маймуната. Но веднага след това двамата изчезват безследно в нощния мрак.

Усмиваш се криво и свиваш рамене. Глупаво би било да очакваш благодарност от таласъм.

В това време тролът с едно дръпване разкъсва брезентовата стена и посочва навън.

— Да бягаме!

Съветът е напълно разумен и ти се каниш да го последваш, когато изведнъж джуджето те дръпва за дрехата.

— Почакай малко. Трябва да вземем нещо.

Нетърпеливо тропваш с крак. Всяка секунда е скъпа. А джуджетата са известни със своята склонност да философстват. Ако кажеш на джуджето да отложи идеите си за по-късно, мини на #173.

Ако все пак го изслушаш, мини на #183.

Пристъпваш напред, после спираш и оглеждаш неуверено празните си ръце.

— Малко повече решителност! — окуражава те таласъмът. — Иди и размажи главата му с камък като на гнусна твар, каквато е всъщност!

Ако послушаш съвета на Шургуп, мини на #11.

Ако се откажеш от убийството, продължи на #2.

Не ще и дума, Банун разбира от скали. Обикаляте из подножието на върха около час и през това време тролът ви посочва поне двайсетина пещери, но в нито една от тях не намирате следа от джуджета. Започваш да се питаш дали си направил най-добрия избор на водач.

Ако си спал предната нощ, мини на #126.

В противен случай продължи на #176.

Майсторът се навъсва.

— А, да ги нямаме такива! Нали онзи ден ти дадох два гроша!  
Като си ги похарчил, ще чакаш до другата седмица!  
Мини на #254.

Уруг-Ган! Това име ти е познато. Така се нарича високият планински връх в планините северозападно от мястото, където се намирате. Но защо джуджетата са го записали под думата „врати“? Дали надписът не означава, че някъде на връх Уруг-Ган има друга врата, подобна на тази?

За да разбереш, ще трябва да прочетеш и останалата част от надписа. Ето отново неговия текст:

(клише с рунически надпис:

УРУГ-ГАН

БАРАГУЛИА

ДЕНИАРДА

УСТУРИМ

ЕЛОИДА

АЛАД-ГАН)

Навярно при разчитането ще ти помогне и азбуката, която е отпечатана в началото на книгата. Ако завършиш успешно разшифроването на целия надпис, продължи на #185.

Ако се откажеш от тази трудна задача, мини на #142.

Обръщаш се и потупваш Арнир по рамото.

— Добре, приятелю, вярвам ти. Макар че любопитството ще ме мъчи до края на дните ми.

Джуджето въздъхва от облекчение и се ухилва широко.

— Че какво е животът без някоя и друга загадка? Хайде, ела да слезем долу. Другите сигурно вече се тревожат.

Покланяте се на стария вожд и напускате пещерата.

Мини на #268.

Започва разгорещен спор, но в крайна сметка джуджето отстъпва и с недоволно мърморене минава назад. Събирате се край ръба на площадката и гледате как таласъмът и маймуната вървят към отсрещния край на старинния мост.

— Нали ви казвах, че няма опасност — заядливо се обажда джуджето.

Но в този момент събитията го опровергават. Изведнъж маймуната надава пронизителни крясъци. Таласъмът спира, навежда се и внимателно оглежда плочата пред себе си.

— Така си и знаех! — извиква той. — Ето, тук камъкът се е пропукал. Запомнете добре мястото, ще трябва да го прескочите.

За щастие това е единственото опасно място. Няколко минути покъсно цялата група благополучно се озовава от другата страна на пропастта. Зад вас скритите механизми със скърцане връщат колоните към дъното на пропастта. Минавате по къс тунел, провирате се през буйни къпинови гъсталаци и излизате на открития планински склон.

Далече долу в подножието на планината различаваш родното си градче. И за пръв път откакто се впусна в това приключение, ти си задаваш въпроса какво ще правиш сега.

Сякаш в отговор на този мислен въпрос зад гърба ти прозвучава гласът на елфа:

— Знаете ли какво мисля? За нас вече няма място в този свят. Ще трябва да потърсим Последната врата.

Ако си съгласен с него, мини на #12.

Ако не желаеш да търсиш Последната врата, прехвърли се на #266.



Измъкваш се от шатъра, без да чакаш среща с ядосания Тибур.

Ако днес е първата вечер, мини на #19.

Ако е втората вечер, мини на #118.

Онова, което става в следващата секунда, не се поддава на описание. Внезапно вратата се разтваря и в хана сякаш нахлуват хиляди дяволи. Всъщност това са само Шургуп и маймуната, но атаката им е толкова стремителна, че никой не успява да разбере колцина са нападателите. Имаш чувството, че нападат по пет врагове едновременно. С диви вопли и крясъци двамата блъскат, хапят, драскат, повалят... Слисаните разбойници дори не се сещат за съпротива.

Използваш момента, за да изскочиш навън, без да забравиш претъпканата борба. От хана продължават да долитат свирепи крясъци. До днес не си виждал разлютен таласъм и трябва да признаеш, че гледката е забележителна... стига да не си жертва на неговата ярост.

След минута Шургуп и маймуната се появяват на прага.

— Да изчезваме преди да са се опомнили! — подвиква таласъмът. — Взехме им страха, но няма да е задълго.

Мини на #44.

Таласъмът отказва да се катери и заедно с маймуната се шмугва нейде между скалите. Елфът енергично започва катеренето. След него поемаш ти, после джуджето. Но потерята вече ви настига. Стрели свистят из въздуха и отскачат от скалите. Една от тях се забива в ръката ти. С вик политаш надолу... и животът ти завършва в подножието на скалната стена. Никога не ще узнаеш дали другите са успели да се спасят.

Продължавате напред, но скоро и ти започваш да усещаш тежкия мирис на пушек.

— Въглищари — тъжно казва Гилмориен. — Хората се нуждаят от гориво за своите пещи и гората ще им го даде... ала завинаги ще остане без душа. Елате, приятели. Сърцето ми усеща накъде да търся. Уви, усеща и още нещо — че там ни чака скръбна гледка.

Без колебание елфът ви повежда през сенките на гората, прорязана от множество коловози. На всяка крачка срещате пънове и просеки. Дърварските секири са отворили в Дениарда неизлечими рани. Сега разбираш, че Гилмориен е прав. Хората са завладяли гората... и в своята сляпа алчност са я лишили от душа.

На една широка поляна Гилмориен спира и посочва напред.

— Ето, тук трябва да е. Дотук ме доведе сърцето.

Под лунното сияние различаваш останките от висока скала. Някога част от нея е била полирана до блясък и обградена с изящно изваяна рамка, но днес това едва се различава. Скалата е разбита, разкъртена — навярно от нея са вадели камъни за строителство.

Дълбоко покрусен, ти се оглеждаш. Накъде ще поведеш своя отряд?

Към Големия кръстопът — мини на #199.

През гората към Стария разклон — продължи на #241.

Унило напускаш цирка, изпроводен от подигравките на едрия мъжага. Ако това е първата вечер, мини на #139.

Ако е втората вечер, мини на #118.

Сякаш стреснат от сън, елфът рязко вдига арбалета. Тетивата звънва като струна, стрелата процепва въздуха... и ръката на Тибур те изпуска. Когато се обръщаш, ловецът на тролове лежи в подножието на Последната врата. Върху лицето му е застинало изражение на неописуема изненада.

Мини на #231.

Ако имаш арбалет и искаш да простреляш Тибур, прехвърли се на #278.

В противен случай попадаш на #203.

Изборът ти се оказва неуспешен. Още при първия опит да навлезете в източния край на блатата, от гъстите тръстики върху вас се посипват копия. Само по чудо никой не е засегнат, но посрещането говори красноречиво. Без колебание повеждаш отряда си по обратния път.

Ако желаеш да навлезеш в Устуримското блато откъм западния край, мини на #229.

Ако предпочиташ да се върнеш към Големия кръстопът, продължи на #244.



Мълчанието става все по-тягостно. Никой не се осмелява да излезе на арената. Накрая Тибур махва с ръка и извежда трола зад кулисите. Представлението продължава.

