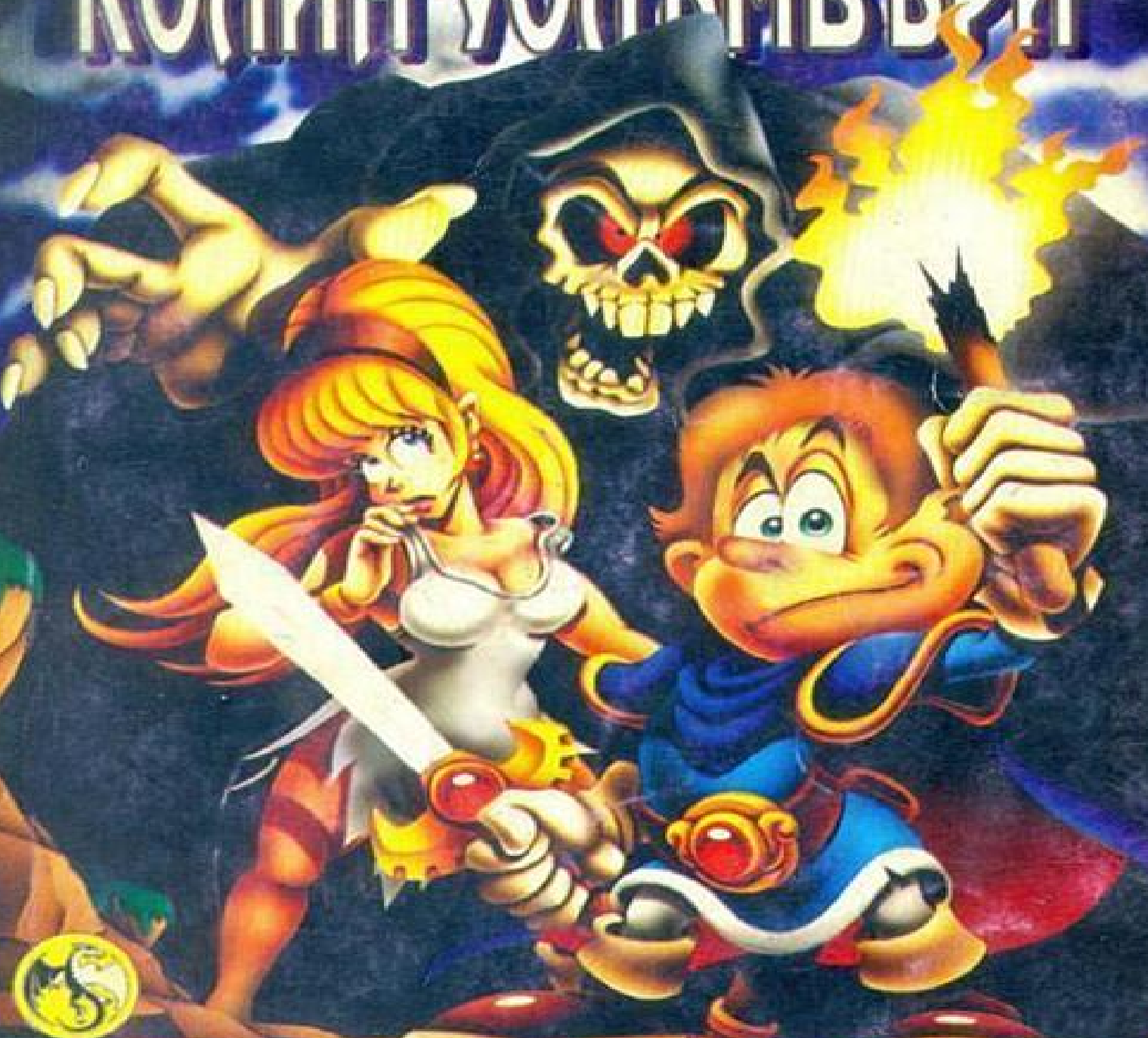


КНИГА-ИГРА

КОЛИН УОСЪМБЪРИ



ПРОКЛЯТИЕТО
НА ЗАМЪКА МУШ-МУРОК

ЛЮБОМИР НИКОЛОВ
ПРОКЛЯТИЕТО НА ЗАМЪКА
МУШ-МУРОК

chitanka.info





НЯКОЛКО ДУМИ ОТ АВТОРА

Скъпи читателю, искам да те предупредя от самото начало: предстои ти да прочетеш една игра, изпълнена с неподправен идиотизъм. Ако не си падаш по такива неща, или ако просто ти липсва чувство за хумор, прескочи тази книга — тя не е за теб.

А ако все пак решиш да се впуснеш в една идиотска авантюра, тръгни напред с мен и опитай да си представиш...

Кошарата на стария овчар Рапондо е далече от цивилизования свят — сред стръмни планински върхове и пищни алпийски пасища. В нея си отгледан още от най-ранно детство. Ала винаги си усещал, че около произхода ти тегне някаква мрачна тайна. Рапондо никога не говори за твоите родители. Макар че те нарича Шони, понякога имаш чувството, че това не е истинското ти име. А и самият Рапондо е странен образ — прекалено умен и начетен за овчар.

Дълги години те е мъчило предчувствието за зловеци и съдбоносни тайни. Но ето че днес всичко ще се разкрие, защото е настанал твойт осемнайсети рожден ден.

Привършили сте с работата и почивате край голямото огнище в кошарата, когато старият Рапондо започва колебливо:

— Шони... трябва да ти призная нещо. Нещо много важно.

— Какво е то? — любопитно отвърщаш ти.

От гърдите му се отронва горестна въздишка. Той почесва сбръчканото си голо теме и след кратко мълчание продължава:

— Ами... да започна от това, че всъщност името ти не е Шони. От днес ще те наричам така, както подобава — граф Корнишон дьо Муш-Мурок.

— Как? — смайваш се ти. — Да не би да искаш да кажеш, че съм владетел на прекрасния замък Муш-Мурок, който виждам всеки ден далече долу в равнината?

— И да, и не — тъжно поклаща глава Рапондо. — Дълго е за обяснение... Може би ще е най-добре да прочетеш това писмо, което пазя от години.

С тия думи той ти връчва потъмнял пергаментов свитък. Нетърпеливо разчупваш восъчния печат, украсен с графски герб, и започваш да четеш.

До граф Корнишон,
наследник на замъка Муш-Мурок

Сине мой,

Ако четеш това писмо, значи си навършил осемнайсет години и можеш да поемеш върху плещите си тежестта на една злощастна съдба. Навярно вече знаеш, че си от благородно потекло. Но всичко — и потекло, и имения, и богатства — стана жертва на проклятието на нашия род. Имам предвид играта на карти.

Надигаш глава и изненадано поглеждаш Рапондо.

— Игра на карти ли? Каква е тая работа?

— Уви, да — скръбно поклаща глава старецът. — Трябва да знаеш, млади графе, че още от най-древни времена всички от твоя род са се славили като ненадминати картоиграчи. Легендата твърди, че някога първият Муш-Мурок обрал на карти самия Александър Македонски и оставил цялата му войска без заплата за три месеца. Но не ме разпитвай, продължавай да четеш.

Послушно навеждаш глава към писмото.

Нека ти призная, сине мой — аз бях позор за нашия славен род. Картите никак не ми вървяха. И все пак печелех. Ще ме запиташ как. Много просто: разчитах на една древна гаранция. В библиотеката на замъка от векове се съхранява указ, подписан лично от владетеля Кукундрел Мъдри. Според старинни предания един от нашите прадеди изобретил изтънчена и елегантна игра, наречена белот на две ръце. Кукундрел Мъдри бил толкова очарован, че го възнаградил със замък и издал указ, според който никой и при никакви обстоятелства не можел да притежава

този замък, докато съществува поне един наследник на рода Муш-Мурок. Може би се досещаш вече — аз залагах замъка. Дори да загубех, нямаше никаква опасност, защото старинният документ гарантираше владенията ми.

Ала ето че станах жертва на коварно съзаклятие, вдъхновено от най-високо място — лично от днешния крал Кукундрел Седемнайсети. И защо? Защо, питам се? Бил съм участвал в заговор за сваляне на краля. Добре де, какво толкова? Нима съм го свалил наистина? Толкова ли не разбира от майтап?

Но да не се отклонявам. И тъй, една злокобна вечер в замъка пристигна злият барон Баламур д'Ангалак. Без да подозирам пъклените му замисли, аз се съгласих да поиграем на карти.

Излишно е да ти разказвам как протече играта. Важен е само резултатът. Още преди да бе настанала полунощ, целият замък стана владение на барона. С лукава усмивка му обясних, че в библиотеката имам старинен документ, който ще му попречи да встъпи във владение. Но вместо да ме изслуша докрай, д'Ангалак избухна в сатанински смях. Отнейде изникна отряд на кралската гвардия и преди да се опомня, вече бях изхвърлен от собствения си замък.

Месеци наред опитвах да се преборя с неправдата. Напразно! Кралят изобщо отказа да разглежда молбите ми, докато не представя оригинала на указа. А как можех да сторя това, когато злият барон не ме пускаше да припаря в собствения си замък? Накрая разбрах — съдбата ми е обърнала гръб. Сега, когато пиша това писмо, ти, сине мой, си още невръстно отроче. Верният слуга Рапондо даде клетва да те отгледа. Заклевам те, ако доживееш да прочетеш това писмо, направи всичко възможно, за да се добереш до указа на крал Кукундрел Мъдри и да възстановиш славата на нашия род. Колкото до мен... аз едва ли ще доживея дотогава.

Приеми моята благословия.

Твой любящ баща
Халабаш дьо Муш-Мурок

Потресен от неправдата, която е сполетяла твоя род, ти стискаш юмруци и даваш тържествена клетва да освободиш замъка от властта на барона. Просълзеният Рапондо ти връчва цялото си скромно богатство — две кесии с по петдесет гроша и един стар, леко ръждясал меч. Едва дочакваш да мине нощта, а когато над планинските върхове изгрява новият ден, ти вече си на път към равнината. Каквото и да става, ще проникнеш в библиотеката на замъка!

Мини на #1.

ЕПІЗОДИ

1

От два дни вървиш по неравния планински път и вече приближаваш равнината, където се белеят кулите на твоята цел — замъка Муш-Мурок. Ала в момента имаш далеч по-непосредствена цел: да хапнеш каквото и да било, защото запасите ти са привършили и се чувстваш ужасно гладен. И тъкмо в този момент иззад отсрещния завой се появява крайпътен хан. Малко схлупен, наистина, но все пак несъмнена обител на отдиха и чревоугодieto.

Ако искаш да влезеш в хана и да похапнеш, мини на #54.

Ако заобиколиш отзад да провериш дали не може да се отмъкне нещичко, продължи на #118.

Ако подминеш хана, прехвърли се на #40.

Мини на #178.

3

Макар и скромна, споменатата сума предизвиква у селяните бърза реакция. Отнякъде моментално изниква въже и след минута вече си изтеглен на сигурно място.

Стигаш до извода, че тия хора всъщност не са лоши. Ако желаеш да им разкриеш кой си и да ги призовеш на бунт против тиранията, прехвърли се на #17.

Ако мълчаливо им дадеш петдесетте гроша, мини на #111, за да избереш нов подход към замъка.

А ако вече си огледал замъка и от четирите му страни, продължи на #237.



Когато най-сетне се добирате до колибата, отдавна преваля пладне. Похапвате хляб и сирене, сетне сядате на припек и след кратко мълчание абат О'Бръм казва:

— Несъмнено ти, млади графе, си любопитен да узнаеш с какво гениално изобретение възнамерявам да те вкарам в замъка. Е, добре, чуй мъдрите ми слова. Утре за д'Ангалак предстои тежък и изпълнен със суматоха ден. Не е шега работа, сам кралят му идва на гости. За нас това е добре дошло. Тъкмо сред всеобщата разсеяност и припряност най-незабелязано мога да те прехвърля през непристъпните крепостни стени. Но как, ще запиташ ти. Много просто, отвърщам аз. Чрез едно просто приспособление със славно минало и още по-славно бъдеще. С помощта на катапулта!

Зяпваш от изумление и безмълвно приковаваш поглед в усмихнатото лице на абата. Виждайки изненадата ти той се ухилва още по-широко.

— Разбирам недоумението ти, млади приятелю. Ала знай, аз вярвам, че именно въздушният транспорт е транспортът на бъдещето. Повярвай ми, ти ще бъдеш предвестник на идни епохи, когато като птица лекокрила преминеш над каменните стени. Довери ми се, момко, и успехът е гарантиран!

Ако възторжено се съ согласиш с плана на абат О'Бръм, мини на #91.

Ако имаш някакви възражения, продължи на #16.

Отправяш се напред с бодра крачка и два часа по-късно вече си в подножието на планината. Напред се разстила китна равнина, осеяна тук-там с малки горички. А далече на хоризонта иззад дърветата стърчат белите кули на замъка Муш-Мурок.

Ала край пътя забелязваш друга гледка, която далеч не е толкова приятна. На голям прогнил пън седи парцалив просяк без крака. Като те забелязва, той тъжно размахва паничката си.

— Смили се над един сакат нещастник, пътнико!

Надникваш в паничката. На дъното дрънкат няколко медни гроша. Какво ще направиш сега?

Ще пуснеш в паничката един грош — мини на #66.

Ще заобиколиш просяка и ще продължиш по пътя — прехвърли се на #72.

Ще прибереш монетите от паничката — премини на #197.

Ще бутнеш просяка от пъна, за да седнеш — попадаш на #31.

Ще му захлупиш паничката на главата — отгърни на #205.



6

Я покажи, покажи! — оживява се тъмничарят — Да видим дали ще свърши работа.

Няма как, показваш му няколко елементарни гимнастически упражнения. След дълги обяснения тъмничарят най-после схваща какво трябва да прави и усърдно се заема с лечебната физкултура. Впрочем, тясната килия не е от най-удобните места за подобни занимания. При всяко прегъване в кръста главата му се озовава в опасна близост до каменната стена. И тъкмо това ти подсказва една интересна идея. Какво ли би станало, ако точно в този миг подсилиш движението на тъмничаря с едно якичко побутване изотзад?

Ако желаяш да опиташ, мини на #38.

Ако предпочиташ да се въздържиш, продължи на #142.

7

Прехвърли се на #124.

8

Увлечени от твоя неудържим устрем, подплашените прасета с пронизително квичене се втурват напред, поваляйки стражата. След минута в двора на замъка настава суматоха.

Мини на #69.

След малко дърветата оредяват и край стените на замъка съзираш удивителна гледка. Голяма група селяни, въоръжени с лопати и ръчни колички, върши тежка и очевидно безсмислена работа. Едни товарят купища пясък и ги прехвърлят на юг, други мъкнат същия пясък обратно на север.

Ако искаш да поговориш със селяните, мини на #70.

Ако предпочиташ да огледаш стените на замъка, прехвърли се на #46.

Добрият абат не обича да стои със скръстени ръце. Най-напред той прави метла от клонки и набързо почиства колибата. Сетне намира в един ъгъл захвърлено гърне, запалва огън и когато пада здрач, върху жаравата вече весело къкри постна чорбица от киселец. Скромната вечеря повдига настроението ти и докато лягате да спите, из главата ти се въртят розови мечти за победи и завоевания.

Уви, новият ден идва с безпощадна трезвост. Когато през утринната мъгла отправяш поглед към далечните кули на замъка, ти осъзнаваш с каква безнадеждна борба си се захванал.

— Горе главата, графе! — възкликва абатът, който усърдно дояжда остатъците от снощната чорба. — Какво си се оклюмал?

— Как да не се оклюмам? — въздъхваш ти. — Погледни само, скъпи абате! Замъкът е мой, ала няма как да проникна в него. Стражата на Баламур д'Ангалак го пази тъй усърдно, че и пиле не може да прехвъркне...

Преди да довършиш, абатът захвърля гърнето и скача на крака:

— Да! Точно така! Браво, младежо, ти ми подсказа гениалната идея! Пиле може и да не прехвъркне, ала граф Корнишон дьо Муш-Мурок ще го стори. С моя помощ, разбира се. И при това целият план ще ти струва само десет гроша.

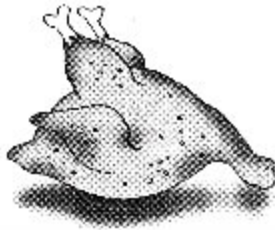
Ако имаш десет гроша, мини ма #67.

В противен случай продължи на #28.

— Ама недей така, бе човек! — възкликва непознатият. — Бива ли чак толкова да се тъпчеш, когато други страдат от глад? Имай поне малко милост! Знаеш ли, че трошица не съм слагал в устата си вече цели три часа? Пък после все ще ти се отблагодаря някак — ако не с друго, то поне с мъдър съвет. Много съм бродил по света и много неща знам.

Ако предложението те изкуши да се разделиш с част от апетитната плячка, мини на #215.

Ако държиш да си изядеш гъската сам и на спокойствие, продължи на #59.



— Ех, безразсъдна младост! — въздъхва старият абат. — Все иска да върви по свой път! Какво пък, върви, няма да те спирам. А ако се провалиш, не се срамувай — ела отново при мен да осъществим дръзкия замисъл.

Сърдечно прегръщаш добрия старец и изтичваш към пътя тъкмо навреме, за да забележиш, че освен кралската процесия, от другата страна към замъка се приближава още нещо — на вид стадо добитък. Тъкмо това ти трябваше!