Мини на #178.

Арнир въздъхва, но не възразява повече и те повежда към подножието на скалната стена. Погледнати отблизо, пукнатините наистина се оказват прикрито стълбище, което плавно се изкачва нагоре. Поемате по тях и след минута достигате входа на пещерата.

Когато очите ти привикват към полумрака, ти различаваш, че напред тунелът постепенно се разширява, но двайсетина крачки по-навътре го прегражда здрава каменна стена, висока около три метра. Върху стената е застанало прегърбено от старост джудже. Досещаш се, че това трябва да е тукашният вожд, защото белите му одежди са отрупани с украшения от злато и скъпоценни камъни.

— Добре дошъл, братко — обръща се старото джудже към Арнир. — Но твоите спътници не са добре дошли и се питам имаш ли ум, та ги водиш насам. Елф бихме могли да приемем, обаче другите... Трол, човек, таласъм... Кажи им да се махат, преди да сме се разгневили!

Арнир вдига ръка.

— Не ги съди строго, достопочтени! Те са мои приятели.

— Тъй ли? Странно приятелство... Добре, изборът си е твой. Щом им желаеш доброто, нека си вървят и повече да не ни досаждат.

— Няма да ви досаждаме — намесваш се ти. — Искаме само една малка услуга. Търсим Последната врата и...

Престарялото джудже се задавя от гняв.

— Последната врата ли? Няма я тук! Марш! Вървете си! Натрапници проклети! Хора! Таласъми! Да не сте посмели да припарите навътре! Никаква врата няма тук! Вън, навлеци с навлеци!

Ако тази сутрин си се събудил в добро настроение, мини на #196.

Ако настроението ти е кисело, продължи на #164.

Мини на #158.

Отминават „Желязната корона“ и продължават напред, но единството на групата окончателно се разпада. Караниците и взаимните обвинения се разгарят все по-силно. Призори свадата достига връхната си точка и Шургуп заявява, че повече не иска да има нищо общо с вас. Скоро след него от групата се отделя и джуджето.

По изгрев слънце при теб е останал само Гилмориен.

— Провалихме се, приятелю — тъжно поклаща глава елфът. — Излишно е да продължаваме търсенето. Сторихме каквото можахме, но старите вражди се оказаха по-силни от нас. Сбогом.

И той изчезва в близката горичка.

Дълго седиш край пътя. Накрая ставаш и се отправяш към Големия кръстопът. Не ти остава нищо друго, освен да се прибереш във Фелсбург.

Мини на #61.

Джуджето изпепелява таласъма с презрителен поглед и решително се отправя по моста. След него тръгваш ти. Но само след десетина крачки събитията показват, че си сгрешил. Изведнъж една плоча се строшава с пукот под краката на вашия водач. Джуджето надава отчаян писък и полита надолу. Без колебание се хвърляш да му помогнеш, ала пропуканият мост не издържа тежестта ти. Раздава се трясък и ти на свой ред рухваш към дъното на пропастта.

Дългият нощен преход ви извежда на Стария разклон.  
Развиделява се, но пътят все още е пуст. Накъде ще се насочите?

Към Тибир-Ган — мини на #251.

Към Алад-Ган — прехвърли се на #273.

Джуджето приема решението ти като лична обида.

— Добре де — заявява то. — Щом си решил да се доверяваш на тая проклета твар, вече не отговарям за нищо.

Със сърдито мърморене джуджето минава най-отзад. Елфът също изглежда недоволен, че сега ще трябва да върви след таласъма и маймуната. Но така или иначе решението вече е взето.

Продължавате надолу по тунела. Скоро забелязваш, че с всяка крачка той става все по-широк. Стените му вече не са заоблени, а гладки, сякаш изсечени от човешка ръка. Да, наистина е така! Отпред се появява висока каменна арка, покрита с някакви непознати писмена. Вече навлизате под нея, когато джуджето надава вик:

— Спрете! Нито крачка напред!

Стреснато спиращ, но предупреждението е дошло прекалено късно. Камъкът под краката ти изчезва и ти политаш в мрачна бездна. Няколко секунди по-късно загиваш, смазан от падането на дъното на подземната пропаст.

Внезапно вратата се разтваря с трясък и в залата отеква яростен вик:

— Пуснете го! Веднага го пуснете!

Мъжете стреснато обръщат глави. На прага е застанал Арнир с някакъв кол в ръцете.

— Джудже... — промърморва червенобрадият. — Какво ви казвах! Онова за Баратулия ще излезе истина. Хванете го!

Опитваш да се изтръгнеш от хватката на разбойниците, но двамата те държат здраво. Останалите се хвърлят към вратата. Арнир ги посреща с град от удари, сетне всички се скупчват върху него.

Схватката трае само минута или две, но ти се струва, че е минала цяла вечност. Когато мъжагите се отдръпват, джуджето лежи неподвижно на пода сред локва кръв, а от гърдите му стърчи дръжката на нож. Храбрият Арнир е загинал в безнадеждния опит да те спаси.

Мини на #246.



Не знаеш дали се дължи на щастливия случай или на зоркия поглед на Арнир, но само след десетина минути джуджето спира и посочва нагоре към скалната стена.

— Тук е!

Отправяш поглед нататък и не забелязваш нищо особено. Гладката канара е пресечена косо от няколко пукнатини. На двайсетина метра височина се тъмнее тясна пещера — и това е всичко.

— Сигурен ли си? — недоверчиво питаш ти. — Не виждам нищо.

— Разбира се, че няма да виждаш — ухилва се Арнир. — От хилядолетия насам моят народ строи потайни градове в скалите и това майсторство е стигнало до съвършенство. Но има тайни знаци, известни само на посветените. Мислиш ли, че ония пукнатини са естествени? Нищо подобно! Долните всъщност са замаскирана стълба, а ония над входа се пресичат във формата на звезда, забелязваш ли? Това е един от знаците... Е, добре, изчакайте ме тук. Аз отивам да поговоря с местните обитатели.

Ако се съгласиш с Арнир, мини на #105.

Ако желаеш да тръгнеш с него, продължи на #121.

Отново сте в залата на Първата врата. Макар че вече си виждал всичко тук, очите ти отново са приковани към великолепните творения на джуджетата. Изглежда, че и твоите спътници изпитват същото, защото цялата група спира на място.

Дълго мълчите, загледани в мозайката от полускъпоценни камъни. Най-сетне ти се изтръгваш от съзерцанието и хвърляш поглед наоколо. Не бива да губите излишно време.

Ако искаш да разчетеш надписа край Първата врата, мини на #94.

Ако поведеш групата към вратичката в левия ъгъл, продължи на #28.

Ако искаш да се върнеш надолу по стълбата и да тръгнеш по отклонението, попадаш на #40.

А ако досега не сте опитвали да отворите Първата врата и желаеш елфът да го стори, мини на #188.

Решително пъхаш пръст в катинара и натискаш лостчето. С неподозирана бързина тролът отваря клетката и изскача навън. От гърлото му излита зловещо ръмжене:

— Сега ще си разчистим сметките, Тибур!

Дори и в слабата светлина забелязваш, че Тибур е преbledнял. Но когато отговаря, гласът му е твърд:

— Връщай се в клетката, тъп камънак! Иначе има да си патиш!

Гръмовният смях на трола изпълва менажерията. Той прави две грамадни крачки напред и Тибур изчезва навън.

— Отворете клетката! — моли елфът. — Освободете ме! Бързо! Бързо!

— И мене! — подвиква джуджето. — Не ме оставяйте!

Оглеждаш се. Как да догониш Тибур и как да му отнемеш ключовете? Но само след миг разбираш, че ключове изобщо не са ти необходими. Тролът с лекота изкъртва два железни пръта от клетката на елфа, след това се обръща към джуджето. Скоро то също е на свобода.

— Да бягаме! — подканваш ги ти.

Но в този момент от най-тъмния ъгъл долита скърцащ, неприятен глас:

— Хей, ами аз? Ще ме оставите ли?

Обръщаш се. Това е таласъмът, сгушен в клетката заедно с маймуната.

Правиш крачка назад, но елфът те спира.

— Остави го. Никой не е видял добро от таласъмите. Те са зловни, коварни и лъжливи. Проклети твари!

Знаеш, че елфът има право, ала все пак се колебаеш. Не би желал да оставиш дори такава жалка твар в робство. А и изпитваш известни съмнения в преценката на елфа. Та нали неговият народ открай време враждува с таласъмските племена. При по-спокойни обстоятелства навярно би преценил всички доводи „за“ и „против“. Само че в момента нямаш време за губене и трябва да решаваш бързо.

Ако решиш да освободиш и таласъма, мини на #202.  
Ако не желаеш да го пуснеш, мини на #131.

Първият, когото забелязваш на склона, е дребен, плешив мъж с протрити панталони и кърпена риза. Той размахва ръце като вятърна мелница и гневно крещи:

— Ама тоя е луд! Край! Повече не искам да имам нищо общо с него! Кой знае докъде ще ни мъкне!

— Така де, всеки си има работа — допълва друг преследвач, кльошав и дълъг като върлина. — Ако вземем да се мъкнем по чукарите за щяло и нещяло...

Пред очите ти вече се появява цялата потеря. В средата на групата Тибур също размахва ръце и се опитва да спре ту един, ту друг.

— Почакайте още малко! — кънти над склона гневният му глас. — Ще ги хванем! Непременно ще ги хванем, усещам го!

— Я! Тоя пък усещал! — размива се дребният плешивец в началото на колоната. — Смахнат циркаджия!

С два скока Тибур се озовава до човечеца и го хваща за шията.

— Какво рече? Искаш ли да ти натикам зъбите в гърлото?

— Остави човека! — изрича някой с толкова заплашителен глас, че по гърба ти полазват студени тръпки.

Усещаш как цялата група се стяга. Един по един хората отстъпват настрани и след няколко секунди Тибур се озовава в обръч от копия, мечове, вили и лъкове.

— Не ни досаждай повече, чужденецо — добавя същият мрачен глас. — Потерята свърши. Прибираме се по домовете си, а пък ти, ако имаш поне капчица здрав разум, няма повече да припариш в нашия град.

Настава тишина. Преследвачите нарамват оръжията си и бавно тръгват надолу по склона. Единствен Тибур остава да стои като вкаменен сред високата планинска трева. Ненадейно от гърлото му излита треперещ от ярост рев.

— Ще ги открия, казвам ви! Може да пукна, но ще ги открия и тогава ще се каят, че са посмели да противоречат на Тибур, ловеца на тролове!

Само ехото му отвърща. Преследвачите се отдалечават безмълвно и скоро изчезват надолу по склона. Когато остава сам, Тибур се просва на тревата и избухва в ридания на безсилна злоба.

Без сам да знаеш защо, изпитваш непреодолимото желание да излезеш и да застанеш пред Тибур. Ще го сториш ли?

Да — мини на #15.

Не — прехвърли се на #3.

Навлизате в мочурището един по един. Основната част на колоната се подрежда от само себе си — последен е Банун, пред него сте Арнир и ти. Остава нерешен само вечният въпрос за водачеството. И елфът, и таласъмът с право претендират, че умеят да избират най-добрите пътеки из блатата. Кого ще предпочетеш за водач?

Гилмориен — мини на #250.

Шургуп — прехвърли се на #238.

Таласъмът те поглежда втренчено.

— За пръв път чувам подобни слова от устата на човек. Ако говориш искрено, знай, че ще бъдеш завинаги приятел на нашия народ, защото ние, таласъмите, не забравяме нито злото, нито доброто. А колкото до името ми... казвам се Шургуп. Може и да не е звучно име, но...

Той не успява да довърши. Внезапно Гилмориен с един скок се озовава до него и вдига ръка пред устата му.

— Тихо! Слушайте!

Над малката поляна се възцарява тишина. Напрягаш слух и почти веднага дочуваш човешки гласове. По склона към вас се приближават хора! Все още не можеш да разбереш какво точно говорят, но по гърба ти пробягват ледени тръпки, защото разпознаваш гласа на Тибур.

— Да бягаме! — възкликва шепнешком Арнир и нервно опипва буйната си брада.

— Да се бием! — дрезгаво предлага Банун.

— Не! — възразява елфът. — Да останем тук! Вие сами усетихте, че това място още е запазило частица от древната магия. Тя няма да позволи на зли хора да дойдат насам. Просто горичката ще им се стори непривлекателна и грозна...

— Дрън-дрън! — безцеремонно го прекъсва джуджето. — Ако това са преследвачите, никаква магия не би им попречила да ни открият.

— Този път по изключение имаш право — подкрепя го таласъмът. — Да бягаме додето е време!

Избери чие мнение ще послушаш. Ако решиш да останете на място, премини на #33.

Ако предпочетеш да бягате, прехвърли се на #200.



От вцепенението те изтръгва викът на Гилмориен:

— Вратата! Вижте вратата!

Обръщаш се и виждаш, че кръвта на Тибур е оплискала гладкия камък. Но петната вече не са алени, а черни. Нещо повече — те растат пред очите ти. Постепенно се издигат нагоре, сливат се и продължават да растат докато покриват цялата скала.

— Какво направихме! — прошепва елфът и в гласа му звучи дълбока покруса. — Та нима не знаех, че кръвта осквернява всяко вълшебство? Свършено е, приятели. Вече никога не ще отворим Последната врата.

И ти разбираш, че това е истина. Мисията ви се е провалила в самия край. Ще трябва да се завърнеш към скучния обуцарски живот и до края на дните си да носиш горчивия спомен за неуспеха.

Решаваш, че ще е най-благоразумно да избегнеш срещата с ядосания Тибур. Бързо заобикаляш и се смесваш с публиката. Сторил си го тъкмо навреме, защото след малко виждаш как Тибур обикаля отзад и се вглежда в хората. Ще те забележи ли?

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 6 — мини на #190.

От 7 до 12 — продължи на #154.

Гласът на старото джудже става студен като лед.

— Добре. Принуждаваш ни да изпълним твоето неразумно желание. Ела, щом такава е волята ти!

Две джуджета спускат от стената въжена стълба. Пристъпваш към нея и за момент се поколебаваш. Имаш последна възможност да се откажеш, като преминеш на #207.

Ако любопитството ти е по-силно, продължи на #30.

Какъв е текстът, който разчете?

АЛАГ-ГАН — мини на #158.

УРУГ-ГАН — продължи на #206.

АМАТ-ТАП — прехвърли се на #219.

ЕСЕЛ-ЛЕР — отгърни на #192.

УМУД-ДАБ — попадаш на #175.

Преди разбойниците да се опомнят, Банун вече е сред тях и с оглушителен рев раздава удари наляво и надясно. След по-малко от минута всички врагове се търкалят на пода, само ханджията е успял да се измъкне през задната врата.

— Какво ли щеше да правиш без мен? — доволно промърморва тролът. — Хайде, идвай. Нямаме повече работа тук.

Мини на #44.

Махваш с ръка на своята дружина и се втурвате обратно по клисурата. Всички са заразени от твоята решителност. Тролът е изтръгнал едно дръвче и го върти като боздуган. Таласъмът надава свирепи бойни писъци. Джуджето размахва тежки юмруци.

Ала потерята се оказва много по-голяма, отколкото си предполагал. Насреща ви изскачат над петдесет въоръжени мъже, водени от Тибур. Тролът поваля първите трима, но Тибур ловко омотава краката му с въже и великанът пада. Ти се намесваш в схватката и на свой ред падаш от тежък удар по главата.

Мини на #25.

Докато слизате по стръмния път, луната постепенно се показва иззад хоризонта и облива с бледи лъчи равнината под вас. Сред синкавия сумрак долу се простира гората Елоида, черна като необятно бездънно езеро.

— Хей, Гилмориен — обажда се Арнир. — Няма ли наоколо някое от твоите места за отдих, та да поспим до сутринта?