Ала в последния миг ти хрумва нова идея. Дали пък няма начин да се вмъкнеш в замъка заедно с кралската свита? Ако се опиташ да го сториш, мини на #173.

Ако вярваш в мъдростта на древногръцкия поет Омир, продължи на #137.

Постепенно гората става все по-рядка и най-сетне излизаш на открити ливади, отвъд които се издигат непристъпните стени на замъка. Доколкото можеш да прецениш от разстояние, едва ли ще можеш да ги изкачиш. Ако не желаеш да продължаваш напред, мини на #111, за да избереш друга посока.

Ако искаш да се приближиш до крепостните стени, мини на #223.

14

Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#).

От 1 до 7 — мини на #146.

От 8 до 12 — продължи на #36.

От делвата се изсипва същински водопад и в следващата секунда биваш облепен от глава до пети с нещо лепкаво и зловонно. Ама че възпитание имат тия от замъка! Но сега не е време да разсъждаваш. Хукваш с всичка сила по пътя, а зад гърба ти се раздава зловещият вик:

— Пуснете кучетата!

Продължи на #130.

Удивително! Колко често великите изобретатели остават неразбрани от своите съвременници и едва смаяните потомци осъзнават тяхната гениалност. Е, добре, недоверчиви човече, обмисли нещата внимателно и кажи: какво е твоето възражение?

Че при полета над стената стражата може да те забележи — мини на #24.

Че не вярваш машината да има необходимата мощност за издигане на човек във въздуха — продължи на #41.

Че катапултата едва ли може да гарантира точно улучване на набелязаната цел — прехвърли се на #65.

Че приземяването след подобен полет може да създаде известни проблеми за деликатната ти натура — попадаш на #77.

Тълпата развълнувано те обгражда от всички страни. Над гората отекват възторжени крясъци:

— Муш-Мурок!

— Младият граф!

— Ура, това е той!

С радостни възгласи селяните се струпват около теб. Ентусиазмът им е толкова трогателен, че се просълзяваш. Добрите хорица... Има само едно странно нещо — непрекъснато говорят за някакви си двеста жълтици.

— За какви пари става дума? — питаш ти.

— Ами... за наградата, дето баронът я дава за теб — простодушно пояснява най-близкият селянин.

— Ах, вероломни твари! — надаваш свиреп крясък ти. — Значи искате да продадете своя спасител за трийсет сребърника.

— А, не — възразява селянинът. — Много е евтино. Под сто и петдесет жълтици няма да приемем.

Възмутен от това коварство, ти изваждаш меча, но не успяваш дори да го размахаш. С един удар отзад по главата някой те изпраща в страната на сънищата.

Продължи на #227.

Миг преди тъмничарят да замахне, ти посочваш надолу.

— Чакай малко бе, човек! Не виждаш ли, че ти се е развързала връзката на обувката?

Всъщност тъмничарят е с ботуши, но в момента явно не подозира каква коварна уловка си му приготвил. Като прави чупка в кръста, той привежда глава и съсредоточено се вглежда в краката си.

— Коя?

Главата му е точно срещу каменната стена. Ловко отскачаш зад него и го блъскаш с всичка сила.

Мини на #38.

Гората на север от замъка е почти непроходима. Между дърветата са се заплели дебели завеси от вековен бръшлян, а отгоре на всичко и теренът е неравен. Непрекъснато ти се налага да преодоляваш дълбоки дерета, пълни с лепкава смес от кал и прогнила шума.

Най-сетне приближаваш замъка. Но преди да излезеш на открито, забелязваш грамадна табела:

СПРИ, БЕЗРАЗСЪДНИ ПЪТНИКО!

ПРОДЪЛЖИШ ЛИ НАПРЕД, ЩЕ ПЛАТИШ С ГЛАВАТА СИ!

ОТВЪД ТАЗИ ГОРА ДЕБНЕ НЕПРОХОДИМО ТРЕСАВИЩЕ!

Неприятно... Освен ако табелата лъже. Лошото е, че няма как да провериш, без да поемеш значителен риск.

Ако продължиш напред, прехвърли се на #221.

Ако не искаш да рискуваш, ще трябва да минеш на #111 и да избереш друг път.

А ако вече си огледал замъка и от четирите му страни, продължи на #237.

Изскачаш пред стадото и разперваш ръце.

— Стой!

Свинарят те оглежда с недоумение.

— Какво бе?

— Ето това — отвърщаш ти и изсипваш върху дланта си купчинка медни монети — Искаш ли да спечелиш трийсет гроша?

— Искам, как да не искам — тутакси отвърща добрият човечец и с готовност добавя: — Кого трябва да заколя?

— Не искам чак толкова много, приятелю мой — усмихваш се ти. — Срещу щедрото възнаграждение очаквам да сториш нещо съвсем дребно. Вмъкни ме в замъка заедно с тези прекрасни прасета.

— Абе, то... да те вмъкна, ама... Нали разбираш, стражата. — Свинарят скръбно се почесва по тила и изведнъж на брадясалото му лице грейва усмивка — Сетих се! На пътя, точно преди замъка, има една грамадна кална локва. Като прекарам добитъка оттам, хвърли се и ти в тинята. Моментално ще станеш на прасе.

Да... Без съмнение ефикасен, макар и не твърде приятен начин да се слееш със стадото. Ако одобриш този начин на действие, мини на #176.

Ако гордостта на аристократ не ти позволява подобно унижение, продължи на #268.

За беда точно в този миг ханджията влиза в кухнята и надава оглушителен рев. Побягваш, но положението изглежда твърде напечено, защото подир теб се втурва кухненското трио, въоръжено с черпаци и тояги.

Отново ще трябва да се надяваш на щастливата си звезда. Посочи едно число от [таблицата](#).

От 1 до 5 — мини на #209.

От 6 до 12 — мини на #128.



Дълбоко в горските дебри една изоставена въглищарска колиба ви предлага търсеното убежище. Седнал пред нея, ти се взираш към короните на дърветата и се питаш какво ли те чака сега. В крайна сметка не си постигнал нищо — положението е същото, както и преди. Непрестъпният замък крие ключа към твоето наследство. Как да се справиш със злия барон д'Ангалак? Дали начинанието ти още отсега не е обречено на провал?

Без да усетиш, ти си изрекъл мислите си на глас. Но в този момент върху рамото ти се отпуска крехка старческа десница.

— Не си прав, млади графе — изрича зад гърба ти гласът на абат О'Бръм. — Ти вече постигна много. Успя да се добереш дотук въпреки всички премеждия, за които ми разказа преди малко... а освен това вече не си сам. Запомни: с гениален изобретател като мен ти ще успееш да преодолееш всяка преграда. Щом сме двамата, няма непостижима цел!

Усмиваш се. Старецът е прав. Рано или късно целта ще бъде постигната. Очакват те нови борби и нови приключения, ала това ще стане, след като преминеш на #10.

— Как? — смаяно възкликва Панделио. — Нима имам честта да седя с един потомък на славния род Муш-Мурок? Какво щастие! Значи ти ще отървеш бедните жители на тоя край от тиранията на злия барон д'Ангалак. Е, това непременно трябва да се полее! Изчакай само секунда.

И той изтичва към кухнята.

Мини на #199.

— О, помислил съм и за това — размива се абатът. — Не бой се, графе, ще осъществим дръзкото проникване утре вечер. Под прикритието на мрака нито една жива душа не ще забележи безшумния ти полет през небесата.

Мини на #83.

Значи искаш да бягаш? Наистина ли възнамеряваш да извършиш това позорно деяние, което ще покрие с безчестие древната слава на доблестния род Муш-Мурок?

Да — мини на #201.

Не — мини на #43.

Не знаеш колко си спал, но внезапно се събуждаш от някакъв странен звук — металическо тропане, чегъртане и скриптене. Стреснато скачаш, надничаш под нара, откъдето долита шумът... и пред очите ти се разкрива най-невероятната машина, която някога е сътворявана от човешки ръце. Върху дъсчена рамка се крепят зъбни колела, издялани от кост, възжени предавки, телени лостчета и още безброй смахнати чаркове. Вместо двигател отстрани е прикачено кухо дървено колело, в което препуска мършав, проскубан плъх и цялото това приспособление служи на една цел — да задвижва прикрепената отпред ръждясала лъжица.

Очевидно машината работи доста ефективно, защото в стената зад нея зее широка дупка. И тъкмо в момента от дупката се подава нечия глава, обрасла с дълга прошарена коса. Как ще посрещнеш неканения гостенин?

Ще изчакаш да разбереш кой е — мини на #131.

Ще го халосаш по главата, още преди да се е измъкнал изпод нара — продължи на #168.

Панделио упорито настоява да те придружи, но накрая разбира, че си решил твърдо. Обръщаш му гръб и се отправяш към пътя.
Мини на #5.

Момент, любезний читателю! Момент, моля! На какво безразсъдно прахосничество си се отдал досега, та от стоте гроша не са ти останали поне десет? И сега аз, клетият автор, ще трябва да те измъквам от кашата, която сам забърка. Какво да те правя? Дали да излъжа, че намираш десет гроша близо до колибата? Или пък да те пратя на прося по пътищата?

А, не! Хайде без излишни усложнения. Ето ти десет гроша, та да ми е мирна главата. И не забравяй да ми ги върнеш, когато получиш наследството си. Пък ако не ме намериш, дай ги на първия срещнат просяк (стига да не седи на пън) — това поне ще е добро дело. Бягай сега на #67.

Искрено твой Колин Уолъмбъри.



Поръчваш омлета. Ханджията кимва и ти предлага да пийнеш за сметка на заведението чаша вино, докато чакаш. Впрочем, чакането не е особено дълго. След малко омлетът е вече на масата и ти енергично започваш да се храниш.

Ала едва си преглътнал няколко залька, когато непознатият от масата в ъгъла става и идва да седне срещу теб.

— Позволи ми да се представя, страннико — любезно изрича той. — Аз съм Панделио, любител на приключенията и далечните пътешествия. А ти, като те гледам, май си заможен човек.

Какво ще му отговориш?

Че наистина си заможен — мини на #207.

Че всъщност си беден, но си решил веднъж да се нахраниш като хората — продължи на #136.

Падането ти представлява истински катаклизъм. От паянтовото съоръжение не остава и помен. На всички страни се разхвърчават потрошени дъски и кралските телохранители рухват зашеметени под тая градушка. Из целия заден двор плъзва характерната за подобни места смрад.

Замаяно се надигаш от земята и опипваш крайниците си. Не, нямаш нищо счупено. Всичко изглежда наред... поне за теб. Ала явно не и за краля, защото внезапно дочуваш от дълбините на зловонната яма неговия жален гласец:

— Помо-о-о-о-ощ! Атенат!

Сърцето ти трепва. Как ще постъпиш сега?

Незабавно ще си плюеш на петите — мини на #73.

Ще изпълниш дълга си на благородник и ще спасиш своя крал, каквото и да ти струва това — продължи на #101.

Идеята обаче се оказва трудна за осъществяване, защото просякът не ще да пада. С изумление осъзнаваш, че той изобщо не е сакат. Отрязаните крака всъщност са две парцалени топки, прикрепени към кръста му. А истинските крака са скрити в издълбания пън. Ама че работа!

Но не ти остава много време да се чудиш, защото фалшивият инвалид измъква скрит меч и се хвърля насреща ти. А от гората изскачат още десетина въоръжени мъже.

— Дръжте го! — крещи някой. — Баронът дава двеста жълтици за него!

Решаваш, че не е никак хубаво тия мъже да получат цели двеста жълтици. Може да се пропият и изобщо да тръгнат по лош път. За да им спестиш подобни неприятности, хукваш с всичка сила по пътя и скоро си въвн от опасност.

Мини на #44.

Светкавично грабваш хляба и щом тъмничарят подава глава през вратата, замахваш с всичка сила. Да, млади графе, ти очевидно познаваш много добре природните закони. Защото както ни учи физиката, тъмничарската глава може да съперничи по твърдост с диаманта, ала в природата има и нещо по-кораво от нея — затворническият хляб. Раздава се глух пукот и врагът рухва на влажния каменен под. Върху темето му бавно се издува огромна цицина с цвета и размерите на добре узрял патладжан.

Мини на #206.

Когато влизате, ханът се оказва съвършено празен. Панделио ти кимва към една от масите.

— Седни там. Ще видиш, че ханджията е разбран човек.

Сядаш и тъй като си жаден, отпиваш вино от една забравена на масата чаша. Междувременно Панделио изчезва в кухнята. След малко подава глава отвътре и гордо съобщава:

— Какво ти казвах! Ханджията е поласкан, че граф дьо Муш-Мурок оказва такава чест на скромното му заведение. Даже настоява да ни почерпи.

Мини на #199.

Мини на #92.

Е, при това положение съдбата ти е решена. След малко ще станеш храна за прегладнелите вълци. Нека те утеши поне мисълта, че по този начин се включваш във вечния кръговрат на природата.

Значи тъй! — навъсва се кръчмарят. — Знаем ги ние такива като теб! Идваш тук, подлъгваш простите селяни и разпитваш за стратегически тайни. Абе, ти да не си шпионин?

— Бре! — подскача до него приказливият селянин. — Че то ние, ако хванем жив шпионин, може да изкопчим голяма награда от барона.

Ако си с брада от царевични ресни мини на #119.

В противен случай продължи на #158.

Продължаваш по горския път и само след десетина минути отпред се появяват високите южни стени на замъка Муш-Мурок. Чудна работа — тук сякаш са се подготвили за нападение на цяла вражеска армия. Портата е затворена, а върху високата стена над нея са подредени доста ефектни средства за отблъскване на досадници: грамаден камък, още по-грамаден димящ казан и зловеща глинена делва със солидни размери.

— Приближи се до портата, пътнико! — строго изрича нечий мощен глас.

Оглеждаш стената. Никъде не забелязваш жив човек. Стражата се е укрила добре.

Ако се подчиниш на заповедта, мини на #203.

Ако сметнеш, че това ще е вредно за твоето здраве, прехвърли се на #110.

Резултатът е въодушевяващ. Главата на тъмничаря се забива в каменния зид като стенобойна машина. Раздава се глух пукот и врагът рухва край нара. Върху темето му бавно се издува огромна цицина с цвета и размерите на добре узрял патладжан.

— За днес приключваме заниманията — бодро изричаш ти. — Останалото утре... а може и друг път.

Мини на #206.

— Нищо-о-о-о! — простенва призракът с глух задгробен глас. — Нищичко! Докога... Докога ще диря древния документ? Няма ли най-сетне мъничко покой и за мен?

Сърцето ти се свива от мъка. Проклетият барон! Как можа да навлече тъй страшни задгробни мъки на клетия ти татко!

Без да ти обръща внимание, сякаш си станал прозрачен, призракът хвърля един последен поглед към прашната библиотека и се отдалечава по мрачния коридор. Събирайки цялата си муш-муроковска храброст, ти тръгваш подир него. Студени тръпки лазят по гърба ти, докато под сводовете на стария замък отекват горчивите ридания на неприкаяната душа. Тук-там срещате хора от стражата на барона, ала щом виждат бялото привидение, даже най-закалените ветерани захвърлят оръжията и удрят на бяг, като се кръстят с треперещи ръце.

И ето, че най-сетне заставате пред една врата, върху която все още личат следи от изчегъртания герб на рода Муш-Мурок. Сега над него се мъдри претруфеният герб на д'Ангалак. Спалнята на проклетия барон!

Под натиска на безплътната ръка вратата се отваря със скърцане. Призракът прекрачва навътре... и след миг откъм спалнята долита писък на ужас.

Мини на #226.

Предпочиташ да продължиш пътя си на гладен корем, но с чиста съвест. Ако все пак гладът те мъчи прекалено много и решиш да влезеш в хана, мини на #54.

Ако решително се отправиш напред, мини на #5.

— О, това ли било! — размива се абатът — Не бой се, графе, моите машини винаги имат необходимата мощност. Друго беше по-опасно — да не би стражата да те види. Ала ние ще осъществим дръзкото проникване утре вечер. Под прикритието на мрака нито една жива душа не ще забележи безшумния ти полет през небесата.

Мини на #83.

Отдалечаваш се, но неотдавнашната среща с Панделио те е направила подозрителен. След минута спираш и тихичко се връщаш назад. Имало е защо да се тревожиш. Просякът стои край пъна и ти с изумление осъзнаваш, че той изобщо не е сакат. Отрязаните крака всъщност са две парцалени топки, прикрепени към кръста му. А истинските крака са били скрити в издълбания пън. Ама че работа!

Прикриваш се зад едно дърво и виждаш как от горичката излизат десетина въоръжени мъже.

— След него! — нарежда фалшивият инвалид. — Това е Муш-Мурок! Баронът дава двеста жълтици за главата му!

Ти обаче оценяваш главата си доста по-високо, затова тихичко се измъкваш назад и побягваш.

Мини на #44.



Не! По-добре да загинеш с най-люта смърт, отколкото да опозориш името на рода си. И тъй, бягството е изключено. Какво ти остава?

Ако още не си преговарял с противниците, можеш да го сториш на #56.

Ако предпочиташ да се биеш, мини на #120.

Най-сетне достигаш своята цел — пред тебе е замъкът Муш-Мурок, обгърнат от гъсти гори. През изминалите три дни непрекъснато си обмислял какво да правиш, но и досега нямаш ясен отговор. А вече е дошло времето да решаваш.

Ако продължиш право напред по пътя, за да опиташ да влезеш в замъка през главната порта, мини на #37.