— И да имаше, не бих ви го показал — сериозно отговаря елфът. — Още сме прекалено близо до Химур-Ган. Пък и по-добре ще е да пътуваме нощем, когато няма опасност да ни забележат. Кураж, приятели! Ще почиваме в Елоида.

И той запява една от своите магически песни, която ви кара да забравите умората.

Под светлината на пълната луна слизането не ви затруднява. Макар и отдавна занемарен, пътят е сравнително равен. След няколко прехода, прекъсвани от кратки почивки, най-сетне достигате равнината. Тук пътят се отклонява на юг, за да заобиколи Елоида.

— Напред — подканва ви Гилмориен. — Усещам, че мястото за отдих е наблизно.

Наистина, след десетина минути промъкване през гъстата гора групата излиза на малка поляна, обрасла с висока, мека трева. Изтощени от дългия път, всички се просват на земята.

— Почивайте без страх — казва Гилмориен. — Тук злото не може да ни достигне.

Ако му вярваш и заспиш без опасения, мини на #52.

Ако смяташ, че ще е по-добре да останеш на стража до разсъмване, продължи на #8.

Доволен от твоя избор, таласъмът полага всички усилия да ви води по най-стабилните места на мочурището. За основната част от групата това е достатъчно, дори Гилмориен неохотно признава, че не би се справил по-добре. Само грамадният трол среща непрекъснато затруднения — там където вие нагазвате до глезени, той затъва до колене и често се налага да го изчаквате докато се измъкне от дълбоката тиня.

Внезапно Гилмориен вдига ръка.

— Спрете!

— Какво има? — недоволно се обръща Шургуп.

— Не виждаш ли пречупените тръстики? — посочва напред елфът.

Таласъмът вдига рамене.

— Не съм сляп. Разбирам от блата не по-малко от теб. Наскоро са минавали хора или животни... по точно не бих могъл да кажа, защото тинята е заличила следите.

— Не са хора — твърдо казва Гилмориен. — Елфи са били. Тръстиките са пречупени по особен начин. Така оставяме знаци, които разбират само посветените. Ето какво означават: неотдавна по тази пътека са минали елфи и нещо ги е разтревожило много сериозно. При това положение смятам, че ще е най-добре аз да мина начело на колоната.

Ако се съгласиш с Гилмориен, мини на #258.

Ако предпочиташ Шургуп да продължава да ви води, прехвърли се на #270.



В кристалния утринен въздух Уруг-Ган изглежда съвсем близко — сякаш можеш да протегнеш ръка и да го докоснеш. Но разстоянията мамят. Час подир час вървите по билото и връхът пред вас се издига все по-високо в небето, но подножието му си остава все тъй далечно. Едва около пладне напускате горите и излизате сред безредните купища скали под непристъпните зъбери на Уруг-Ган.

— Дотук беше моето водачество — казва Гилмориен. — Сега е ред на някой, който познава голите камъни по-добре от мен.

Самото предложение на елфа определя двамата кандидати — Банун и Арнир. Кого от тях ще избереш за водач?

Трола — мини на #204.

Джуджето — продължи на #225.

Първият ред на надписа се състои от седем знака:

(клише — ГАРУНАС)

За да се опиташ да ги разчетеш, отгърни в края на книгата, където ще намериш значението на всяка буква от елфическата азбука. Ако успееш да разшифроваш този първи ред, мини на #282.

Ако се откажеш, продължи на #142.

С отдалечаването от Хаймелсдорф следите от човешка дейност постепенно изчезват. Гората отново става гъста, почти непроходима. За щастие Гилмориен уверено ви води все напред. Под първите лъчи на зората твоят малък отряд излиза точно край Стария разклон. Накъде ще продължите?

Към Тибир-Ган — мини на #251.

Към Алад-Ган — прехвърли се на #273.

Утрото ви заварва на планинския склон, недалече от Баратулия. Откривате познатото място за отдих и прекарвате деня там, а когато отново се свечерява, излизате на прохода. Накъде ще се отправите?

По планинските пътеки на северозапад, към връх Уруг-Ган — мини на #172.

По пътя на североизток, към гората Елоида — прехвърли се на #237.

След няколко минути елфът доказва, че не говори празни приказки. Озовават се на малка поляна, защитена в прегръдката на стройни брези и калини. Тук сякаш самият въздух е по-друг — ароматен и свеж, изпълнен с някакво незнайно вълшебство. Докато се настаняват върху меката трева в сянката на дърветата, елфът тихо изрича:

— Починете си, приятели. Скоро умората ще се разсее като лош сън. Някога моят народ е създавал из гори и планини безброй места за отдих, но днес магията постепенно чезне и вече няма кой да я поднови.

С изумление осъзнаваш, че елфът е прав. Нежното докосване на прохладната трева влива нови сили в морното ти тяло. Чувстваш се бодър и свеж, като че току-що си станал от сън. Мислите ти са кристално ясни. И внезапно се сецаш, че още не знаеш имената на своите спътници.

— Слушайте, приятели — казваш ти. — Вие се познавате от години, но аз ви срещнах едва вчера. Ще разрешите ли да узная имената ви?

От цялата група елфът единствен е останал прав, сякаш не се нуждае от почивка. Той пристъпва към теб и се покланя.

— С удоволствие. Наричат ме Гилмориен.

— Истинското име е сериозно нещо — промърморва джуджето. — Опасно е да го разкриваш за щяло и нещяло. Но добрите приятели заслужават доверие. — С тия думи то става и също се покланя. — Арнир, на твоите услуги.

— Аз пък съм Банун — раздава се зад гърба му тътнещият глас на трола.

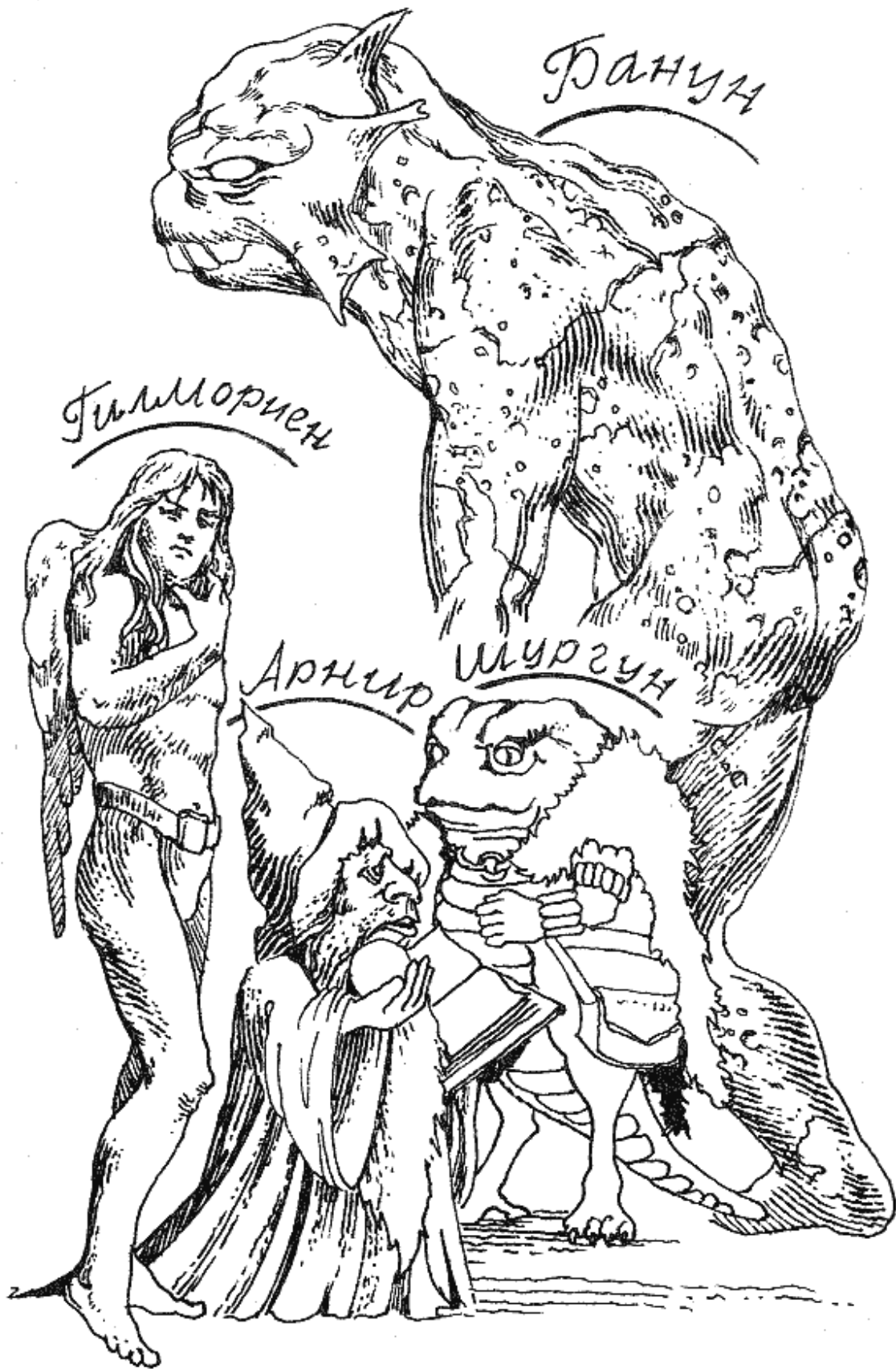
— И както винаги мене оставихте последен — кисело се обажда таласъмът. — Такава е съдбата на нашето племе. Вечно гонени, вечно презирани и пренебрегвани...