Ако предпочиташ да заобиколиш през горите и да потърсиш някакъв по-таен път, прехвърли се на #58. Във всеки случай, приеми още отсега един съвет — записвай откритията си в дневника или върху картата на замъка, която ще откриеш в края на книгата.

Този път дори и кралят е потресен.

— Невероятно! — ахва той. — Младежо, ти си безценно съкровище! Качвай се в каретата! Още тази вечер пристъпваш към задълженията си.

И тъй, броени минути по-късно ти се озоваваш в непристъпния замък. Ала докато слизаш от каретата заедно с краля, пред вас с дълбок поклон пристъпва барон Баламур д'Ангалак.

Ако вече си се срещал с този узурпатор, мини на #109.

Ако не си имал подобно удоволствие, продължи на #267.

Със задоволство установяваш, че стените на твоя родов замък са високи и непристъпни. За жалост в момента това е по-скоро недостатък, отколкото предимство. Ще трябва да избереш друг път за проникване. Временният неуспех обаче не те отчайва и ти с бодро сърце преминаваш на #111.

Впрочем, не бързай да го правиш. Ако си размислил и искаш да поговориш със селяните, продължи на #70.

А ако вече си говорил с тях и сега решиш да ги вдигнеш на бунт, попадаш на #211.

Пренебрегвайки риска, ти се промъкваш в селото и зад ковачницата откриваш тъкмо каквото ти трябва, голяма желязна кука. С въже се снабдяваш на минаване покрай един двор. И тъй, всичко необходимо е налице. Остава само да се спотаиш в гората и да чакаш.

Следващият ден минава безкрайно бавно. Отдалече забелязваш как кралската колона пристига в замъка — този замък, който ти принадлежи по право. Дали ще успееш да си го възвърнеш? Трябва! Длъжен си да го сториш!

Най-сетне пада мрак. Настъпил е решителният момент. Безшумен като сянка ти се промъкваш към замъка. От коя страна ще се приближиш?

От източната — мини на #89.

От западната — продължи на #156.

От южната — попадаш на #181.

От северната — прехвърли се на #235.

Панделио се оказва доста приятен спътник. Запасът му от забавни истории изглежда неизчерпаем. Има само един недостатък — прекалено е дружелюбен и непрекъснато те прегръща през рамото. Накрая не издържаш и го съветваш да престане с тия фамилиарности.

— Тъй ли? — обижда се Панделио. — Щом не разбираш от приятелство, много ти здраве! Върви си по пътя сам!

С тия думи той ти обръща гръб и се запътва обратно към хана.

Продължаваш напред по пътя, като се чудиш на това странно поведение. Преставаш да се чудиш едва след половин час, когато откриваш, че едната ти кесия е изчезнала. Отбележи в дневника загубата на петдесет гроша.

Излишно е да гониш мошеника. Само ще си загубиш времето, а може и да си навлечеш по-сериозни неприятности.

Мини на #5.

— А-а-а! — кимва с разбиране кръчмарят. — Прав си, момко, много да се пазиш от онова място. То е точно до Черната скала.

— Близо до северозападния ъгъл на замъка — добавя приказливият селянин.

Продължи на #212.

Надаваш пронизителни вопли и след малко на ръба на ямата изниква цяла група дрипави селяни. Минута-две те следят с жив интерес как се бориш за живота си. Накрая най-старият пита:

— Хей, какво търсиш там долу?

— Не ми е до приказки — задъхано отговаряш ти. — Измъкнете ме по-бързо.

— Да те измъкнем ли? — изненадва се старецът. — Че защо?

Какво ще отговориш?

„Защото това е ваш човешки дълг“ — мини на #64.

„Защото аз съм младият граф дьо Муш-Мурок, който ще ви освободи от тиранията на злия барон д'Ангалак“ — прехвърли се на #132.

„Защото ще ви дам петдесет гроша“ — продължи на #3 (стига да ги имаш).

Минава четвърт час. Седиш върху нара и все още се колебаеш дали да приемеш плана на абат О'Бръм. Вече започваш да съжаляваш за решението си, когато откъм дупката долита дрезгав шепот:

— Какво става, графе? Защо не започваш?

Ала преди да отговориш, вратата се отваря и в килията нахълтват четирима въоръжени войници. Продължи на #86.

Непознатият се ухилва до уши и лакомо атакува парчето печена гъска, което щедро му връчваш. Няколко минути над масата царува тишина, нарушавана само от задружното ви мляскане. Но дори и една едра гъска не може да се опре на двама изгладнели пътници. Когато върху блюдото остава само куп оглозгани кокали, непознатият избърсва уста и те оглежда любопитно.

— Да ти се представя. Аз съм Панделио, пътешественик и любител на приключенията. А ти кой си и накъде отиваш?

Ако му разкриеш целта си, продължи на #23.

Ако кажеш, че това не го засяга, мини на #60.

Всъщност нямаш никакъв план, ала разчитайки на благосклонната съдба, ти тръгваш подир стадото, като се прикриваш зад крайпътните дървета. И ето, че удобният случай не закъснява.

Недалече от входа на замъка пътят минава през огромна кална локва. Щом съзират водното препятствие, прасетата с неописуемо удоволствие се хвърлят в него. Свинаят изпада в чудо. Опитва се да измъкне ту едно, ту друго животно от калната баня, но засега начинанието му не се радва на особен успех.

Сега е моментът! Ако преодолееш погнусата и незабелязано скочиш в калната локва, за да се смесиш със стадото, мини на #243.

Ако достойнството на рода Муш-Мурок не ти позволява да се мешаш с тия мръсни, грухтящи създания, то скоро свинаят ще се справи със своите питомци и тогава трябва да продължиш на #246.

Влизаш в хана. Залата е почти празна, само на една маса в ъгъла седи някакъв мършав тип с окърпени дрехи, грамаден крив нос и тънки засукани мустачки.

Още докато сядаш, ханджията изниква до теб и ти предлага менюто. То не е твърде богато, но все пак има ястия за хора с всякакво състояние на кесиите. Какво ще избереш?

Постна чорба от леща за 1 грош — продължи на #213.

Омлет с шунка за 8 гроша — прехвърли се на #29.

Печена гъска за 20 гроша — мини на #104.



Когато подписваш документа, барон д'Ангалак прави презрителна гримаса.

— Очаквах повече храброст от тебе, Муш-Мурок! Е, сега не си ми необходим вече. — Той се обръща към стражата. — Хей, вие, размърдайте се! Свалете тоя боклук от масата и го изхвърлете заедно с онзи дъртак, абат О'Бръм.

Мини на #150.

— Чакайте малко, уважаеми господа! — възкликваш ти. — Сигурно има някакво недоразумение. Вярвам, че ако поговорим, ще съумеем да се разберем като цивилизовани хора.

— Може — любезно се съгласява Панделио. — Предлагам ти следното споразумение: ти ще кротуваш, докато те вържем, а ние обещаваме да не ти нанасяме телесни повреди.

— Да ме вържете ли? — изненадваш се ти. — Че защо?

— Заради наградата, дръвнико. Барон д'Ангалак е обявил, че дава двеста жълтици за главата ти!

Хубава работа! Значи баронът вече знае за твоето идване! И как ще постъпиш сега?

Ще избягаш от хана — мини на #25.

Ще се биеш — продължи на #120.

Ще позволиш да те вържат — прехвърли се на #134.

Мини на #92.

Портата на замъка е обърната на юг. След като отхвърляш тази посока, от коя страна ще заобиколиш?

От изток — продължи на #68.

От запад — попадеш на #195.

От север — прехвърли се на #19.

Човекът разбира, че не е желана компания и унило се отдалечава от поляната. След като спокойно изяждаш гъската, ти продължаваш пътя си надолу, към подножието на планината.

Мини на #5.

Панделио се усмихва широко.

— Добре, добре. Разбирам, че сериозен човек като теб трябва да пази тайните си. Не ти се сърдя. Но ако ми позволиш да ти дам съвет, най-добре ще е да имаш компания по пътя в тия смутни времена. Искаш ли да пътуваме заедно?

Ако се съгласиш, мини на #219.

Ако откажеш, продължи на #126.

— А, добре — кимва разсеяно пазачът и се обръща към свинаря.
— Хайде бе, докога ще ми се мотаеш? Вкарвай ги тия прасета, че ако ме ядосаш, ще ядеш бой до сто и едно и обратно.

Стреснат от заканата, свинарят енергично размахва тоягата си и цялото стадо панически се втурва напред. След минута в двора на замъка настава суматоха.

Мини на #69.

Докато търчиш с всички сили към гората, зад гърба ти се раздава свиреп рев. Ханджията е усетил кражбата!
Мини на #128.

— Ах, колко ме уплаши! — подигравателно възкликва баронът.
— Твоята злоба не струва пукната пара, недоносче! Махай се от замъка ми и върви да хленчиш по света колко коварен бил барон Баламур д'Ангалак. Тъкмо ще убедиш хората, че е по-добре да не ми се изпречват на пътя.

Мини на #150.

— Наш човешки дълг е да не си пъхаме носа, където не ни е работа — мъдро заявява старецът. — Хайде да си вървим, момчета!

Ако се решиш да разкриеш на селяните кой си, мини на #132.

Ако им обещаеш петдесет гроша, продължи на #3.

А ако не ти допада нито едното, нито другото, ще трябва да се примириш с неизбежната гибел край стените на замъка.

— О, това ли било! — размива се абатът. — Не бой се, графе, моите машини винаги имат необходимата точност. Вярвай ми, ще те изстрелям право в задния двор на замъка. Друго беше по-опасно — да не би стражата да те види. Ала ние ще осъществим дръзкото проникване утре вечер. Под прикритието на мрака нито една жива душа не ще забележи безшумния ти полет през небесата.

Мини на #83.

Клетникът те изпраща с хиляди благословии, а ти продължаваш пътя си. Хубаво нещо е да споделяш с ближния земните си блага. Впрочем, като стана дума за пари... случайно да си чувал наскоро някой да споменава за двеста жълтици?

Да — мини на #42.

Не — мини на #122.

Заразен от вълнението на абата, ти без колебание му връчваш десетте гроша. Ала колкото и да го разпитваш за гениалния план, той само тайнствено се усмихва.

— Довери ми се, младежо. Досега нито едно начинание на абат О'Бръм не се е проваляло. Нима не видя с очите си как се измъкнах от замъка? Колко по-лесно ще е да те вкарам обратно! Сега ела, трябва да отидем до селото.

Един час по-късно двамата приближавате целта. Пътят се вие между лозя и царевични ниви. Ала когато съзирате първите къщи на селото, в душата ти се надига неясна тревога.

Ако селяните вече знаят истинската ти самоличност, премини на #81.

Ако не си им разкрил тайната на своя благороден произход, продължи на #99.

След дълго промъкване през гората най-сетне забелязваш отпред между дърветата източните стени на замъка. Обаче забелязваш и нещо друго, което те кара да спреш. На едно дърво е закована голяма табела:

СПРИ! НЕ ПРОДЪЛЖАВАЙ!

ОПАСНО ЗА ЖИВОТА!

ПОДВИЖНИ ПЯСЪЦИ!

Предупреждението е доста категорично. Ако го пренебрегнеш и продължиш напред, мини на #9.

Ако благоразумно решиш да се върнеш, ще попаднеш на #111.

За разлика от прасетата, ти разполагаш с човешки разсъдък и той ти подсказва най-правилното решение. Докато животните се щурат безцелно из двора, ти намиращ убежище в една барака, където пъргаво се заравяш под купчина дървени въглища.

Постепенно паниката навън утихва. Но след неприятните преживявания ти предпазливо изчакваш да падне мрак. Едва тогава се измъкваш изпод въглищата и криво-ляво успяваш да се почистиш, преди да излезеш навън.

В момента дворът на замъка е безлюден. Заобикаляш отзад и се шмугваш в първия удобен вход.

Продължи на #242.

— Добър ден — поздравяваш ти, като се приближаваш до един стар селянин. — Какви са тия щуротии, дето ги вършите?

Нещастникът въздъхва тежко и избърсва потта от челото си.

— Много добре го рече, странниче, щуротии. Измислици на барона, дано душата му да гори в ада вовеки веков! Чул отнякъде, че подвижните пясъци били много добра защита. Затова сега ни кара да мъкнем тия купища напред-назад...

— Тъй, тъй — одобрително се обаждат още неколцина селяни. — Проклет да е барон д'Ангалак!

Сърцето ти се свива от жал за тия клетници. Ако обявиш кой си и ги призовеш да се вдигнат на бунт, продължи на #211.

Ако прекратиш разговора и отидеш да огледаш стените на замъка, мини на #46.

А ако вече си огледал стените, прехвърли се на #111.

Спускането надолу по стената минава без произшествия и след няколко минути двамата вече тичате през ливадите към гората, която се тъмнее недалече. Ала внезапно почвата под краката ви изчезва. Онова, което сте смятали за безопасна поляна, всъщност се оказва тресавище, готово да ви погълне.

Всички опити да се измъкнете са безплодни. Затъвате все по-дълбоко и по-дълбоко, докато накрая разбирате, че ви остава само едно — да викате за помощ.

Най-сетне стражата чува отчаяните ви крясъци и идва да ви спаси... ако подобно нещо изобщо може да се нарече спасение, защото не след дълго се озоваваш върху масата за инквизиции. Под злобния поглед на барон д'Ангалак ще бъдеш подложен на най-чудовищното мъчение — гъделичкане по петите с пауново перо, докато издъхнеш... или докато подпишеш документа с неговите искания.

Мини на #145.

Икономията е майка на богатството, решаваш ти и заобикаляш просяка, без да обръщаш внимание на жалните му молби. Впрочем, като стана дума за богатство... случайно да си чувал наскоро някой да споменава за двеста жълтици?

Да — мини на #42.

Не – мини на #122.



С похвално благоразумие решаващ, че моментът не е подходящ за обяснения. Преди замаяните телохранители да се надигнат от земята, ти хукваш към замъка и хлътваш в първия удобен вход.

Продължи на #242.

Положението е отчайващо. Когато разлютените псета те обграждат от всички страни, ти не виждаш друг изход, освен да се покатериш на най-близкото дърво. Но кучетата не проявяват никакъв интерес към теб — само вдигат глави за момент, после сбръчкват презрително муцуни и продължават из гората.

Изчакваш малко, после слизаш и криво-ляво успяваш да се почистиш. Сега ще трябва да избереш нов подход към замъка.

Мини на #58.

Мини на #92.

— Как? — смаяно възкликва Панделио. — Нима съм имал честта да обядвам с един потомък на славния род Муш-Мурок? Какво щастие! Значи ти ще отървеш бедните жители на тоя край от тиранията на злия барон д'Ангалак.

Почакай, почакай! Разбирам, че нуждата те е тласнала към кражба, но не можем да оставим това така. Нека се върнем в хана. Ханджията ще те разбере, той е добър човек. А ако настоява да му платиш, ще го сторя аз, колкото и да е бедна кесията ми.

Речта на Панделио звучи убедително.

Ако се съгласиш с него, мини на #33.

Ако не желаеш да се връщаш в хана, мини на #191.

— О, това ли било! — размива се абатът. — Не бой се, графе, сред моите гениални изобретения има защита от подобна опасност. Чуй накратко как стигнах до едно от своите велики открития. Веднъж на младини срещнах преуспяващ строителен предприемач, който изпитваше тревога от нещастните случаи сред своите работници. Нали разбираш, по високите строежи често стават бели — я чирак, я майстор-зидар тупне от кулата и се пребие. А после опечалените роднини идват да искат обезщетение и ако не им се плати, започват военни действия. Щом чух какви проблеми мъчат горкия човек, веднага измислих решението — да създам нещо, чрез което човешкото тяло да пада плавно като перце.

— И какво беше то? — питаш ти.

Абатът вдига ръка.

— Не бъди толкова припрян, момко. Всичко по реда си. Предприемачът щедро ми отпусна средства за научна работа и аз започнах поредица от експерименти. Срещу скромно възнаграждение мнозина изпаднали в нужда люде се съгласяваха да изпробват ту един, ту друг прототип на изобретението. Обаче резултатите все не задоволяваха нито тях, нито мен, макар че след неуспешните опити ги пращах при най-добрия лекар. И накрая — тъкмо когато стигнах до победата — онзи неверник взе, че се отказа. Много скъпо било, тъй рече. Предпочитал да плаща обезщетения. Сума ти жълтици бил хвърлил на вятъра. И даже с присмехулната наглост на невежа кръсти изобретението ми „ритни-жълтица“. Уви, момко, така един скудоумен скептик пъкна прът в колелото на прогреса. Но изобретението вече беше създадено и сега е на сигурно място — в главата ми. Исках дори в памет на онзи невежа да запазя присмехулното му название „ритни-жълтица“, но после леко го видоизмених и нарекох откритието си „пара-шут“.

— Но какво представлява? — питаш ти с оправдан интерес, тъй като все пак става дума за твоята кожа.

Абатът триумфално измъква изпод дрехата си... смачкан на топка чаршаф.

— Ето! Въпреки напрегнатия момент, одева запазих присъствие на духа, за да отмъкна това, докато тичах покрай един селски двор. Трябва само да добавя няколко въжета и пара-шутът ще бъде готов. Вярвай ми, млади графе, ще се спуснеш над замъка по-леко от снежинка. Друго беше по-опасно — да не би стражата да те види. Ала ние ще осъществим дръзкото проникване утре вечер. Под прикритието на мрака нито една жива душа не ще забележи безшумния ти полет през небесата.

Мини на #83.

За верността на един Муш-Мурок няма предели! Грабваш стола, стоварваш го с всички сила върху главата на зловещия силует... и призракът отхвърква към паянтовия баронски гардероб. Раздава се трясък, бялото одеяние отхвърква настрани, гардеробът се разпада на куп трески, а край него остава да лежи... един мършав, престарял, изпит и побелял, ала несъмнено жив-живеничък мъж.

Твоят баща, граф Халабаш дьо Муш-Мурок!

Премини на #279.

Преди телохранителите да те спрат, ти плисваш мастилницата в мазното лице на барона. Д'Ангалак отскача назад с яростен рев. Ококорените му очи са готови да изхвъркнат от орбитите си, а кръглата му физиономия е нашарена с тъмни петна като муцуна на пес-далматинец, болен от едра шарка.

— Проклето хлапе! — пици баронът с изтънял от злоба глас. — Тук ще изгниеш! Тъмничарю! Дръж го на най-строг режим! На хляб и вода!

— Ама той вече и без това е на хляб и вода — плахо се обажда тъмничарят от коридора.

— Не ме интересува! — тропва с крак баронът. — Още по-строг режим! Да му... да му... да му се даде още хляб! И още вода! Да знае кога се е правил на герой пред Баламур д'Ангалак!

Слисаният тъмничар тичешком домъква две делви и няколко самуна корав хляб. Задоволен от резултата, баронът мълчаливо размахва юмрук към тебе и напуска килията.

Мини на #157.

С бърза крачка се отправяш към северозападния ъгъл на замъка и в ранния следобед стигаш до висока канара. Както можеше да се очаква, цветът е черен. Ала черни се оказват и перспективите за твоето начинание. Защото около Черната скала се простират непроходими гъсталаци от глог, трънки, къпини, шипки и други бодливи растения.

Демонстрирайки своята непреклонна храброст, ти нагазваш в това море от вредна растителност. Не след дълго си изподраскан до кръв, но нищо не може да спре устрема ти. Тайният проход трябва да е някъде тук!

Уви, до края на деня търсенията ти остават безрезултатни. Налага се да пренощуваш сред трънаците, а щом се разсъмва, продължаваш тежката си задача.

Вече приближава пладне, когато виждаш в далечината две процесии да се приближават към замъка. Едната е стадо от някакъв добитък, а другата... да, няма съмнение! Другата е колона от конници и карети. Кралят пристига!

Ако продължиш да търсиш тайния проход, мини на #94.

Ако се опиташ да приложиш хитрината на Одисей. Продължи на #137.

А ако потърсиш начин да се вмъкнеш заедно с кралската свита, отгърни на #173.

Посягаш и хващаш О'Бръм за рамото.

— Чакай малко! Селяните ще ме познаят.

— Как тъй? — изненадва се абатът.

— Ами нали те ме предадоха на барона! Не помниш ли, че ти разказах?

Старецът се замисля, ала след малко лицето му грейва.

— Не бой се, графе! Сега ще те маскирам така, че и покойният ти татко не би те познал.

С тия думи той изчезва в близката нива и след няколко минути се връща с две шепи ресни от царевични кочани.

— Да знаеш, че на младини съм работил в театъра — гордо заявява абатът. — Даже написах двайсетина пиески, ама не бяха кой знае какво, та ги издадох под псевдонима Уилям Шекспир. Нали разбираш, да не ми се смеят хората...

Под ловките му пръсти ресните се превръщат в буйна брада, която напълно закрива лицето ти. Когато привършва, абатът отстъпва на две крачки, оглежда те и доволно кимва.

— Готово! Да вървим, приятелю. Вече няма от какво да се боиш.

Продължи на #115.

Седнал върху коравия дъсчен нар, ти обмисляш положението. А то никак не е розово. Вярно, успял си да попаднеш в замъка, но не точно така, както ти се искаше. За да откриеш древния указ на крал Кукундрел Мъдри, ще трябва първо да се измъкнеш от килията.

Както твърди един древен мислител, от всяко трудно положение най-добрият изход е вратата. Ако желаш да огледаш вратата на килията, мини на #241.

Ако искаш първо да се подкрепиш със залък хляб. Продължи на #210.

Ако легнеш на нара, за да си починеш и да събереш сили, прехвърли се на #165.

— Освен това — добавя абат О'Бръм, — богатата ми обща култура веднага откри още едно резервно решение. Запомни го от мен, младежо — изучавай усърдно древните автори. Те ще ти помогнат в най-неочакван момент. Чел ли си „Одисеята“ на безсмъртния елински слепец Омир?

— Не — смутено признаваш ти.

— О, невежество! — поклаща глава старецът. — Нищо, важното е, че аз съм я чел. В тази велика творба героят Одисей минава през ред изпитания по пътя си към родната Итака. В един напрегнат момент заедно с целия си екипаж попада пред страховит противник — едноок великан на име Полифем. Хитрият Одисей упоява врага с вино и изважда окото му. Ала всичко това става в пещерата на Полифем. След като разбира, че не може да залови дребните си противници, ослепеният великан сяда край изхода и прегражда пътя им към свободата. Положението изглежда безнадеждно. Но и тук съобразителният Одисей намира решение. Знаеш ли какво?

— Не.

— Така си и мислех. А всичко става много просто. Полифем отглежда в пещерата си овце и всеки ден ги пуска на паша. Тъкмо това подсказва на Одисей пътя към спасението. Той привързва овцете по три една за друга и скрити под тях всичките му спътници се измъкват, макар че великанът опипва животните отгоре. Гениално, нали? Е, добре. Което е помогнало за измъкване от пещерата на слепия Полифем, ще помогне и за вмъкване в крепостта на злия Баламур д'Ангалак. Спомняш ли си какво казаха селяните в кръчмата? Утре трябва да откарат стадо добитък в замъка.

— Гениално! — възкликваш ти.

Абатът доволно поглажда чорлавата си брада.

— Знам. Е, това беше резервният план. Започваме ли сега строежа на катапултата?

Ако си съгласен с плановете на О'Бръм, мини на #91.

Ако все още имаш възражения, продължи на #155.

Абатът е прав — няма време да се разправяте с портата. Изтичваш подир него по тясната каменна стълба и след малко вече сте върху крепостната стена. Остава само един малък проблем — както си спомняш от горчив опит, замъкът е обграден със смъртоносни капани. Сега е моментът да напрегнеш паметта си (или да погледнеш картата, ако си бил тъй благоразумен да я попълниш). От коя стена ще се спуснете?

От източната — мини на #257.

От западната — продължи на #160.

От северната — прехвърли се на #71.

От южната — попадаш на #182.

Жаждата да разплетеш неразгаданата тайна надделява над страховете ти. Решително буташ вратата, правиш три крачки напред... и застиваш, защото пред теб се извисява призрак в бяло покривало.

Призракът на покойния ти баща!

Въпреки ужаса, с крайчеца на окото си хвърляш поглед наоколо. Сред полумрака, разсейван само от мъждивото пламъче на самотна свещ, различаваш не едно, а две легла. Върху едното, грамадно и засенчено от пращен балдахин (без съмнение леглото на барона), се е свил ужасеният крал Кукундрел Седемнайсети. А на другото — очевидно поставено тук допълнително — трепери прелестно младо създание с дълги руси коси и възхитителни сини очи. Смътно си спомняш за разказите, които си чувал, че единствената дъщеря на владетеля, принцеса Франзелина, била невероятно красива. Да, несъмнено е така.

— По-мо-о-о-о-ощ! — изпищява кралят с тънък гласец.

— Трепери, проклети бароне! — злорадо се размива призракът. — Ще те тормозя, додето не ми върнеш указа на Кукундрел Мъдри.

— Чакай малко, мъртвецо! — проплаква ужасеният владетел. — Аз не съм той! Не виждаш ли, че съм кралят!

Призракът презрително размахва бялото си покривало.

— Чудо голямо! Крал, барон, все една стока сте! Ще ви тормозя и двамата, додето не ми върнете документа!

— Татко! — изпищява принцесата. — Още един дойде! Кралят няма сили да отговори каквото и да било. Появата ти в ролята на втори дух го е сразила окончателно. Призракът обаче светкавично се обръща и размахва юмрук.

— Какво? Друг призрак в собствения ми замък? Вън оттук, самозванце!

Преди да реагираш, изпод бялото одеяние изниква чепата тояга, която с пукот се стоварва върху главата ти. Замаян залиташ назад и потърсваш опора в стената.

Задоволен от репресивната мярка, покойникът отново се обръща към Кукундрел.

— Дай си ми документа, мошенико!

— Ама чакай! — задавено фъфли кралят. — Ето баронът, от него си го искай!

И наистина — на прага, привлечен от суматохата (и проявявайки несвойствена за него доблест), се е появил разтрепераният д'Ангалак.

Мини на #273.

Пет минути по-късно ти лежиш прикован върху масата за мъчения. На няколко метра от тебе Баламур д'Ангалак седи в удобно кресло и с блажена усмивка наблюдава как палачът подрежда зловещите си инструменти.

— Сам си избра тая съдба, нищожество! — просъсква баронът. — Ако не подпишеш, ще бъдеш инквизиран до смърт. Давам ти последна възможност. Ще подпишеш ли?

Ако се съ согласиш, мини на #216.

Ако откажеш, продължи на #239.

Всички погледи се приковават в лицето ти. Ако имаш брада от царевични ресни, мини на #96.

Ако лицето ти е свободно от растителност, продължи на #192.

Светкавично грабваш делвата и щом тъмничарят подава глава през вратата, замахваш с всичка сила. Но решението ти се оказва погрешно. Според законите на физиката тъмничарската глава може да си съперничи по твърдост с диаманта. Делвата се пръсва на хиляди парчета, без да предизвика какъвто и да било ефект, освен че най-последно осигурява на тъмничаря банята, от която той отдавна се нуждае.

Мини на #220.

След дълго промъкване през нощната гора най-сетне забелязваш отпред между дърветата да се тъмнеят източните стени на замъка. Продължаваш напред и скоро излизаш на открито. Наоколо се издигат големи купчини пясък, но не е трудно да ги заобиколиш. Няколко минути по-късно вече стоиш в подножието на непристъпната крепост.

Размотаваш въжето, което си носил навито около кръста си. Хващаш здраво тежката желязна кука, приготвяш се за хвърляне... и внезапно трепваш. В паметта ти изплува едно полузабравено сведение — при подобни обстоятелства крадците омотават куката с парцали, за да не ги издаде със своето издрънчаване. Ще го направиш ли и ти?

Да — мини на #113.

Не — продължи на #151.

— Радвам се, че срещам един енергичен и умен младеж — продължава старецът. — От толкова години се мъча да избягам и може би най-сетне ще успея с твоя помощ...

Той не довършва, защото от коридора долитат тежките стъпки на стражата. Абат О'Бръм веднага се пъха под нара и изчезва в дупката заедно със странната си машина.

Мини на #251.

Заразен от ентузиазма на стария абат, ти забравяш всички съмнения. Щом гениалният изобретател вярва в плана си, значи провалът е невъзможен. Отправяте се към местността Крива поляна, до самия североизточен ъгъл на замъка. След кратък оглед абатът избира най-подходящата стартова площадка и ти усърдно се хващаш на работа. А работата трябва да се признае, съвсем не е лека. Трябва да сечеш посочените от О'Бръм дървета, да ги кастриш от клоните и да сглобяваш парчета с точно определени размери. До вечерта не сте напреднали кой знае колко и щом пада мрак, ти лягаш да спиш с натежали мишци и тревога в сърцето.

На следващия ден обаче работата потръгва. Малко след пладне катапултата е готова — доста примитивна на вид, ала без съмнение достатъчно мощна, за да те прехвърли през крепостните стени, които заплашително стърчат отсреща.

Тъкмо си почивате подир тежкия труд, когато откъм пътя долитат възторжени викове. Изтичвате натам през дърветата и виждате в далечината дълга колона от конници и карети. Събрани около пътя, селяните приветствено размахват ръце.

— Кралят! — възкликва абат О'Бръм и доволно потрива ръце. — Чудесно, млади графе! Всичко се нарежда според моя план. След малко из замъка ще настане такава суматоха, че довечера никой няма да те забележи, когато прелетиш над стените.

Озърташ се към замъка. Че ще прелетиш — за това две мнения няма. Но какво ли ще стане после?

Ако се довериш на мъдрия абат и продължиш според плана, мини на #164.

Ако му напомниш, че е предложил и друг вариант за проникване в замъка, отгърни на #129.

Не е хубаво да мамиш, млади графе! Сам знаеш, че абатът изобщо не се е погрижил за твоето приземяване. Премини сега на #214 и вярвай в съдбата — тя няма да те изостави.



След половин час напрегнато очакване хлябът най-сетне се размеква. Изяждаш клисавата сивкава каша, макар че има вкус на смес от глина и смазка за панти. Изпиваш глътка вода, за да прогониш от устата си неприятния вкус, после с натежал стомах се излягаш върху нара.

Постепенно умората взима своето и ти се унасяш в дълбок сън.
Мини на #26.

Без да обръщаш внимание на раните и разкъсаните си дрехи, ти трескаво ровиш из бодливия гъсталак. Ала вечерта безмилостно приближава, а от прохода няма и следа. Дали коварните селяни не са те излъгали.

Вече пада здрач, когато най-сетне пред теб зейва отвор, засенчен от преплетени храсти. Отвътре лъха леден хлад и ти неволно изтръпваш. Някъде там витае призракът на покойния ти баща. Ала вече няма място за отстъпление. Въпреки ужаса, който те изпълва, ти набързо правиш факла от един сух клон и с разтуптяно сърце навлизаш в мрачния тунел.

Продължи на #184.

С пъшкане и сумтене човекът се измъква от ямата. Когато се изправя, виждаш, че е невероятно мършав старец, облечен с дълга, дрипава дреха, която някога е била черна, но днес има неопределен мръсносивкав цвят.

— Кой си и как изникна тук? — питаш го ти.

Старецът пригладва косата си и гордо вдига глава.

— Позволи ми да ти се представя, незнайни страннико. Пред тебе стои абат О'Бръм — църковник, поет, изобретател и най-искрен враг на барон д'Ангалак. Седемнайсет години лежах в тъмница, докато най-сетне успях да прокопая тунел с помощта на тази машина. А сега ще ми разрешиш ли да запитам на свой ред с кого имам честта да разговарям?

Колебаеш се няколко секунди, но видът на този човек не оставя съмнение, че наистина е избягал от тъмницата на подлия барон.

— Поклон пред теб, страдалецо — свеждаш глава ти. — Приеми искрените ми почитания, защото пред теб стои събрат по неволя. Знай, че аз съм младият граф Корнишон дьо Муш–Мурок, законният наследник на тукашния замък.

Думите ти имат ефекта на избухнала бомба.

— Млади господарю! — възкликва абатът и от очите му бликват сълзи. — Та аз бях най-добрият приятел на клетия ти баща. Значи си жив! Колко пъти съм мислил за тебе! Колко съм искал да вярвам, че злата съдба те е пощадила! Помня те — невръстно отроче, едва навършило годинка, но вече умееше да казваш „поп купа“ и „всичко коз“! Разкажи ми как попадна тук!... Или не! Нека първо потърсим укритие, където стражата на барона няма да ни намери.

Премини на #22.

— Лъжеш! — провиква се един от селяните. — Измамник! Аз видях младия граф, като го хванаха и той изобщо не прилича на теб!

Усецаш как абат О'Брѐм отчаяно те мушка с лакът в ребрата. Очевидно разкритието на истинската ти самоличност никак не му допада. Ако опиташ да обърнеш всичко на шега, мини на #149.

Ако твърдо държиш да докажеш, че си наследникът на замъка, продължи на #161.

Не е трудно да откриеш механизма — той е монтиран в тясно каменно помещение отдясно на портата. Но докато въртиш огромното колело, писъците откъм замъка постепенно затихват. Обзема те зловещо предчувствие. Ще успееш ли да се справиш навреме?

Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#).

От 1 до 4 — мини на #245.

От 5 до 8 — продължи на #270.

От 9 до 12 — попадаш на #154.

По устните на краля трепва пренебрежителна усмивка.

— Не ще и дума, младежо, ти показваш завидно познаване на източните бойни изкуства. Ала все още не си достигнал нивото на един кралски телохранител. Продължавай да се учиш и може би някой ден ще станеш достоен за този пост. А засега сбогом.

Без повече приказки Кукундрел Седемнайсети махва с ръка и кортежът бързо се изнизва покрай теб. Ти оставаш като попарен напред прашния път. С покрусата виждаш, че си пропуснал и другия шанс — стадото добитък вече навлиза в портите на замъка. Какво ти остава сега?

Ако си покрит с драскотини, мини на #175.

Ако поне кожата ти е невредима (за разлика от самочувствието), продължи на #258.

Посягаш и хващаш О'Бръм за рамото.

— Чакай малко! Дали не е опасно да влизаме в селото? Знаеш, че д'Ангалак ме търси пък сигурно и теб също...

Старецът се усмихва.

— Вярвай в съдбата, чадо! Тя закриля праведните души. Никой няма да ни познае, уверявам те.

Макар и с известни съмнения, ти тръгваш подир него.

Продължи на #115.

Когато подписваш документа, барон д'Ангалак прави презрителна гримаса.

— Очаквах повече храброст от тебе, Муш-Мурок! Е, сега не си ми необходим повече. — Той се обръща към стражата. — Ударете му двайсет тояги и го изхвърлете заедно с онзи дъртак, абат О'Бръм.