Какво ще му отговориш?

„Стига си се превземал, омръзна ми да те слушам“ — мини на #146.

„Не е вярно, от всички тук ти си ми най-скъпият приятел“ —  
продължи на #179.

„Недей да говориш така, за мене всички сте приятели и между  
вас няма нито пръв, нито последен“ — прехвърли се на #230.



Скоро Големия кръстопът се появява пред вас и отново трябва да избираш. Накъде ще поведеш отряда?

На юг, към Стария разклон — мини на #222.

На запад, към гората Дениарда — продължи на #187.

На север, към Химурганския проход — попадаш на #242.



След първия успех вече разчиташ на знанията си, макар че сега задачата ти ще бъде много по-трудна. Остават още шест реда от надписа:

(клише с рунически надпис:

УРУГ-ГАН

БАРАТУЛИА

ДЕНИАРДА

УСТУРИМ

ЕЛОИДА

АЛАД-ГАН)

Ако успееш да разчетеш първия ред, продължи на #234.

Ако решиш да се откажеш, мини на #142.

Няма изход. Само след две-три минути си здраво омотан с въжета и двама яки мъже те поднасят към огнището. Когато пламъците обхващат краката ти, с ужас разбираш, че няма да издържиш на мъчението. Ще издадеш и приятелите си, и тайната на Баратулия. Подземният град на джуджетата ще бъде разграбен от алчни разбойници. Това е печалният край на твоето приключение.

Чуваш зловещия влажен звук на точното попадение и в същия миг из гората се раздава предсмъртен крясък. Но веднага след него под клоните избухват войнствени викове на десетки гърла. Над поляната се посипва град от стрели. Докато се опомниш, една от тях те улучва в гърдите. Надигаш ръка към нея, но преди да довършиш движението, силите ти изчезват и ти падаш мъртъв върху прохладната трева. Това е краят на твоето приключение.

Ненадейно някой те докосва лекичко по рамото. Стреснато се обръщаш и виждаш на две педи от себе си лицето на Гилмориен. Обзема те гняв.

— Какво търсиш тук? Нали ти казах...

— Ех, човече... — укоризнено прошепва елфът. — Та ти нямаш никакъв усет за гората! Не виждаш ли, че си избрал най-лошото скривалище? Ела малко по-настрани.

Ако приемеш предложението на Гилмориен, мини на #260.

Ако откажеш, прехвърли се на #263.

Бързо пролазваш под брезента и се озоваваш в менажерията. Очаквал си вътре да бъде тъмно, но те посреща изненада — откъм клетката на елфа долитат бледи лъчи. Между дланите му блести малко кълбо от безплътна светлина. Ахваш от изненада — та това трябва да е някоя от древните магии!

Приближаваш се до клетката и опипваш дебелината верига, на която виси катинарът. От пръв поглед разбираш, че без ключ няма да се справиш. Елфът те гледа мълчаливо. Дали разбира човешки език?

— Къде е ключът? — питаш го ти.

— Всички ключове са у Тибур — мелодично звънва в полумрака тихият отговор на елфа.

— И какво ще правим сега?

Преди елфът да отговори, в менажерията се раздава заканителен глас:

— Много просто, драги. Първо ще те пребия, а после ще те изхвърля навън!

Стреснато отскачаш назад, към дъното на менажерията. Пред тебе е застанал с ръце на кръста самият Тибур!

Отстъпваш още няколко крачки и усещаш зад гърба си железни решетки. Вече няма накъде да бягаш. Тибур заканително свива юмруци.

— Хайде идвай. Колкото повече се дърпаш, толкова по-зле за теб.

И в този момент зад гърба ти отеква дълбок, грубоват глас:

— Хей, приятел, освободи ме! Нека аз да се разправам с Тибур! Откога чакам такъв момент!

Това е гласът на трола. Трескаво се обръщаш и погледът ти пада върху ключалката на клетката. Направена е така, че може лесно да се отвори като пхнеш пръст в тясна вдлъбнатина и натиснеш малко лостче. Самият трол не би могъл да го стори с грубите си ръчища, но за теб това е най-лесното нещо на света. Само че остава най-главният въпрос. Какво ще направи тролът, след като си разчисти сметките с

Тибур? Дали няма да се заеме и с теб? Всички легенди твърдят, че троловете са зли и свирепи същества.

Решавай бързо.

Ако освободиш трола, мини на #227.

Ако не смееш да го пуснеш от клетката, мини на #122.

Изглежда, изборът ти е бил правилен, защото Гилмориен ви води по най-стабилните места на мочурището. За основната част от групата това е достатъчно, дори Шургуп неохотно признава, че не би се справил по-добре. Само грамадният трол среща непрекъснато затруднения — там където вие нагазвате до глезени, той затъва до колене и често се налага да го изчаквате докато се измъкне от дълбоката тиня.

Внезапно Гилмориен вдига ръка.

— Спрете!

— Какво има? — недоволно се обажда Шургуп.

— Не виждаш ли пречупените тръстики? — посочва напред елфът.

Таласъмът вдига рамене.

— Не съм сляп. Разбирам от блата не по-малко от теб. Наскоро са минавали хора или животни... по точно не бих могъл да кажа, защото тинята е заличила следите.

— Не са хора — твърдо казва Гилмориен. — Елфи са били. Тръстиките са пречупени по особен начин. Така оставяме знаци, които разбират само посветените. Ето какво означават: неотдавна по тази пътека са минали елфи и нещо ги е разтревожило много сериозно. Бъдете внимателни, приятели, и пазете пълна тишина. Боя се, че ни дебне опасност.

Мини на #258.

Пътят е безлюден, затова поемате риска да продължите по него и през деня. Около средата на утрото пред вас се извисява в целия си величав ръст самотният връх Тибир-Ган. Ала оттук нататък започва разочарованието.

През целия ден се катерите по стръмните чукари, без да обръщате внимание на умората. Надничате под всеки камък, във всяка пещера, зад всеки храст. Напразно. Когато приближава вечерта, всичките ти спътници са категорични: по склоновете на Тибир-Ган не е живял нито един от Вълшебните народи.

След една неудобна нощувка в подножието на върха вие отново се връщате към Стария разклон. Накъде ще продължите?

Към Алад-Ган — мини на #273.

Към Големия кръстопът — отгърни на #281.



Гилмориен като че иска да възрази нещо, но само поклаща глава и побягва начело на групата. И добре, че е така, защото миг преди да изскочите от закрилата на дърветата, елфът спира и размахва ръка.

— Не натам! Надолу! Надолу!