Мини на #194.

Колебаеш се само секунда, после решително стискаш зъби. Един Муш-Мурок запазва вяроност към своя крал до сетния си дъх — дори ако този крал е причинил гибелта на скъпия му баща.

— Дръжете се, ваше величество! — подвикваш ти и се просваш сред купчината дъски край ръба на ямата.

От зловонния мрак под теб изникват две треперещи ръце. Вкопчваш се в тях и започваш да дърпаш с всичка сила. Но задачата не е толкова лесна. Височайшата особа явно се радва на добър апетит и сега се налага да изтеглиш на свобода една твърде голяма тежест. Ала въпреки всичко, макар и сантиметър по сантиметър, ти напредваш в начинанието си. Ето, над ръба на ямата вече изниква главата на краля. И в този момент...

— Не мърдай! — раздава се кръвожаден крясък, от който кръвта застива в жилите ти. — Горе ръцете, негоднико!

Трябва светкавично да избереш продължението. Как ще постъпиш?

Покорно ще вдигнеш ръце — мини на #166.

Ще зарежеш всичко и ще опиташ да се спасиш с бягство — продължи на #190.

Ще се помъчиш да обясниш, че едно вдигане на ръце в момента би се отразило твърде неблагоприятно на кралската особа — попадаш на #229.

Ето че кухнята опустява за момент. Светкавично се пресягаш през прозореца и грабваш гъската. Дотук съдбата е на твоя страна. Но дали ще продължи така?

Посочи едно число от [таблицата](#).

От 1 до 6 — мини на #62.

От 7 до 12 — мини на #21.

— Татко, скъпи татко! — провикваш се ти, изскачайки измежду бъчвите. — Погледни ме, аз съм твоят син Корнишон дьо Муш-Мурок! Призракът бавно се извъръща към теб и изрича с глух, задгробен глас:

— Лъжеш, нещастнико! Моят син е прекрасно детенце, а ти...

Той не довършва. Трепетно чакаш какво още ще каже, ала покойникът сякаш е загубил всякакъв интерес към теб и просто престава да те забелязва. Около минута стои разсеяно, оглеждайки паяжините по тавана, после бавно поема напред по коридора. Въпреки суеверната боязън, която те стяга като лепкава мрежа, ти тръгваш подир призрака.

Така, един след друг, изкачвате дълго каменно стълбище и зад ъгъла виждаш голяма врата с потъмнял златен надпис над нея:

БИБЛИОТЕКА

Няма съмнение — призракът се е отправил натам. Безплатната му десница отваря тежката врата. Пристъпваш след него в полумрачното помещение... и сърцето ти се вледенява.

Мини на #275.

Широко усмихнат, ханджията изтичва в кухнята и веднага се връща с огромна печена гъска и чаша вино. Без да губиш време, ти откъсваш една кълка и лакомо я захапваш. Но ето че непознатият от масата в ъгъла става и идва да седне срещу теб.

— Добър ден, страннико — учтиво поздравява той. — Тъкмо се чудех дали няма да споделиш богатата си трапеза с един прегладнял несретник.

Ако го поканиш да хапне, мини на #52.

Ако заявиш, че гъската си е само за теб, продължи на #114.

Дружна тръпка на ужас разтърсва цялото събрано селячество.

— Клетнико! — възкликва потресеният кръчмар. Та ти нямаш представа с какво искаш да се захванеш! Знаеш ли, че братовчед ми, дето работи като коняр в замъка, побеля за една нощ, след като срещна призрака на стария граф?

— Недей да си търсиш белята, значи — подкрепя го приказливият селянин. — Страшно нещо са призраците.

— Току-виж някой ден те намерим мъртъв, с изстинала пяна по устните и изкривено от ужас лице — подшушва кръчмарят. — Откажи се, момко! Слушай по-благоразумните от теб.

Ако се съгласиш с кръчмаря, мини на #212.

Ако настояш да узнаеш къде витае призракът, продължи на #167.

Панделио поклаща глава.

— В днешните несигурни времена ще е опасно богат човек като теб да броди сам по планинските пътеки. Искаш ли да пътуваме заедно?

Ако се съгласиш, мини на #219.

Ако откажеш, мини на #126.

— Охо! — възкликва баронът. Хлапакът не бил толкова глупав, колкото предполагал. Чудесно, млади момко! Сега ще добавим към документа още една точка. С нея се отказваш не само от наследството, но и от името си. По този начин ще се отърва веднъж завинаги от претенциите ги за моя хубав замък.

Ако отново се съгласиш да подпишеш, мини на #194.

Ако откажеш, прехвърли се на #140.

Панделио те оглежда, без да крие съмнението си.

— Хайде де! Ами онова, дето го пиеше преди малко, не беше ли вино?

Тоя път май си хванат натясно. Ако се съ согласиш да пиеш, мини на #116.

Ако категорично заявиш, че не желает да пиеш, мини на #138.

Реакцията ти е мигновена. Закриваш лице с края на плаща си и отстъпваш настрани, но въпреки това баронът те оглежда любопитно.

— Този пък кой е, ваше величество?

А момъкът е голяма работа — бърза да се похвали кралят. — Взех го за телохранител. Страхотен познавач на източните бойни изкуства. И отгоре на всичко умът му цепи като бръснач.

— А защо си крие лицето? — интересува се д'Ангалак.

— Вярно бе! — изненадва се Кукундрел. — Хей, момко, защо си криеш лицето?

— Така правят всички модерни служби за борба с тероризма, ваше величество — съобразително отговаряш ти. — На някои места даже се канят да въведат специални качулки. Нали разбирате, за да се предпазим от мъстта на престъпните елементи.

— Видя ли, бароне! — провиква се кралят. — Това се казва мозък. Знаеш ли, чудя се дали и аз да не си поръчам една качулка. Да си я слагам, когато подписвам годишния указ за данъците.

След като е разбрал, че си само един прост телохранител, баронът бързо губи интерес към теб.

Продължи на #267.

Посрещането не ти вдъхва доверие, затова благоразумно се оттегляш по пътя. Когато от замъка те отделя солидно разстояние, спираш и се замисляш. Така или иначе трябва да се промъкнеш вътре.
Мини на #58.

Нанасяш върху картата данните от разузнаването и се замисляш. Не ще и дума, твоята благоразумна предпазливост прави чест на рода Муш-Мурок. Ако вече смяташ, че си проучил всички подстъпи към замъка, премини на #237.

А ако още не си изчерпал възможностите, сега отново ще трябва да избереш откъде да се приближиш към замъка:

От изток — отгърни на #68.

От запад — прехвърли се на #195.

От север — попадаш на #19.

От юг, където е главната порта — мини на #37.

Положението е отчайващо. Когато разлютените псета те обграждат от всички страни, ти не виждаш друг изход, освен да се покатериш на най-близкото дърво. Лошото е там, че след малко пристига и стражата от замъка.

— Слизай! — заповядва предводителят на въоръжения отряд.

— Не, благодаря — възразяваш ти. — И тук ми е добре.

Горе между клоните наистина е сравнително добре, но това положение не трае дълго. След малко противниците домъкват секири и енергично се захващат на работа. Половин час по-късно дървото рухва... и ти губиш съзнание от удара при падането.

Продължи на #227.

Без да губиш време, ти откъсваш парче от плаща си и го омотаваш около куката. Сетне отстъпваш няколко крачки назад, прицелваш се във върха на стената и замахваш.

Куката безшумно полита през мрака. Виждаш я как минава над крепостната стена и изчезва отвъд с глухо тупване. Мислено се поздравяваш за добрата идея. Ала в следващия миг изтръпваш, защото из нощната тишина се раздава яростен рев:

— Абе, кой идиот мята тия жезла? Аз на него...

За момент гласът замлъква. Сетне тонът му изведнъж се променя:

— Тревога-а-а-а! Нападат замъка!

Нямаш никакво желание да изчакаш развоя на събитията. С пълна сила се укриваш в гората и оставяш стражата да се оправя както може с предполагаемото нападение.

Мини на #252.

Непознатият въздъхва, но кимва одобрително.

— Ами да, прав си. Те, богатите, затова са богати — защото правят икономии... Позволи ми поне да ти се представя. Аз съм Панделио, любител на приключенията и далечните пътешествия. А ти по каква работа идваш насам?

Ако му разкриеш целта си, мини на #23.

Ако кажеш, че това не го засяга, мини на #60.

Колкото и да не ти се вярва абат О'Бръм излиза прав. Въпреки пословичното селско любопитство, по прашните улички никой не ви обръща внимание. Впрочем, трябва да се признае, че след досегашните прекеждия вие изглеждате доста невзрачно — просто двойка уморени пътници. Даже съдържателят на селската кръчма сякаш не забелязва кога сте седнали в заведението му, та след половин час чакане се налага да му напомните, че дългът го зове. Доблестният виночерпец неохотно се откъсва от разгорещената игра на карти с неколцина съселяни (благодарение на твоя род това е най-почитаният местен спорт) и срещу два гроша ви поднася кана кисела, мътночервена напитка. За останалите осем гроша абатът се спазарява да купи от него една вехта брадва, двайсет лакти въже и скромен запас от хляб и сирене за близките два-три дни.

— Сиромаси сме — обяснява той, — та рекохме да си опитаме късмета в дърварския занаят.

— Тъй е то — въздъхва кръчмарят. — Ех, тежка участ сиромашка.

— Ама по времето на стария граф не беше тъй — обажда се някои от ъгъла. — Всичко туй стана заради барон д'Ангалак.

— Ей, внимавай какви ги плещиш! — боязливо подмята друг. — Нали знаеш, и стените имат уши. Който много приказва, рано или късно отива в замък. Ама не горе, ами долу, в тъмницата.

— Не ме интересува! — повишава глас войнственият селяк. — Прокълнат е тоя замък, прокълнат...

Настава мъртвешка тишина. Забравили за картите, селяните плахо се озъртат, после един от тях прощушва едва чуто.

— Ей, по-полека! Те, хората на барона, може и да не те чуят, ала проклятието...

Абатът те дръпва да седнете на тяхната маса, щедро им налива по една чаша от съмнителното вино и след като всички отпиват, привежда глава напред.

— Какво е това проклятие добри хора? Щом ще работим по тия места, трябва да знаем и ние, че да не си докараме някоя беля.

— Как, ама вие не сте ли чували за проклятието на замъка Муш-Мурок? — изненадва се приказливият селянин.

— Не, не сме.

— Е, тогава трябва да чуете всичко поред — намесва се кръчмарят. — Аз ще ви го разкажа. От първа ръка, дето се вика, щото старият граф ми беше постоянен клиент. Ех, добра душа беше старият граф, лека му пръст...

— Тъй, тъй — дружно потвърждават останалите. — Добра душа беше...

— И какво стана с него? — пита абатът с добре изиграно безразличие.

— Баронът го изигра — обажда се един от селяните.

— Обра го на карти — допълва друг.

— И му взе замъка — уточнява трети.

— Трайте, бе! — сопва се кръчмарят — Сега аз разказвам. Е, така си беше. Баронът му грабна замъка изпод носа и старият граф Халабаш направо се поболя. Разправяха, че имал някакъв документ, с който можел да си върне всичко, обаче нямало как да го вземе от библиотеката. Поболя се от мъка, човекът...

— Абе, направо откачи — изтърсва приказливият селянин.

— Което си е вярно, вярно си е — поклаща глава кръчмарят — Побърка се горкият. И изчезна. Да ме питате какво стана с него — и аз не знам точно. Едни казват, че се обесил, други — че скочил в горския вир, трети — че го заклали разбойници. Така или иначе, отиде си човечецът! И оттук започва най-лошото.

— Ами! — трепва О'Бръм.

Доволен от ефекта на думите си, кръчмарят гордо засуква мустак.

— Щом ти казвам, значи е най-лошото. Там е работата... — Той се озърта през рамо, като че очаква да види някого. — Там е работата, че графът не си отиде съвсем. Остана клетият да витае из замъка.

— Призрак! — ахваш ти.

Цялата компания подскача върху столовете.

— По-тихо! — скарва ти се кръчмарят. — Точно тъй, странници, призрак. Броди из замъка вече цели седемнайсет години, горката

неприкаяна душа и все дири, дири онзи документ. Затуй ви казвам — прокълнат е онзи замък, пък заедно с него и целият край.

Селяните наоколо тъжно кимат.

— А какви времена бяха — въздъхва един от тях. — Колко вино съм му изпил на графа. Хем от най-хубавото.

— И аз, и аз — бърза да се похвали друг. — Ама тогава беше лесно. По тайния проход — и право в замъка.

— Ха иди сега по тайния проход, де! — възкликва кръчмарят.

— Да, да — възразява другият. — Върви ти, ако имаш здрави гащи. Нали точно там броди призракът. Брат ми работи в кухнята на замъка и с очите си го е виждал.

Полазват те студени тръпки. Представяш си как духът на клетия ти баща броди с жални стенания из подземията и търси, търси загубения документ. Как ли страда бедната душа...

От тия мисли те изтръгва гласът на кръчмаря.

— А пък проклетият барон все нещо измисля да ни трови живота. Я някой нов данък, я забрана за лов из гората... Пък ето, утре ни събира добитъка. Кралят, казват, щял да идва на гости, та за пиршеството, значи...

Настава мрачно мълчание. Очевидно селяните смятат разговора за изчерпан. Но за теб нещо не е уточнено докрай — къде точно се намира тайният проход. Все още не знаеш дали би имал смелостта да тръгнеш по мрачните подземия, из които витае призрак, ала въпреки това те мъчи любопитство.

Ако попиташ селяните къде е тайният проход, мини на #139.

Ако предпочиташ да не предизвикваш подозренията им с излишни въпроси, продължи на #247.

Надигаш чашата и отпиваш малка глътка. Виното е великолепно — много по-добро от онова, което си опитал преди малко. Със следващата глътка изпразваш чашата на един дъх и посягаш да си налееш още, но с ужас откриваш, че ръцете не ти се подчиняват.

Непознатият забелязва това и се ухилва нагло.

— Хвана те, а? Във виното има сънно биле, глупако! След малко ще те доставим като колет право в замъка. Не знаеш ли, че баронът е обявил награда за главата ти?

— Двеста жълтици — уточнява откъм вратата на кухнята дебелият ханджия.

Обгръща те мъглива пелена. Изгубил последни сили, ти захлупваш лице на масата и потъваш в дълбок сън.

Мини на #227.

— Ама това, аристократите, сте много хилав народ! — мърмори тъмничарят. — Чалъм трябва за тая работа. Ето. Гледай как става.

С два удара на грамадните си ръчища той изкъртва една дъска и ти я подава.

— Дръж. Е, казвай сега за какво толкова съм ти притрябвал.

— Ето за това — отговаряш ти и стоварваш дъската върху главата му.

За съжаление ти явно не си запознат с онзи закон на физиката, според който тъмничарската глава може да съперничи по твърдост с диаманта. Дъската се строшава на две, без да предизвика желания ефект.

Мини на #220.

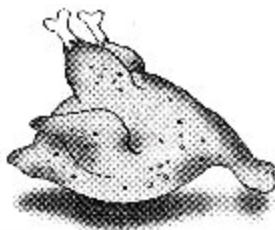
С безшумната ловкост на дебнеш тигър ти заобикаляш хана под сянката на близките вековни дървета. Както си предполагал, кухнята е отзад и прозорецът е отворен. Вътре около печката шетат ханджията и двамата му помощници. А на една маса съвсем близо до прозореца съзираш върха на мечтите си в този момент — голяма печена гъска.

Няколко минути зорко следиш движенията на тримата. От време на време кухнята опустява, но всеки път съвсем за кратко. За да отмъкнеш гъската, ще трябва да действаш светкавично.

Ако поемеш този риск, мини на #102.

Ако предпочетеш да влезеш в хана, мини на #54.

Ако си тръгнеш по пътя, мини на #40.



— Да бе! — обажда се друг от компанията. — Шпионин ще да е, няма начин да не е шпионин. Тая брада, като я гледам, страшно ми мяза на фалшива.

— Я да проверим! — подскача кръчмарят и стрелва ръка напред.

В следващата секунда оголената ти физиономия лъсва пред смаяните селяни.

Продължи на #202.

Без повече колебания изваждаш меча и влизаш в доблестна схватка срещу сопата на Панделио. Но коварният ханджия се е промъкнал зад гърба ти и с мощен удар по главата те изпраща право в царството на сънищата.

Мини на #227.

— Ами ритни-жълтицата, отче? — трепваш ти.

Абатът се плясва по челото.

— Колко съм разсеян! Пара-шутът, искаш да кажеш. Добре, че ми напомни, графе. Веднага ще уредим и това.

Той сърчно завързва на гърба ти намотания на топка чаршаф, после отстъпва назад и започва високо да брой.

— Десет... девет... осем... седем...

Съвсем се е смахнал от напрежението горкият, казваш си ти. Даже е забравил нормалния ред на числата.

— Шест... пет... четири... — отеква в нощната тишина развълнуваният глас на стареца. — Три... две... едно... СТАРТ!

И някаква непреодолима сила те запокитва нагоре през мрака.

Продължи на #204.

Уви, размишленията ти за земните блага са краткотрайни, защото само след минута от близката горичка изскачат десетина въоръжени мъже, предвождани от... сакатия просяк. Всъщност той изобщо не е бил сакат — на кръста му още висят две парцалени топки, имитиращи отрязани крака.

— Дръжте го! — крещи фалшивият индивид. — Това е Муш-Мурок! Баронът дава двеста жълтици за него!