След няколко крачки разбираш какво има предвид. Между ниските клони забелязваш десетина въоръжени мъже от другата страна на гората — потерята е била разделена на няколко отряда!

Спасението ви е буквално въпрос на секунди. Тичешком се спускате в долния край на горичката, пропълзявате по тревистия склон и се укривате между две високи скали. Само след минута измежду дърветата над вас се появява и другата част от потерята, но вие вече сте на сигурно място.

След кратък разговор преследвачите продължават нагоре по склона. Изчаквате още малко и се връщате на поляната.

Мини на #9.

За жалост не си успял да разчетеш правилно надписа. Ако желаеш да продължиш с тази трудна задача, върни се на #240.

Ако смяташ, че не ще можеш да се справиш, мини на #142.

Наближава вечерта. Без пукната пара в джоба тръгваш към поляната, където е циркът. Плаче ти се от мисълта, че представлението скоро ще започне, а ти няма да можеш да го видиш. Остава само една възможност — да се промъкнеш отстрани под брезента.

Ако решиш да го сториш, мини на #109.

Ако отхвърлиш тази мисъл, мини на #118.

Първият, когото забелязваш на склона, е дребен, плешив мъж с протрити панталони и кърпена риза. Той размахва ръце като вятърна мелница и гневно крещи:

— Ама тоя е луд! Край! Повече не искам да имам нищо общо с него! Кой знае докъде ще ни мъкне!

— Така де, всеки си има работа — допълва друг преследвач, кльошав и дълъг като върлина. — Ако вземем да се мъкнем по чукарите за щяло и нещяло...

Пред очите ти вече се появява цялата потеря. В средата на групата Тибур също размахва ръце и се опитва да спре ту един, ту друг.

— Почакайте още малко! — кънти над склона гневният му глас. — Ще ги хванем! Непременно ще ги хванем, усещам го!

И в този момент сърцето ти се изпълва с леден хлад, защото усещаш, че съдбата обръща нова, мрачна страница. Вече знаеш какво ще се случи... и зловещото предчувствие се сбъдва.

Внезапно Тибур извърща глава. Погледът му плъзва между дърветата... и в същото време вятърът разлюлява клоните над главата ти. Един слънчев лъч те улучва като огнено копие. Виждаш свирепата радост, която се изписва по лицето на Тибур и разбираш, че си открит.

Страхът ти придава сили. Скачаш и хукваш като вятър обратно към полянката, където те чакат останалите. Трябва да бягате, преди да са ви заловили!

Посочи едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 6 — мини на #66.

От 7 до 12 — продължи на #106.

Въпреки неуспеха настроението на малкия ти отряд е бодро. Все пак сте открили една от магическите врати — тогава защо да не откриете и друга?

Обратният път ви отнема целия следобед. Малко след залез слънце вие излизате на Химурганския проход. Накъде ще се отправите сега?

На североизток, към гората Елойда — мини на #237.

На юг, към Големия кръстопът — отгърни на #143.

Внезапно се раздава трясък и вратата изхвърква от пантите. През тясната рамка се промъква една огромна фигура и ти с неописуемо облекчение разбираш, че това е Банун. Не те е послушал! Дошъл е след теб, но сега си му благодарен за това.

Мини на #235.

Сега Гилмориен върви начело на колоната съвсем бавно и през цялото време се оглежда в мрака. Лунните лъчи не помагат на погледа, а само правят сенките наоколо още по-плътни.

Ненадейно в нощта избухват заплашителни звънки гласове. Преди да се опомниш, многоброен отряд въоръжени елфи е сключил обръч около вас. Предводителят пристъпва напред с готов за стрелба лък.

— Кой сте вие и какво търсите в Устурим? Не знаете ли, че тук е територия на елфите?

— Историята е дълга, братко — отговаря Гилмориен. — Нека да я разкажем на по-удобно място...

— Не ме наричай свой брат! — рязко го прекъсва водачът. — Знай, че снощи гнусните таласъми нарушиха крехкия мир, който съществуваше от години по тия места. А виждам, че ти водиш една от проклетите твари. Как ще обясниш предателството си... „братко“?

— Ти не разбираш! — отчаяно възкликва Гилмориен. — Не случайно в нашата група има по един представител от всички народи. Самата съдба ни е тласнала на велика мисия. Трябва да открием Последната врата!

Елфът недоверчиво поклаща глава.

— Бих ти повярвал, но в днешните скръбни времена твоята дума не е достатъчна. Предателството пуска черните си корени дори сред нашия народ. А не виждам кой друг би могъл да те подкрепи. Водиш ни джудже, трол, човек... и таласъм. Таласъм! Само за това заслужавате смърт!

Наоколо лъковете се обтягат.

Ако имаш берил, мини на #13.

В противен случай продължи на #140.

Без да кажеш нито дума, ти поглеждаш елфа в очите и леко кимваш. Той се усмихва.

— Казах ти вече, не бива да очакваш прекалено много от мен. Но ще сторя каквото е по силите ми.

От устните му се разнася тиха песен, напомняща онази, която вече си чувал. Но сега мелодията е друга — повелителна и властна. Тя призовава магическите сили, скрити в каменната врата, заповядва им да изпълнят древното вълшебство и да ви разкрият пътя към света на легендите.

Усещаш как залата се изпълва с напрегнато очакване. Светецото кълбо между дланите на елфа се разгаря още по-силно. По ръбовете на вратата с пукот пробягват синкави искри. От дълбините на скалата долита тънък, едва доловим звън. Песента се засилва, достига върха на своята мощ... и изведнъж елфът замлъква.

Искрите изчезват. Вратата пред вас отново не е нищо друго, освен обикновен правоъгълник от гладка скала.

— Затворено е от другата страна — тихо прошепва елфът. — Няма сила на този свят, която да преодолее магията.

— Така казват и легендите — обажда се джуджето. — Само Последната врата все още е отворена. Но никой не знае къде е тя.

Мини на #57.



Кимваш и пропълзяхаш след него няколко крачки по-наляво. Гилмориен ти посочва да залегнеш в корените на една стара бреза, после бързо се отдръпва назад. Не виждаш с какво това скривалище е по-добро от предишното, но решаваеш да не спориш. Пък и няма време за разговори.

Мини на #228.

— Гарунас... — повтаряш ти на глас. — Какво ли може да означава тази странна дума?

— Аз знам! — подскача джуджето. — Това е на нашия древен език и означава „врати“! Продължавай да четеш, приятелю! Продължавай!

Целият отряд те гледа с надежда. Заразена от общото вълнение, маймуната подскача насам-натам и надава пронизителни крясъци.

Ако продължиш с разчитането на руническия надпис, прехвърли се на #245.

Ако смяташ, че няма да се справиш, мини на #142.

Започвате да се изкачвате, но проходът около вас става все по-тесен. След няколко минути стените се сближават дотолкова, че вече не можете да продължите. Само джуджето се провира още няколко метра напред и обявява:

— Задънена улица! Нали ви казвах, че трябваше да изберем пътя надолу!

— И аз това казвах! — заядливо се обажда таласъмът.

Няма как. Макар че не ти е особено приятно, налага се да слезете към дълбините на скалата.

Мини на #103.

— Я недей да ме учиш! — сърдито прошепваш ти.  
— Както искаш — въздъхва елфът и се оттегля назад.  
Мини на #255.

— Оставете го! — раздава се внезапно в залата мелодичен глас.

Гласът е тих, но толкова повелителен, че усещаш как пръстите на разбойниците неволно се разхлабват. Всички погледи се приковават към вратата, където е застанал Гилмориен.

— Елф! — стреснато прошепва някой.

Трябва да използваш момента на изненадата! С всички сили се дръпваш напред.

Посочи едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 6 — мини на #34.

От 7 до 12 — продължи на #16.

Този път ви погубва избухливият характер на Шургуп. Внезапно таласъмът размахва ръце, изскача напред и пронизително се провиква:

— Проклети високомерни твари! Как може да сте толкова подозрителни? Нима и на своите вече не вярвате! Гнусни, надуты, префърцунени...

Това са последните му думи. Една стрела изсвистява из мрака и се забива в гърдите на Шургуп. Гилмориен надава отчаян вик и се хвърля напред с разперени ръце, като че иска да защити таласъма. Ала нова стрела пронизва гърлото му и само след миг елф и таласъм лежат един до друг върху калната блатна почва.

Сетне отново настава зловеща тишина. Предводителят пристъпва напред. Отваряш уста, без сам да знаеш какво ще кажеш, но елфът рязко те прекъсва.

— Мълчи, човече! Не желая да слушам защо сте дошли тук и защо с безумния си поход причинихте смъртта на един от нашите! Нямам време за приказки. Чуйте ме добре. Сега тук е бойно поле. Напуснете блатото незабавно, защото срещнем ли се още веднъж, не ще ви пощадим. Казах!

Той се обръща, прекрачва назад... и изведнъж целият въоръжен отряд изчезва като по магия. Настава тишина, нарушавана само от скръбния шепот на тръстиките.

Мини на #279.

Елфът вдига рамене.

— Е, както искаш. Тъжна е раздялата с приятел, но всеки има своя път. Приеми искрената ми благодарност за спасението от робство... и сбогом. Аз ще тръгна да търся Последната врата.

Джуджето пристъпва до него.

— Няма да си сам по пътя. Идвам с теб.

— Аз също, ако нямате нищо против компанията ми — обажда се таласъмът.

Тролът ги оглежда и замислено се почесва по тила през брезентовото наметало.

— Ами... както е тръгнало, май и аз няма да се делия от групата.

Ако промениш решението си и пожелаеш да тръгнеш с тях, мини на #88.

Ако твърдо смяташ, че ще е най-добре да се прибереш в градчето, продължи на #132.

Мини на #253.



След малко едно джудже се спуска от пещерата и оставя пред краката ти голяма кожена торба.

— Вземете, това е храна за из пътя. Да знаете, че дори и в днешните тежки времена нашият народ си остава гостоприемен.

Мини на #256.

По твоя заповед тролът пристъпва към скалата. Обхваща я с грамадните си ръце и се напъва, но в това време слънцето се подава над ръба на клисурата. Щом го докосват първите лъчи, тролът безпомощно рухва върху камъните и се сгърчва. Джуджето изтичва към него, обръща се към тебе и яростно крещи:

— Нали ти казвах да ме послушаш, глупако! Трябваше да му откъснем наметало от шатъра! Не си ли чувал, че троловете умират от слънчевата светлина?

Отново се оглеждаш, но вече е късно. Иззад завоя на клисурата изскачат десетки въоръжени, озлобени мъже. Не ви остава нищо, освен да се предадете, или да загинете в схватката. Твоето приключение завършва само няколко часа след като е започнало.

Макар че решението ти явно го разочарова, Гилмориен не възразява. Но сега той върви само на крачка след Шургуп и през цялото време се оглежда в мрака. Лунните лъчи не помагат на погледа, а само правят сенките наоколо още по-плътни. И може би тъкмо това причинява трагедията.

Ненадейно в нощта избухват заплашителни звънки гласове. Една стрела изсвистява из мрака и се забива в гърдите на Шургуп. Гилмориен надава отчаян вик и се хвърля напред с разперени ръце, като че иска да защити таласъма. Ала нова стрела пронизва гърлото му и само след миг елф и таласъм лежат един до друг върху калната блатна почва.

Когато се опомняш, многоброен отряд въоръжени елфи е сключил обръч около вас. Предводителят пристъпва напред и замислено оглежда мъртъвците.

— Елф и таласъм... Какво може да е събрало един наш събрат с извечните ни врагове?

Отваряш уста да отговориш, но елфът рязко вдига ръка.

— Мълчи, човече! Не желая да слушам защо сте дошли тук и защо с безумния си поход причинихте смъртта на един от нашите! Нямам време за приказки. Чуйте ме добре. Снощи гнусните таласъми нарушиха крехкия мир, който съществуваше от години по тия места. Сега тук е бойно поле. Напуснете блатото незабавно, защото срещнем ли ви още веднъж, не ще ви пощадим. Казах!

Той се обръща, прекрачва назад... и изведнъж целият въоръжен отряд изчезва като по магия. Настава тишина, нарушавана само от скръбния шепот на тръстиките.

Мини на #279.

271

Мини на #253.

291

— Оставете го! — раздава се внезапно в залата мелодичен глас.

Гласът е тих, но толкова повелителен, че усещаш как пръстите на разбойниците неволно се разхлабват. Всички погледи се приковават към вратата, където е застанал Гилмориен със зареден арбалет в ръцете.

— Елф! — стреснато прошепва някой.

— Той е сам срещу всички ни! — изръмжава червенобрадият. — Ако стреля, ще го смажем, преди да зареди отново! Напред!

Разбойниците напрягат мускули. Отлично знаеш, че брадатият греши. Елфите са невероятно бързи. Преди нападателите да стигнат до вратата, Гилмориен ще успее да стреля поне три пъти.

Как ще постъпиш?

Ще изчакаш развоя на събитията — мини на #58.

Ще предупредиш разбойниците, че нападението им е обречено на провал — продължи на #77.

Ще опиташ да се изтръгнеш от хватката и да изскочиш навън — попадаш на #34.

С всяка крачка напред те изпълва странна увереност, че най-сетне си избрал правилния път. Пред вас постепенно расте непристъпният връх Алад-Ган. Усещаш, как радостната възбуда обзема и твоите спътници.

— Там е, кълна се в брадата си! — мърмори Арнир.

— Там е — повтаря като ехо таласъмът.

— Там е! Там! — шепне Гилмориен.

Вече сякаш не крачите сами, а някаква незнайна сила ви влечи напред и нагоре по стръмните скалисти склонове. Катерите се по сипеи, прескачате пукнатини, слизате в пропасти и пак продължавате нагоре. Телата ви са забравили що е умора. Знаете само едно: напред и нагоре, напред и нагоре. С някакъв свръхестествен усет Арнир избира верния път през непроходими лабиринти от нападали скали, а когато и той се затрудни, Банун отхвърля препятствията като перушинки. Няма сила, която да ви спре!

И ето, че изведнъж те изпълва ново чувство: целта ви е наблизко. Спираш, оглеждаш се... и надаваш възторжен вик. Върху скалата над вас блести познатият правоъгълник от полиран камък, но сиянието му е много по-ярко от всичко, което си виждал досега. Това е Последната врата — скрита на съкровено място, далече от пътища, далече от хорски очи!

Твоите спътници стоят като вкаменени. Ти се опомняш пръв и пъргаво се изкатериш по стръмния скален корниз, който води право към вратата.

Но тук те чака зловеща изненада.

Мини на #20.

За част от секундата остра болка прорязва гърдите ти — сякаш невидима ръка е стиснала сърцето и го мачка, превръща го в камък. Ала това чувство веднага изчезва и кръвта плъзва по жилите ти с буйна, първобитна мощ. Знаеш, че вече си от избраните, от най-могъщите хора на този свят. Край тебе елфът продължава жалкото си хленчене и за да му запушиш устата, ти се завърташ и стоварваш юмрука си право в лицето му.

— Браво, момче! — чуваш зад гърба си гласа на Тибур. — Знаех, че в тебе има мъжество! Двамата с тебе ще извършим велики дела. Ще имаме власт и богатство...

— Богатството вече го имаме — ухилваш се ти. — Там, горе на склона е легендарната Баратулия, пълна със злато и скъпоценни камъни.

Тибур те потупва по рамото.

— Отлично, приятелче! Остава ми само да свърша още една малка работа — да се разплатя с тия тук... Не, не ми помагай. Сам ще се справя... Тукашното могъщество ще ги държи неподвижни, докато им видя сметката.

„Та те са твои приятели!“ — с отчаяние се провиква едно тъничко гласче в душата ти.

Ала злото в тебе вече е твърде силно.приятели ли? Какви приятели? Няма подобно нещо на този свят! Има само сила, богатство и власт. Тия тук знаят за тайната на Баратулия — следователно трябва да умрат.