Изваждаш меч си и влизаш в схватка с първите нападатели, но в това време някой се промъква зад гърба ти и жесток удар по главата те хвърля в царството на сънищата.

Мини на #227.

Решително пристъпваш напред и започваш да блъскаш с юмруци по вратата. След малко от другата страна се раздават стъпки и чуваш груб глас:

— Хей, ти там! Какво си се раздумкал?

— Размислих! Размислих! — крещиш ти. — Подписах документа и искам час по-скоро да го отнесеш на барона!

— Добре де — троснато отвърща тъмничарят. — Ей сега ще отворя.

В ключалката изтраква ключ... и чак сега ти идва на ум, че си забравил за втората част от плана — да удариш тъмничаря с нещо по главата. Трескаво се оглеждаш, но в килията няма кой знае колко предмети. Възможностите са само три:

Да използваш делвата за вода — мини на #88.

Да изкъртиш дъска от нара — прехвърли се на #234.

Да си послужиш със самун корав затворнически хляб (ако го имаш) — продължи на #32.

За твоя най-голяма изненада на крепостната стена изскача фалшивият просяк, когото срещна неотдавна край пътя.

— Лъже! — обявява той. — Това е младият граф Муш-Мурок!

Вече няма никакъв смисъл да криеш. Гордо вдигаш глава.

— Да, аз съм Корнишон дьо Муш-Мурок, законният владетел на този замък! Отворете незабавно!

Мини на #189.

Преди телохранителите да те спрат, ти грабваш самуна затворнически хляб и го стоварваш върху главата на барона. Раздава се глух пукот, напомнящ удар на дърводелски чук по дъното на здрава бъчва. Баламур д'Ангалак избелва очи и се свлича на пода. Отскачаш назад, очаквайки пазачите да те нападнат, но те са толкова объркани, че само повдигат господаря си и бързо го изнасят навън.

Мини на #157.

Панделио вдига рамене и се връща на масата в ъгъла.
Довършваш обяда си, плащаш на ханджията и излизаш.
Мини на #5.

Мини на #98.

Гладът и страхът са мощни стимулатори, а в момента действат едновременно. Бърз като стрела, ти се шумгваш в горските дебри и изчезваш от праведния гняв на ханджията. Чак след десетина минути спираш на една полянка и насочваш цялото си внимание към достойно спечелената гъска.

Мини на #193.

— Какво? — смайва се абатът. — Оная романтична история, повлияна от древногръцката класика? Графе, ти си непоправим романтик! Право да ти кажа, вчера просто си фантазирах. Нима ще предпочетеш рисковете на промъкването сред стадо животни, когато аз ти предлагам бърз и безболезнен начин да преодолееш препятствието?

Какво ще му отговориш?

„Да, предпочитам варианта на Одисей“ — мини на #12.

„Не, добри ми отче, доверявам се на твоя изобретателски гений“
— продължи на #153.

Светкавично се шумгваш в гората и побягваш като луд през дърветата, но свирепият лай зад гърба ти се раздава все по-близо.

Ако миришеш апетитно, продължи на #112.

Ако миризмата ти е меко казано неприятна, мини на #74.

С пѣшкане и сумтене човекът се измѣква изпод нара. Когато се изправя, виждаш, че е невероятно мършав старец. Облечен с дълга, дрипава дреха, която някога е била черна, но днес има неопределен мръсносивкав цвят.



— Кой си и какво търсиш тук? — питаш го ти.

Старецът приглажда косата си и гордо вдига глава.

— Позволи ми да ти се представя, скъпи съратко по нещастие. Пред тебе стои абат О'Бръм — църковник, поет, изобретател и най-искрен враг на барон д'Ангалак. А сега ще ми разрешиш ли да запитам на свой ред с кого имам честта да разговарям?

Явно ще трябва да се представиш. Но под какво име?

Граф Корнишон дьо Муш-Мурок, законният наследник на този замък — мини на #148.

Пипъл Джобарсън — кротък търговец на дребно, несправедливо обвинен в джебчийско — продължи на #2.

Коли Сенаред — добродушен овчар, излежаваш поради съдебна грешка присъда за няколко убийства — прехвърли се на #178.

Името ти сякаш обладава магическа сила. Отнякъде моментално изниква въже и след минута вече си изтеглен на сигурно място.

Продължи на #17.

Няколко секунди в спалното помещение царува мъртвешка тишина. Сетне най-близкият войник се прекръства с трепереща ръка и рухва на колене като подкосен.

— Знамение! — изтръгва се от гърдите му задавен възглас — Ангел небесен е дошъл да тури край на проклятието.

Моментално всички останали падат на колене. Разбираш, че сега не е моментът да им противоречиш.

— Така е! — гордо изричаш ги. — Пратен съм от небесата да сложа край на проклятието. Ала не казвайте никому! Неведоми са пътищата на Всевишния.

И оставяйки разтрепераните войници, ти се отправяш към замъка. Можеш да бъдеш спокоен — поне тази вечер нито един пазач няма да те спре.

Продължи на #256.

Идиот! Достойните ти прадеди навярно са се обърнали в гроба от срам за малоумния си потомък. И да не би да мислиш, че тия двамата ще удържат на обещанието си? Ако вярваш в това, ще бъдеш жестоко разочарован. Докато Панделио те омотава с дебело въже, ханджията решава, че ще е най-сигурно да те халоса с черпака по главата.

Следващите няколко часа се губят, защото ги прекарваш в царството на блажените сънища.

Мини на #227.

Тъмничарят налапва пръста си и се замисля дълбоко. Имаш чувството, че чуваш как в главата му прищракват разни колелца. Какво ли ще реши?

Посочи едно число от [таблицата](#).

От 1 до 6 — мини на #220.

От 7 до 12 — продължи на #6.

— Е да, така е — въздъхва Панделио. — Знам какво е да си беден. Всъщност... преди малко те наблюдавах внимателно. Имам чувството, че си тръгнал по някаква важна задача. Така ли е?

Ако му разкриеш с каква цел си тръгнал, мини на #23.

Ако му кажеш, че не е негова работа, прехвърли се на #126.

Отхвърляйки всякакви колебания, ти се отправяш към стадото. Щом някакъв си Одисей е успял още в древни времена да приложи подобна хитрост, то защо да не го сториш и ти?

Ала когато приближаваш стадото, сърцето ги се свива. Животните не са овце, както си се надявал. Нито пък охранени крави. Пред теб е стадо прасета, гонени от дрипав свинар. Един поглед ти стига, за да разбереш, че тук хитрината на Одисей става неприложима. Под едно прасе просто няма достатъчно място, за да се скриеш.

Ако се откажеш от начинанието, мини на #246.

Ако държиш на всяка цена да осъществиш античния план, продължи на #264.

За твоя изненада Панделио скача от табуретката и надава вик:
— Хей! Тоя май надуши каква е работата!

Откъм кухнята веднага дотърчава ханджията, въоръжен с огромен черпак. Междувременно Панделио се е снабдил отнякъде със здрава букова сопа. По всичко личи, че намеренията им спрямо теб не са особено дружелюбни. Как ще постъпиш в тази трудна ситуация?

Ще се опиташ да поговориш с тях — мини на #56.

Ще извадиш меча и ще се биеш — мини на #120.

Ще избягаш от хана — мини на #25.

Щом задаваш въпроса, кръчмарят те поглежда с подозрително присвити очи.

— Хм-м-м... Тайният проход, а? Откъде такъв интерес, бе страннико?

Мигновено всички погледи се отправят към теб с някакъв нездрав интерес. Какво ще отговориш?

„Няма нищо, просто питах колкото да се намирам на приказка“ — мини на #14.

„Интересно ми е да знам“ — продължи на #36.

„Нали ще работим около селото, та искам да знам от кое място да се пазим“ — отгърни на #49.

„Питам, защото съм граф Корнишон дьо Муш-Мурок, законният наследник на този замък“ — прехвърли се на #87.

„Вуйчо ми беше свещеник и от него знам молитви срещу призраци, та искам да ги опитам“ — попадаш на #105.

Тлъстото лице на барона се изкривява от злоба.

— Жалко нищожество! Как смееш да се противиш на моята воля! Тук ще гниеш до края на дните си... ако не ми хрумне в най-скоро време да отърва земята от отрепка като теб!

Кръвта ти кипва. Нима ще оставиш този дебелак да оскърбява един наследник на славния род Муш-Мурок?

Ако решиш да плиснеш мастилницата във физиономията му, мини на #79.

Ако халосаш д'Ангалак с хляба по главата (стига да не си го изял), прехвърли се на #125.

Ако заявиш, че е под достойнството ти да отговаряш на мизерните му заплахи, продължи на #266.

Мини на #254.

След като се разкършва добре, тъмничарят прекратява заниманията и се обръща към тебе.

— Е, стига толкова. За какво бях дошъл всъщност? А, да, документът. Добре де, дай да видя къде си подписал.

Моментът е твърде неприятен. Нямах друг изход, освен да подадеш листа. Около минута тъмничарят се взира в неподписания документ, докато най-сетне проумява как стоят нещата.

Мини на #220.

Върховният ужас често тласка човека към най-неочаквани реакции. В критичния момент кралят демонстрира изблик на поразителна сила. Отмятайки завивките, той замахва със събраните си нозе... и призракът отхвърква към паянтовия баронски гардероб. Раздава се трясък, бялото одеяние отхвърква настрани, гардеробът се разпада на куп трески, а край него остава да лежи... един мършав, престарял, изпит и побелял, ала несъмнено жив-живеничък мъж.

Твоят баща, граф Халабаш дьо Муш-Мурок!

Премини на #279.

Хвърляш се напред, свиваш юмрук и замахваш, но изведнъж загадъчната машина се завърта и болезнено те перва с лъжицата през ръката. Възмутен, ти отскачаш назад. Срамота! Как може да се употребяват подобни необезопасени механизми!

Отдръпваш се на почтително разстояние и решаваш, че все пак ще е най-разумно да изчакаш развоя на събитията.

Мини на #95.

Не знаеш колко е траяла тази жестока инквизиция. Стискаш зъби и търпиш, ала човешките сили имат предел. Изнемощял и съсипан, най-сетне ти подписваш с трепереща ръка съдбовния документ.

Мини на #216.

— Хич не ти трябва да знаеш — заявява крѣчмарят и по физиономията му личи, че смята темата за приключена. — Прокълнато място е това, от мен го запомни!

Явно няма да разбереш къде се намира тайният проход. Е, остава ти да се надяваш на изобретателния абат.

Мини на #212.

Мини на #63.

— Млади господарю! — възкликва абатът и от очите му бликват сълзи. — Значи си жив! Колко пъти съм мислил за тебе! Колко съм искал да вярвам, че злата съдба те е пощадила! Помня те — невръстно отроче, едва навършило годинка, но вече умееше да казваш „поп купа“ и „всичко коз“! Разкажи ми как попадна тук!

Каниш се да отговориш, но внезапно от коридора долитат тежките стъпки на стражата. Абат О'Бръм веднага се пъха под нара и изчезва в дупката заедно със странната си машина.

Мини на #251.

Смутено пристъпваш от крак на крак.

— Ами аз... толкова... Пошегувах се, значи... За по-весело. Не съм никакъв граф.

— То ти личи! — сопва се кръчмарят. — Да си правиш майтап с почтените хора! Знаеш ли какво заслужаваш сега?

— Какво? — обажда се с жив интерес някой от компанията.

Вместо отговор кръчмарят пъргаво бърка под масата и измъква солидна дрянова сопа. Неколцина селяни в по-напреднала възраст надигат бастуните си.

— Голяма глупост направи, графе! — прошепва абатът, като те дърпа настоятелно за ръкава. — Да бягаме, додето сме цели!

За жалост О'Бръм има право. Сега единственото ви спасение от разлютените селяни е в незабавното бягство.

Мини на #255.

Един час по-късно стражата те изритва от замъка заедно с абат О'Бръм. Изправен горе на крепостната стена, Баламур д'Ангалак ви изпровожда с гръмогласен смях.

Сядаш с наведена глава на един крайпътен камък и горчиво прошепваш:

— Провалих се... Поддадох се на заплахите и подписах.

За твое най-голямо учудване старият свещеник започва тихичко да се киска и те потупва по рамото.

— Нищо не си подписал! Докато съществува указът на Кукундрел Мъдри, замъка ще остане собственост на рода Муш-Мурок и никакъв документ не е в състояние да промени това. Кураж, млади графе! Рано или късно ще се доберем до безценния дървен указ. А сега дай да не губим време. Колкото и да е тъп, баронът скоро ще съобрази каква грешка е допуснал. Тогава ще се опита да те залови отново.

Мини на #170.

Отстъпваш няколко крачки назад, прицелваш се във върха на стената и замахваш. Куката безшумно полита през мрака. Виждаш я как минава над крепостната стена и изчезва отвъд, ала в следващата секунда се раздава оглушително дрънчене, сякаш тежкото желязо е улучило вехта тенджера.

С разтуптяно сърце ти застиваш на място и напрягаш слух. Наоколо отново се възцарява тишина. Изчакваш, но не се случва нищо. Най-сетне събираш смелост и започваш да дърпаш въжето. Чуваш как горе куката чегърта по камъните, после въжето се обтяга. Дотук всичко върви добре!

Пъргаво се изкатерваш нагоре, прехвърляш каменния зъбер... и в неясната светлина на звездите различаваш пред себе си проснатото тяло на един от пазачите. Тежката кука го е улучила право по шлема, който в момента се търкаля наблизо. Дълбока вдлъбнатина върху метала свидетелства за силата на удара. Колкото до злощастния страж, той едва ли ще се опомни преди разсъмване. И тъй разполагаш с една-единствена нощ, за да откриеш безценния документ.

Предпазливо се спускаш по тясна каменна стълбичка към задния двор на замъка. Наблизо виждаш отворена врата. Колебаеш се дали да влезеш, но иззад ъгъла долитат стъпки и решението е взето. Изтичваш напред.

Мини на #242.

Макар че тичаш по коридора с всичка сила, така и не успяваш да догониш адския механизъм. Очевидно абат О'Бръм добре е „дал газ“ на Хорацио. Задвижвана от обезумелия плъх, машината се носи из крепостта като снаряд, а двете ръждясали вилици тракат като челюсти на прегладняло куче и ръфат, когато заварят. Отчаяните писъци на стражата огласят целия замък.

Мини на #174.

— Браво, млади графе — усмихва се абатът. Проявяваш мъдрост, несвойствена за годините ти. Уверявам те, нашият план ще успее!
Дано, казваш си ти на ум и преминаваш на #164.

Напрягаш сетни сили. Внезапно ръждясалият механизъм изскърцва и се завърта свободно. Портата започва да се издига — педя, две, три... Достатъчно, за да пролази човек под нея. Светкавично изскачаш навън, махваш с ръка на абата и минута по-късно двамата вече тичате по пътя.

Мини на #170.

Абатът се навъсва.

— Какво? Още претенции? Ей, ама това младо поколение е станало съвсем нагло! Имай срам поне от белите ми коси, хлапако! Щом съм ти казал, че всичко ще е наред, значи така и ще бъде. Хайде, стига си хленчил и да почваме работа, че до утре вечер не ни остава много време.

Ако преглътнеш възраженията си и се хванеш усърдно на работа, мини на #91.

Ако смяташ, че протестите ти са основателни, продължи на #183.

Откъм запад гората е особено гъста. Повече от два часа се промъкваш в мрака през храсталаци и ями, докато накрая дърветата започват да оредяват. В тъмното зърваш наблизко някаква голяма табела, но така и не успяваш да я прочетеш.

Малко по-късно излизаш на открити ливади, отвъд които се чернеят непристъпните стени на замъка. Тръгваш напред, ала още при първите крачки през ливадата земята под краката ти изчезва. Проваляш се в дълбока яма и когато достигаш дъното, изведнъж се озоваваш обкръжен от злоещо проблясващи светлинки. Страховит вой ти подсказва жестоката истина: обкръжен си от глутница изгладнели вълци, затворени тук от коварния барон.

Уви, млади графе, краят ти е неминуем. Така става с всеки авантюрист, който бърза да действа, без да е разузнал както трябва вражеската територия.

Когато стъпките на стражата заглъхват в края на коридора, абат О'Бръм изскача изпод леглото и те прегръща.

— Всичко чух, млади графе! Ти си истински, достоен наследник на рода Муш-Мурок. И се кълна в името на старата дружба с твоя баща, че ще те измъкна от затвора! Ала сега не бива да губим време. Сигурен съм, че след като се опомни, баронът ще реши да те предаде на палача. Трябва да го изпреварим!

Ти опипваш дебелината на врата и поклащаш глава.

— Хубаво казано, отче... само че как ще се измъкнем от тая килия? Може би с твоята дяволска дълбачка?

— Не — усмихва се старият свещеник. — Това би било твърде бавно... макар че и тя ще ни свърши работа. Отдавна имам гениален план за бягство, липсваше ми само млад и силен помощник. Сега всичко е наред. След не повече от час ще бъдем на свобода.

Оглеждаш го недоверчиво. Този дрипав и мършав старец не изглежда способен на подвизи.

— Повярвай ми! — настоява абатът и вдига от земята листа, който е останал забравен в суматоката. — Повикай тъмничаря и му кажи, че си подписал всичко. Когато отвори вратата, за да вземе документа, трябва само да го удариш с нещо по главата. Другото остави на мен.