И ти със злорада усмивка се настаняваш удобно на един камък, за да гледаш как Тибур избива с голи ръце бившите ти приятели...

Тръгваш из менажерията и още в самото начало радостта ти от посещението се превръща в печал. Животните са се сгушили неподвижно в дъното на клетките си, без да обръщат внимание на досадните хлапета, които ги замерят с фъстъци и орехи. А най-тъжна гледка се оказва елфът. На вид той е точно такъв, както разказват легендите — рус, крехък и строен. Стените на клетката сякаш са готови да го смажат всеки момент. За миг погледите ви се срещат през решетката, после елфът въздъхва тежко и извърща глава.

Продължаваш напред. В следващата клетка седи ниско, широкоплещесто джудже с дълга рошава брада. То през цялото време си мърмори някакви ругатни и злобно оглежда посетителите. Понататък виждаш маймуна и грозен, космат таласъм, сгушени един до друг в обща клетка. А в дъното на менажерията стигааш до най-внушителната гледка. Иззад дебели железни решетки насреща ти се озъбва грамаден трол. Ако го срещнеш на открито, навярно би те обзел ужас. Но сега ти става жал дори за това чудовище. Не е честно, просто не е честно съществува от Вълшебните народи да стоят заключени за развлечение на скупаещата публика.

Бавно напускаш менажерията и се прехвърляш в големия шатър, където вече е започнало представлението. Но дори номерата на смешниците не успяват да те развеселят.

Един по един на арената излизат пленниците от клетките. Елфът демонстрира майсторска стрелба с лък, но ти забелязваш, че мишените са от хартия, а стрелите са без остриета — навярно собственикът на цирка внимава да не даде в ръцете му истинско оръжие. Сетне идва ред на джуджето да покаже удивителната си сила с вдигане на тежести. Таласъмът и маймуната карат публиката да се превива от смях, като гледа как двамата се премятат и се гонят по арената.

Накрая иззад кулисите излиза едър мъжага с кожени дрехи и железни гривни на китките. След него тромаво пристъпва тролът.

— Добър вечер, дами и господа — поздравява мъжагата. — Да ви се представя. Аз съм Тибур, храбрият ловец на тролове. Както



виждате, това чудовище ми се подчинява напълно. Но не мислете, че е кротко. О, не! Ще се убедите, ако някой от вас събере храбростта да се пребори с трола. Е, има ли такъв храбрец?

Настава мълчание. Изглежда, че няма кандидати. И изведнъж те обзема безумното желание да отговориш на предизвикателството.

Ще излезеш ли на арената?

Да — мини на #195.

Не — продължи на #217.

Мини на #253.

Арнир въздъхва тежко.

— Видях вратата със собствените си очи. Ако имах дори и най-малко съмнение, щях да ви кажа. Затова моля да ми повярвате. Останалото е тайна, която не мога да наруша, но тя няма нищо общо с нашата цел.

Какво ще му отговориш?

„Вярвам ти, Арнир“ — премини на #268.

„Настоявам да видя вратата“ — прехвърли се на #24.

Не знаеш откъде идва тази мрачна решителност, която те изпълва изведнъж, но когато насочваш арбалета, ръцете ти не треперят. Стрелата изсвистява и се забива в гърдите на лежащия Тибур.

И в същия миг наред черния кръг отново изниква огромната безформена сянка. Чудовищният ѝ смях разтърсва малката камениста низина.

— Един поклонник исках, а намерих друг — тътне задгробният глас. — Сега си мой, хлапако! Убий другите!

Огнена болка избухва в главата ти и заедно с нея изчезват всички предишни представи за добро и зло, за дружба и чест. Сега твърдо разбираш, че на този свят няма нищо по-важно от властта и богатството. А твоите бивши приятели знаят тайната на Баратулия и могат да се изпречат на пътя ти към нейните несметни скъпоценности. Значи трябва да бъдат убити.

Зареждаш нова стрела в арбалета и се приготвяш за убийството. Старото приключение е свършило. Предстоят ти велики и коварни дела в служба на злото.

Лишени от опитните си водачи, вие изгубвате цял час, докато се измъкнете на пътя. Когато най-сетне достигате суха почва, мълчаливо се отправяте на запад. Едва пред Големия кръстопът Арнир нарушава мълчанието.

— Всичко е свършено, приятелю. Велика цел си бяхме поставили, но съдбата бе против нас. Благодаря ти за всичко... и сбогом. Отивам при своя народ под връх Уруг-Ган.

— А аз ще тръгна из планините на север — скръбно въздъхва Банун. — Все някъде трябва да се намери удобна пещера за един трол.

Излишно е да ги спираш. Търсенето е завършило с провал. Двамата ти приятели се сбогуват още веднъж и изчезват в нощта, а ти дълго седиш край пътя, докато небето на изток бавно просветлява.

Не ти остава нищо друго, освен да се върнеш във Фелсбург.

Мини на #61.

На лявата плоча има следния надпис:

(клише — СМЪРТ, написано с руни).

На дясната е изписано:

(клише — МОСТ, написано с руни)

Ако умееш да разчиташ руническата писменост, сега е моментът да го сториш с помощта на таблицата в края на книгата. А след това избери как ще постъпиш.

Ще натиснеш лявата плоча — продължи на #5.

Ще натиснеш дясната плоча — прехвърли се на #198.

Ще се върнеш по разклонението и ще се изкачиш нагоре по стълбата — мини на #136.

За беда през този ден движението по пътя е особено оживено. Непрекъснато се налага да търсите укритие в храстите от групи пътници или колони търговски каруци. Едва по мръкнало успявате да достигнете Големия кръстопът. За два часа спирате да подремнете в близката горичка, после отново поемате напред. Каква посока избираш?

На запад, към гората Дениарда — мини на #187.

На изток, към Устуримските блата — продължи на #201.

На север, към Химурганския проход — попадаш на #242.

Какво гласи първият ред от надписа?

ГАБЕЛАТ — мини на #253.

ГАРАКАЛ — продължи на #271.

ГАРУТАМ — прехвърли се на #276.

ГАРУНАС — отгърни на #261.

ГАМИЛИС — попадаш на #267.

Ако разчитането те е затруднило и искаш да се откажеш, мини на #142.



Те бавно прекрачват през прага към вълшебния свят — Арнир, Банун, Шургуп с вярната маймуна... Последен минава Гилмориен. От другата страна той се обръща и вдига ръка за последно сбогом, ала още преди да е довършил жеста си, вратата трепва и отново се превръща в обикновена полирана скала.

— Всичко свърши... — задавено прошепваш ти. — И какво ми остава?

— Остава животът — изрича зад тебе гласът на вълшебника. — Остава вярата в невъзможното. И копнежът. Пожелай магията. Желай я от сърце дори и в най-сивите дни на живота. Тогава ще дойда пак. Непременно ще дойда, защото... — Старецът тихичко се размива. — Е, това всъщност е тайна, но мисля, че мога да я споделя. Знай, млади приятелю, че ти е отредено един ден да тръгнеш по моя път. А дотогава... сбогом!

Когато се обръщаш, вече си сам. От вълшебника няма и следа. Останал е само споменът за гласа му, който отеква в душата ти отново и отново, докато крачиш надолу към пътя:

Пожелай магията. Желай я от сърце дори и в най-сивите дни на живота. Тогава ще дойда пак. Непременно ще дойда...

## ПРИЛОЖЕНИЕ

<b>2</b>	<b>8</b>	<b>11</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>10</b>
<b>10</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>9</b>	<b>11</b>	<b>8</b>
<b>8</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
<b>6</b>	<b>11</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>8</b>	<b>12</b>
<b>12</b>	<b>7</b>	<b>1</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>1</b>
<b>6</b>	<b>4</b>	<b>11</b>	<b>3</b>	<b>11</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>12</b>	<b>7</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>9</b>
<b>6</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>12</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>6</b>

*Таблица на шанса*

Източник: SF&F BBS

**Издание:**

Колин Уолъмбъри. Последната врата

ИК „Хермес“, Пловдив, 1994

Художник: Борис Стоилов

ISBN 954-459-174-5

# 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.