Без повече обяснения старецът пролазва под нара и изчезва в дупката. Ти поглеждаш подир него и се почесваш по тила. Ще приемеш ли плана му, макар че не знаеш в какво се състои?

Да — мини на #123.

Не — продължи на #51.

— Чакайте, добри хора! — стреснато възкликва абат О'Бръм. — Погледнете ни по-добре! Какви шпиони сме ние? Не виждате ли, че сме сиромаси като вас?

За момент настава тишина. Селяните се колебаят, ала това няма да е задълго. Побързай да посочиш едно число от [таблицата в края на книгата](#).

Ако числото е четно, мини на #172.

Ако е нечетно, продължи на #187.

Мини на #254.

Спускането надолу по стената минава без произшествия и след няколко минути двамата вече тичате през ливадите към гората, която се тъмнее недалече. Ала внезапно почвата под краката ви изчезва. Политате надолу... и се озовавате в яма, пълна с мършави, прегладнели вълци.

Следващите двадесетина минути са едни от най-неприятните през живота ти. Раздавайки удари и ритници, по някакво чудо успявате да се опазите от нападенията на вълците. Най-сетне стражата чува отчаяните ви крясъци и идва да ви спаси... ако подобно нещо изобщо може да се нарече спасение, защото не след дълго се озоваваш върху масата за инквизиции. Под злобния поглед на барон д'Ангалак ще бъдеш подложен на най-чудовищното мъчение — гъделичкане по петите с пауново перо, докато издъхнеш... или докато подпишеш документа с неговите искания.

Мини на #145.

— Един Муш-Мурок никога не лъже! — гордо заявяваш ти и с един замах смъкваш фалшивата брада от лицето си. — Вижте добри люде, пред вас е законният наследник на тия владения!

Продължи на #202.

Очите на стражника се разширяват от суеверен ужас. Той се прекръства с трепереща ръка и заплашително вдига копието си.

— Говорещо прасе! Сатанинско изчадие! Назад, скверна гадино!

Две мнения не може да има — сега единственото ти спасение е в бягството. Но накъде смяташ да побегнеш?

Назад, към прикритието на гората — мини на #238.

Напред, към двора на замъка — продължи на #277.

— Хмммм — промърморва тъмничарят. — Това, аристократите, сте големи диванета, ама понякога ви хрумват интересни идеи. Как мислиш, дали тая лечебна физкултура може да помогне и на мен? От влагата в тия зандани напоследък взе да ме мъчи ревматизъм.

Какво ще му отговориш?

„Разбира се, че ще ти помогне“ — мини на #6.

„Не знам, ама за всеки случай вземи да опиташ“ — продължи на #135.

„Това е за изтънчени хора, а не за говеда като теб“ — прехвърли се на #220.

Остатъкът от деня минава мъчително бавно. Двамата с О'Бръм седите прикрити под дърветата и слушате звуците на суматохата в близкия замък. Ала най-сетне сенките почват да се издължават и над гората пада романтичен виолетов здрач.

— Време е, доблестни младежо — тръсва глава абатът. — След малко ще настъпи нощ. Ела, трябва да те подготвим за епохалния полет.

Мини на #177.

Изпъваш се върху нара и се опитваш да измислиш начин за бягство. Но засега не ти хрумва нищо. Каменните стени са дебели, вратата е здрава. Изглежда, ще трябва да чакаш благоволенията на съдбата.

Изтощен от мисли, ти постепенно се унасяш в дълбок сън.
Мини на #26.

Нямаш друг избор, освен да се подчиниш. Пускаш краля и докато се изправяш с вдигнати ръце, откъм ямата долита звучно цамбуркане, последвано от жален вой. Обръщаш се. Зад теб са застанали във войнствени пози четиримата телохранители. Докато двама от тях насочват към гърлото ти върховете на мечовете си, другите двама се заемат с тежката задача да измъкнат негово величество от земната утроба.

Най-сетне Кукундрел Седемнайсети изпълзява на бял свят.

Трябва да се признае, че под светлината на единствената оцеляла факла той представлява особено колоритна гледка — целият облепен в не твърде благоуханни смески, с мокра коса и изкривено от ярост лице.

— Идиоти! — изревава владетелят. — Как посмяхте да осуетите опитите на този доблестен млад мъж да ме изтръгне от тежката участ?

Пред страховития му гняв телохранителите изтръпват и сякаш се смаляват.

— Ама, ваше величество — почва да мънка единият от тях. — Чакайте сега... Този човек е виновен за всичко. Той е атентаторът.

— Ха! — презрително изсумтява кралят. — Атентат! Глупости! Вярно, отначало и аз тъй помислих, обаче простата логика подсказва друго. Това беше природно бедствие, дръвници! Земетресение, комета или нещо подобно. Размърдайте си мозъците, ако изобщо ги имате. Нали пазехте от четирите страни? Откъде се е взел тогава атентатор? От небето ли е паднал?

— Ами, то... таквоз... — смотолевя телохранителят. — Точно от небето падна, значи...

От устните на краля се изтръгва печален смях.

— И на подобни люде аз доверявам безценната си съдба! Какви фантазмагории ми разправяте, жалки твари? Къде се е чуло и видяло човек да лети? Не, всичко трябва да има далеч по-просто обяснение и моят могъщ разсъдък вече се досеща за него. Този доблестен младеж вероятно е тукашен дребен благородник от свитата на барон д'Ангалак. И виждайки страшния катаклизъм, той се е хвърлил напред,

за да спаси своя крал с риск за живота си — нещо, което трябваше вие да сторите, некадърници! Така ли е, млади момко?

Отговорът ти може да бъде само един:

— Да, ваше величество.

Кукундрел Седемнайсети кимва доволно и с величествен жест се обръща към оклюмалите телохранители.

— Марш оттук, долни изверги! Уволнени сте. Този храбър младеж струва колкото две дузини отрепки като вас. От днес нататък той ще ми бъде верен телохранител. Приемаш ли, момко?

Ако се съгласиш, мини на #240.

Ако откажеш дипломатично, продължи на #261.

— Ех, безразсъдна младост... — въздъхва кръчмарят. — Добре, клети момко, ще ти разкрия тайната на прокълнатото място. То е точно до Черната скала.

— Близо до северозападния ъгъл на замъка — добавя приказливият селянин.

Продължи на #212.

Свиваш юмрук и замахваш, но изведнъж загадъчната машина се завърта и болезнено те перва с лъжицата през ръката. Възмутен, ти отскачаш назад. Срамота! Как може да се употребяват подобни необезопасени механизми!

Отдръпваш се върху нара и решаваш, че все пак ще е най-разумно да видиш какво иска натрапникът.

Мини на #131.

Докато крачиш към колибата, сърцето ти се свива от тревога. Ами ако я завариш празна? Ако абатът си е тръгнал, отчаян от твоето недоверие?

Ала съдбата е на твоя страна. Когато приближаваш познатата полянка, пред колибата изскача прегърбен старчески силует.

— Графе! — възкликва О'Бръм. — Ти се върна! Знаех си, че ще се вслушаш в гласа на разума!

— Да — горестно въздъхваш ти. — Върнах се, но навярно вече е твърде късно за осъществяване на твоя гениален план.

Абатът тихичко се размива.

— Никога не е късно, млади приятелю. Нима мислиш, че не съм предвидил подобен развой на събитията? Въпреки твоето недоверие, въпреки крехкото си старческо здраве, аз сам построих катапултата и сега тя те чака край стените на замъка. Да вървим!

В душата ти пламва надежда. С такъв гениален помощник е невъзможно да се провалиш. От все сърце прегръщаш стария абат, сетне двамата изтичват напред през мрачните горски дебри.

Час по-късно вече стоите на една ливада край североизточния ъгъл на замъка. А сред нея смаяният ти поглед съзира очертанята на грамадна катапулта.

Премини на #177.

Дълбоко в горските дебри една изоставена въглищарска колиба ви предлага търсеното убежище. Седнал пред нея, ти се взираш към короните на дърветата и се питаш какво ли те чака сега. В крайна сметка не си постигнал нищо — положението е същото, както и преди. Има само един утешителен факт — тъмничарите на злия барон са забравили да те претърсят и все още разполагаш с парите си (поне колкото са ти останали).

Мини на #180.

Уви, този път съдбата не е благосклонна към теб. С един удар на дългия си камшик кочияшът те поваля край пътя. Кралската колона бързо се източва покрай теб, а ти оставаш да лежиш сред облаци прах. Когато се надигаш, виждаш, че си пропуснал и другия шанс — стадото добитък вече навлиза в портите на замъка. Какво ти остава сега?

Ако си покрит с драскотини, мини ма #175.

Ако поне кожата ти е невредима (естествено, без да се брои ударът с камшик), продължи на #258.

— Точно туй е доказателството! — дълбокомислено заключава приказливият селянин. — Никой шпионин не прилича на шпионин, щото ако прилича на шпионин, ще разберат, че е шпионин, затуй шпионите...

Той явно се кани да разсъждава по темата надълго и нашироко, но кръчмарят го прекъсва:

— Шпиони значи! От ония, дето дават награди за тях!

С ужас виждаш как добрите хорица светкавично се преобразяват. В очите им лумват алчни пламъчета. Кръчмарят пъргаво бърка под масата и измъква солидна дрянова сопа. Неколцина селяни в по-напреднала възраст надигат бастуните си.

— Голяма глупост направи, графе! — прошепва абатът, като те дърпа настоятелно за ръкава. — Да бягаме, додето сме цели!

За жалост О'Бръм има право. Сега единственото ви спасение от коварните селяни е в незабавното бягство.

Мини на #255.

С цялата бързина, на която са способни нозете ти, хукваш напред и десет минути по-късно пресичаш пътя на кралската свита. Преди смаяната охрана да предприеме каквото и да било, ти се хвърляш към каретата на владетеля с вик:

— Господарю! Чуйте ме!

Заложил си прекалено много на съдбата. Щом е така, посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#).

От 1 до 6 — мини на #248.

От 7 до 12 — продължи на #171.

Сред всеобщата паника никой не обръща внимание на двама невзрачни затворници, които бързо се измъкват в двора на замъка. Ала ето че този път благосклонната съдба ви е изоставила. Крепостната порта се оказва затворена.

— Бързо горе, на стената! — възкликва абат О'Бръм. — Ще се спуснем с въже!

— Въже ли? — изненадваш се ти. — Откъде ще го вземем?

Старецът гордо разгръща дрипавата си дреха. Около кръста му наистина е омотано дълго, грубо изплетено въже.

— Ето! Цели седемнайсет години скубах брадата си косъм по косъм, за да го изплета!

Ако приемеш идеята на абата, мини на #84.

Ако предпочиташ да потърсиш механизма за отваряне на портата, прехвърли се на #97.

Вече нямаш никакъв избор и тичешком се връщаш при Черната скала. Трябва на всяка цена да откриеш тайния проход.

Продължи на #94.

Не, връщане назад вече няма! Жребият е хвърлен! Изсипваш монетите в шепата на добрия селяк и поемаш напред. Няколко минути по-късно заедно с цялото стадо грухтящи свине ти се търкаляш в дълбока кална локва. Когато най-сетне излизаш на суша, прогнозата на свинаря се оказва напълно правилна — без подробен анализ никой не би разпознал в теб принадлежност към човешкия род.

И все пак...

И все пак понякога съдбата си прави странни шеги. Гонено от свинаря, стадото вече прекосява портите на замъка, когато един от стражите пристъпва право към теб и прегражда пътя ти с копието си.

— Туй пък животно какво е? Да не е някакъв урод?

Слисаният свинар загубва и ума, и дума. Сега всичко зависи от твоята бърза реакция. Как ще отговориш?

„Не виждаш ли, че съм прасе, бе?“ — мини на #188.

„Грух-грух“ — продължи на #218.

„Кви-и-и-и-и!“ — отгърни на #253.

Ще премълчиш — прехвърли се на #269.

Ще захапеш пазача по глезена — попадаш на #208.

Сред гъстеещия мрак абат О'Бръм те настанява върху катапултата. Личи си, че и той е нервен, макар да го прикрива с непрекъснати приказки.

— Знаеш ли, момко — бърби старецът, докато обтяга въжетата, — вярвам, че някой ден това мое изобретение ще се превърне в транспорт на бъдещето. Представи си само — с катапулта към всички краища на света. Бързо, лесно и безболезнено. Да... Велики времена ще бъдат тогава. С погледа на могъщото си въображение виждам летищата на онази светла епоха — просторни равни ливади с кокетни барачки отстрани и дори с осветление за онези, които се приземяват нощем.

Усмиваш се. Старецът май има твърде развинуто въображение. Кокетни барачки, та и осветление отгоре на всичко... Хайде де!

— Мигът настана! — леко трепва гласът на абата. — Пригответи се, графе. След секунда ще бъдеш първият летец на една нова епоха!

Тревожно отправяш очи към тъмния силует на замъка и се питаш какво ли те чака.

Ако абатът се е погрижил за безопасното ти приземяване с друго свое изобретение, мини на #186.

В противен случай продължи на #214.

Старият абат избухва в дрезгав смях.

— Не ме заблуждавай, младежо! Откакто тия места попаднаха под властта на барон д'Ангалак, крадците и убийците тук са на почит. И без да ми казваш, знам, че за да попаднеш в затвора, трябва да си честен и почтен човек. Погледни мене — някога бях уважаван Божи служител и пръв приятел на граф Халабаш дьо Муш-Мурок. А какво съм днес? Жалка развалина след седемнайсет години, прекарани в тия мрачни зандани.

Ти си поразен. Значи абатът е бил приятел на твоя баща! Ако решиш да му разкриеш името си, мини на #148.

Ако предпочиташ засега да премълчиш, продължи на #90.

Трябва да разчиташ на абата! С тази плаха надежда ти се отправяш към старата въглищарска колиба, макар че сърцето ти се свива от тревога. Ами ако я завариш празна? Ако абатът си е тръгнал, отчаян от твоето недоверие?

Ала съдбата е на твоя страна. Когато приближаваш познатата полянка, на входа на колибата изскача прегърбен старчески силует.

— Графе! — възкликва О'Бръм. — Ти се върна! Знаех си, че ще се вслушаш в гласа на разума!

— Да — горестно въздъхваш ти. — Върнах се, но навярно вече е твърде късно за осъществяване на твоя гениален план.

Абатът тихичко се размива.

— Никога не е късно, млади приятелю. Нима мислиш, че не съм предвидил подобен развой на събитията? Въпреки твоето недоверие, въпреки крехкото си старческо здраве, аз сам построих катапултата и сега тя те чака край стените на замъка. Да вървим!

В душата ти пламва надежда. С такъв гениален помощник е невъзможно да се провалиш. От все сърце прегръщаш стария абат, сетне двамата изтичват напред през горските дебри.

Час по-късно вече стоите на една ливада край североизточния ъгъл на замъка. А сред нея смаяният ти поглед съзира очертанията на грамадна катапулта.

Премини на #164.

Без да усетиш, ти си изрекъл мислите си на глас. Но в този момент върху рамото ти се отпуска крехка старческа десница.

— Не си прав, млади графе — изрича зад гърба ти гласът на абат О'Бръм. — Ти вече постигна много. Успя да се измъкнеш от тъмницата, доказа на злия барон какво значи истинска доблест... а освен това вече не си сам. Запомни: с гениален изобретател като мен ти ще успееш да преодолееш всяка преграда. Щом сме двамата, няма непостижима цел!

Усмихваш се. Старецът е прав. Рано или късно целта ще бъде постигната. Очакват те нови борби и нови приключения, ала това ще стане, след като преминеш на #10.

Изборът ти не е твърде добър. От юг се намира главната порта на замъка и когато стигаш до нея, откриваш, че тъкмо тази страна се охранява най-добре — не само от стражата на барона, но и от кралски гвардейци. Немислимо е да се прехвърлиш през тази стена. Налага се да направиш нов избор. От коя страна ще опиташ да осъществиш начинанието си?

От източната — мини на #89.

От западната — продължи на #156.

От северната — прехвърли се на #235.

А ако смяташ, че нямаш шансове да прескочиш стената, където и да било, попадаш на #252.

Спускането надолу по стената минава без произшествия и след няколко минути двамата вече тичате по горския път. Трябва да се укриете час по-скоро, преди да са ви настигнали войниците на барона.
Мини на #170.

— О, невежество! — избухва О'Бръм. — Докога ще трябва да се смирявам с неуки хора, които пренебрегват гениалните ми открития? Край! Баста! Махай се отгук, недостоеен графе! И на колене да ме молиш, вече не ще ти предложа помощта си.

Във вените ти кипва гордостта на рода Муш-Мурок. Без да кажеш повече нито дума, ти взимаш малко хляб и сирене, сетне напускаш колибата с достойно вдигната глава. Абат О'Бръм остава да те гледа с умислена старческа печал. Тъй завършва една хубава дружба между двама доблестни мъже.

Продължи на #200.

Дълго крачиш през мрака, озаряван единствено от мътните проблясъци на твоята факла. Ала ето че отворът постепенно се разширява и ти попадаш в просторна винарска изба. Тумбестите силуети на грамадните бъчви наоколо донякъде прогонват тревогата ти. В края на краищата, какво страшно може да дебне в една винарска изба?

Уви, може!

Глухо скърцане те кара да извърнеш глава... и косата ти настръхва. Част от стената бавно се измества, за да разкрие друг, още по-таен проход. И от тъмнината величаво изплува една призрачно бяла фигура, наметната с дълъг саван.

Духът на баща ти!

С жално стенание призракът вдига високо факлата, която носи, после бута стената на място и тръгва през избата. Ако желаеш да му се обадиш, мини на #103.

Ако предпочиташ да го последваш незабелязано, продължи на #271.

— Какво? — възкликва тъмничарят — Не било моя работа, значи! Хей, говедо муш-муроковско, внимавай какво говориш!

— Не смей да произнасяш с жалкия си език славното име на моя род, долно създание! — гордо отвърщаш ти.

Мини на #220.

Щом е така, навярно не би те затруднил един малък тест. Що е „ритни-жълтица“?

Старинна народна игра — мини на #34.

Тайна кесия, скрита от вътрешната страна на ботуша — продължи на #57.

Рядко срещана билка — прехвърли се на #75.

Термин от областта на финансите — отгърни на #92.

Нещо, направено от чаршаф и въжета — попадаш на #121.

— Хе, шпиони! — презрително възкликва един от селяните. — Как пък не! Тъкмо в нашата кръчма! И за какво? Сигурно да ни шпионират кърпените задници!

Нажежената атмосфера мигновено се успокоява. Въздъхваш от облекчение. Опасността е отминала.

Продължи на #212.

Реакцията ти е идиотска и сега само сляпата съдба може да избере продължението. Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#).

От 1 до 4 — мини на #61.

От 5 до 8 — продължи на #162.

От 9 до 12 — попадаш на #263.

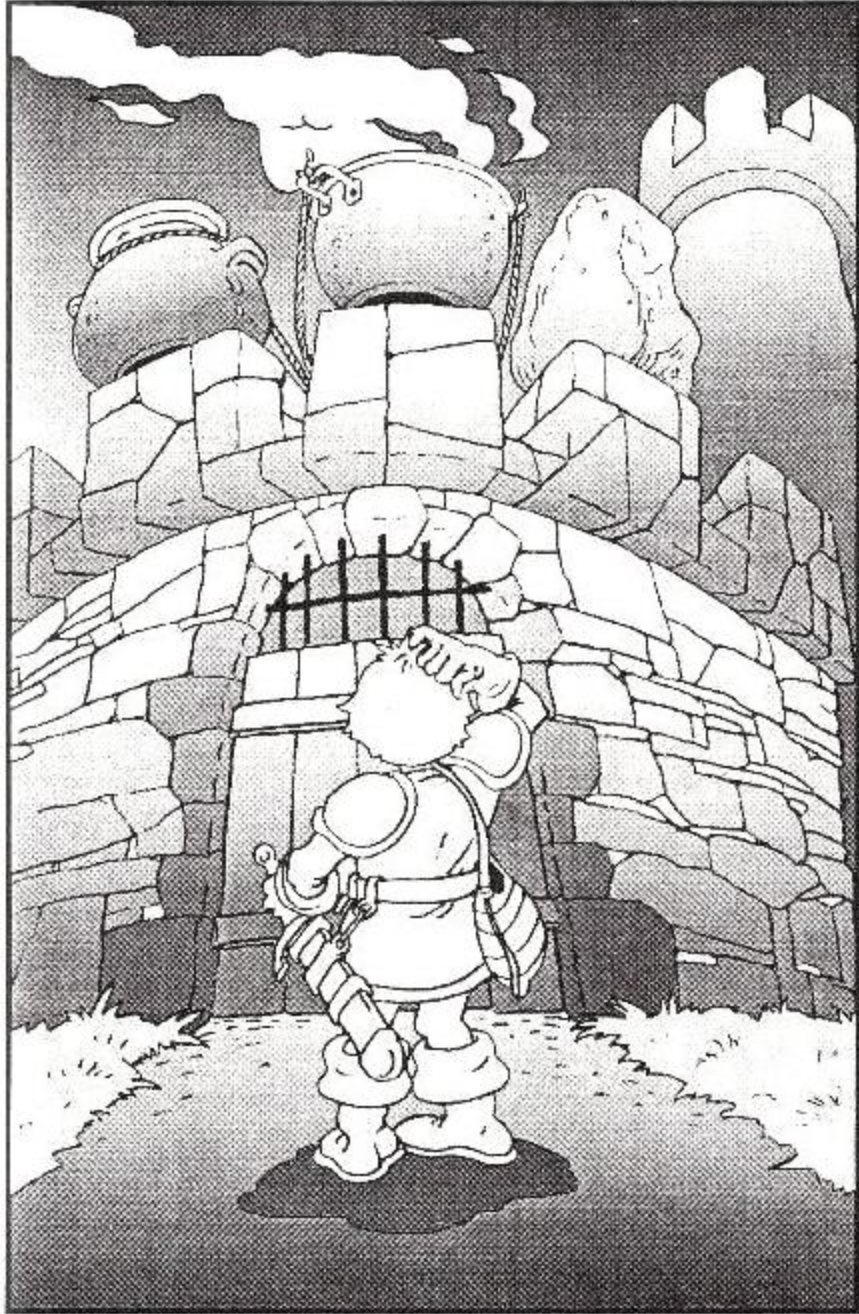
Най-сетне горе върху стената войниците на барона излизат от своите укрития, но реакцията им съвсем не е почтителна. Напротив — по всичко личи, че се канят да приведат в действие защитните съоръжения. А те са (нека го напомним): димящ казан в средата, огромен камък отдясно и още по-грамадна делва отляво.

С ужас осъзнаваш, че след секунда те чака бомбардировка. Не ще имаш време да избягаш, тъй че трябва да избереш най-малката от три неизвестни злини.

Ако моментално се завъртиш и хукнеш назад по пътя, мини на #217.

Ако преди това отскочиш наляво, попадаш на #15.

Ако отскочиш надясно, прехвърли се на #225.



С похвално благоразумие решаваш, че дори дългът на един Муш-Мурок си има предели. Пускаш ръцете на краля и докато скачаш на крака, откъм ямата долита звучно цамбуркане, последвано от жален вой. Ти обаче нямаш ни най-малко желание да разбереш какво ще стане по-нататък. Сподирян от свирепите крясъци на телохранителите, побягваш към замъка и хлътваш в първия удобен вход.

Продължи на #242.

Панделио свива рамене.

— Добре де, твоя воля. Но ще ти дам един съвет. В тия несигурни времена не е добре да пътуваш сам. Искаш ли да продължим напред заедно?

Ако се съгласиш, мини на #48.

Ако му кажеш, че не желаш спътници, мини на #27.

— Ама ти май нещо ни будалкаш — промърморва един от селяните. — Като те гледам с тия протъркани дрехи, хич не приличаш на граф.

Усещаш как абат О'Брѐм отчаяно те мушка с лакът в ребрата. Очевидно разкритието на истинската ти самоличност никак не му допада. Ако опиташ да обърнеш всичко на шега, мини на #149.

Ако твърдо държиш да докажеш, че си наследникът на замъка, продължи на #232.

Едва си отхапал първото късче, когато чуваш зад гърба си деликатно покашляне. Обръщаш се и виждаш някакъв мършав тип с окърпени дрехи, грамаден крив нос и тънки засукани мустачки.

— Видях всичко — одобрително казва той. — Майсторски им отмъкна гъската. Обаче се чудя дали ще можеш да я изядеш цялата.

— Мога, мога — успокояваш го ти. — Аз съм способен.

— Вярвам ти — кимва непознатият. — Ама сигурно ще е полесно, ако поканиш и мен на трапезата.

Ако решиш да споделиш гъската с него, мини на #215.

Ако му кажеш да се пръждосва, за да не ти разваля апетита, продължи на #11.

Един час по-късно стражата те изритва от замъка заедно с абат О'Брѐм. Изправен горе на крепостната стена, Баламур д'Ангалак ви изпровожда с грѐмогласен смях.

— Какѐвто бащата, такѐв и синѐт — унило поклаща глава старият свещеник. — Единият проигра наследството си на карти, другият доброволно се отказа от него. Ти си позор за своя род, Корнишон дѐо Муш-Мурок! Врѐщай се обратно в кошарата — там ти е мястото!

Уви, абатѐт е прав. След като провали всичките си шансове, не ти остава нищо друго, освен да бѐдеш овчар до края на дните си.

Откъм запад гората е особено гъста. Повече от час се промъкваш през храсталаци и ями, докато накрая дърветата започват да оредяват. Ала тъкмо тогава пред погледа ти изниква грамадна табела със зловещ надпис:

НЕЩАстнико, спри!

НАПРЕД ТЕ ЧАКА ГИБЕЛ! ОПАСНО ЗА ЖИВОТА!

вълчи ями!

Е, браво на барон д'Ангалак! Хубаво посрещане е подготвил на пътниците!

Ако продължиш напред въпреки предупреждението, мини на #13.

Ако предпочиташ да избереш друг път, продължи на #111.

А ако вече си огледал замъка и от четирите му страни, прехвърли се на #237.

Няколко секунди в спалното помещение царува мъртвешка тишина. Сетне най-близкият войник се прекръства с трепереща ръка и отскача до стената, за да грабне копието си.

— Сатанинско изчадие! Назад, скверна твар! Не ни ли стигаше проклятието на стария граф, та сега и това?

Останалите реагират светкавично и в следващата секунда от всички страни те обграждат лъскавите остриета на копия.

— Чакайте! — провикваш се ти. — Нека ви обясня...

— Не го слушайте! — изревава началникът на стражата. — Запушете му устата, инак ще ви омае с пъкдени слова! И веднага повикайте свещеника!

Продължи на #272.

Изпроводен от яростните проклетия на просяка, ти се отдалечаваш по пътя, като броиш в движение монетите. Можеш да прибавиш в кесията си шест гроша.

Но уви, радостта ти е краткотрайна, защото само след минута от близката горичка изскачат десетина въоръжени мъже, предвождани от... сакатия просяк. Всъщност той изобщо не е бил сакат — на кръста му още висят две парцалени топки, имитиращи отрязани крака.

— Дръжте го! — крещи фалшивият инвалид. — Това е Муш-Мурок! Баронът дава двеста жълтици за него!

Изваждаш меча си и подхващаш схватка с първите нападатели, но в това време някой се промъква зад гърба ти и жесток удар по главата те хвърля в царството на сънищата.

Мини на #227.

Когато без колебание се подписваш под документа, баронът те поглежда смаяно.

— Ти си бил по-наивен, отколкото те смятах! Е, добре, нещастнико! Вече не представляваш заплаха за мен и ще те пусна да си вървиш заедно с един дъртак, приятел на баща ти. Тъкмо няма да ви хранутутя повече.

Какво ще му отговориш?

„Ти си негодник, бароне! Приеми вместо сбогом моето проклятие!“ — мини на #63.

„Принуден съм да отстъпя пред грубата сила, но винаги ще помня злото, което ми стори!“ — продължи на #147.

„Ти си глупец, д’Ангалак! Документът, който подписах, не може да отмени древния указ на крал Кукундрел Мъдри!“ — прехвърли се на #107.

Скоро Панделио се връща с грамадна кана вино. Сяда на масата, налива две чаши и кимва радостно.

— Е, наздраве! Да пием за успеха на твоята праведна мисия. Какво ще направиш сега?

Ще пиеш с него — мини на #116.

Ще кажеш, че си въздържател — продължи на #108.

Ще заявиш, че не пиеш със съмнителни типове — прехвърли се на #138.

След като се отдалечаваш от колибата, ти сядаш на един камък и се замисляш. Лишен от безценната помощ на абата, ще трябва сам да проникнеш в замъка. Но как?

Ако знаеш къде се намира тайният проход и имаш храбростта да се срещнеш с привидение, мини на #236.

Ако се опиташ да приложиш хитрината на Одисей, продължи на #250.

А ако потърсиш начин да се прехвърлиш през стените на замъка, отгърни на #274.

И постъпваш съвършено правилно. Докато противниците се колебаят кой да нападне пръв, ти катурваш масата насреща им и изхвъркваш от хана. Зад гърба ти се раздават разочаровани вопли:

— Язык! Изтървахме наградата!

— След него! Двеста жълтици са това! Ще го хванем!

Ще те хванат, ама друг път! Работата като овчар при стария Рапондо те е надарила със здрави нозе. Плюеш си на петите и скоро вече си на цяла левга от коварните преследвачи. Усмиваш се при мисълта, че в суматохата подлият ханджия забрави да ти представи сметката. Е, какво пък — един безплатен обяд е справедлива компенсация за тревогите, които преживя преди малко.

Мини на #5.

За момент в кръчмата настава мъртва тишина. Потресените селяци скачат на крака. Сетне някой изревава:

— Той е наистина! Корнишон дьо Муш-Мурок! Аз помагах да го вържем предния път. Ура! Наградата е наша!

— Дръжте го! — виква друг. — Баронът дава двеста жълтици за главата му!

С ужас виждаш как добрите хорица светкавично се преобразяват. В очите им лумват алчни пламъчета. Кръчмарят пъргаво бърка под масата и измъква солидна дрянова сопа. Неколцина селяни в по-напреднала възраст надигат бастуните си.

— Голяма глупост направи, графе! — прошепва абатът, като те дърпа настоятелно за ръкава. — Да бягаме, додето сме цели!

За жалост О'Бръм има право. Сега единственото ви спасение от коварните селяни е в незабавното бягство.

Мини на #255.

Храбро пристъпваш пред портата.

— Кой си и по каква работа идваш в този замък? — отново пита гласът.

Какво ще отговориш?

„Аз съм граф Корнишон дьо Муш-Мурок, законният владетел на този замък“ — прехвърли се на #189.

„Беден пътник, който търси гостоприемството на славния барон д'Ангалак“ — мини на #7.

„Кралски пратеник със секретно послание до барона“ — попадаш на #124.

Ако решиш, че ще е по-разумно да прекратиш разговора и да си тръгнеш, продължи на #110.



От шеметния полет дъхът ти спира. Черната грамада на замъка се носи насреща ти с фантастична бързина. Вече си на върха на траекторията, когато изобретението на абат О'Бръм заработва по най-блестящ начин. Внезапно нещо те разтърсва и чаршафът с плясък се разтваря над главата ти. Увиснал на въжетата, ти политаш надолу — наистина плавно като снежинка.

Но изненадите на съдбата не са те подминали. Лекият нощен ветрец подхваща пара-шута и го поднася към един широко разтворен прозорец. Преди да се опомниш, ти падаш върху дебел килим, а чаршафът те покрива като саван. Горе в небето луната надниква иззад облаците и призрачните лъчи огряват белия ти силует.

В този миг из тайнствената стая се раздава писък на неописуем ужас.

— Милост! Милост, призрако! — крещи някой с прегракнал глас. — Защо ме тормозиш вече седемнайсет години наред?

Обръщаш се и в полумрака различаваш легло, върху което се е свил и трепери... злият барон Баламур д'Ангалак!

Родът Муш-Мурок открай време се е славил с бърза мисъл. Мигновено разбираш как да използваш положението в своя полза и изричаш с тежък, задгробен глас:

— Негоднико! Признай къде криеш древния указ на крал Кукундрел Мъдри!

— Защо ме тормозиш, о, призрако! — жално изхленчва баронът. — Та няма от седемнайсет години не ти повтарям едно и също? Няма го! Още тогава опитах да го търся, но като видях, че няма да е лесно, заповядах да изгорят цялото съдържание на библиотеката.

Разтърсват те тръпки на безсилна ярост. Свиваш юмрук и го размахваш към треперещия барон.

— Проклет да си, Баламур д'Ангалак! Проклет да бъде и целият ти род!

— Смили се над мен, призрако! — проплаква баронът.

— Няма прошка за теб! — сурово отвърщаш ти и излизаш от спалнята.

Едва си направил няколко крачки по коридора, когато изненадващо спиращ. Наблизо виждаш врата, върху която все още личат следи от изчегъртания герб на рода Муш-Мурок. Сега над него се мъдри претруфеният герб на д'Ангалак. Странно! Това би трябвало да е спалнята на барона. Но нали ти преди малко се раздели с него! Защо ли спи на друго място?

И докато си блъскаш главата над тази загадка, иззад вратата долита нов писък на ужас.

Продължи на #85.

Постъпката ти е идиотска и човекът с право се вбесява. А когато се вбеси, даже един сакат просяк налита на бой. В следващия миг с изумление осъзнаваш, че той изобщо не е сакат. Отрязаните крака всъщност са две парцалени топки, прикрепени към кръста му. А истинските крака са били скрити в издълбания пън. Ама че работа!

Но не ти остава много време да се чудиш, защото фалшивият инвалид измъква скрит меч и се хвърля насреща ти. А от гората изскачат още десетина въоръжени мъже.

— Дръжте го! — крещи някой. — Баронът дава двеста жълтици за него!

Решаваш, че не е никак хубаво тия мъже да получат цели двеста жълтици. Може да се пропият и изобщо да тръгнат по лош път. За да им спестиш подобни неприятности, хукваш с всичка сила по пътя и скоро си въвн от опасност.

Мини на #44.

След миг абат О'Бръм изпълзва изпод нара заедно със странната си машина. Само че през изминалите няколко минути е внесъл в конструкцията съществено изменение — сега отпред вместо лъжица са монтирани две ръждясали вилици.

— Браво, графе! — възкликва старецът. — Ти си чест и гордост за славния муш-муроковски род! А сега напред към свободата! — Той се навежда и потупва колелото отстрани на машината. — Е, хайде, Хорацио! Покажи на какво си способен!

Ала проскубаният плъх в клетката не помръдва и само го гледа унило с лъскавите си черни очи.

— Проклето животно! — яростно се провиква абатът. — Сега ли намери да ми правиш номера? Нищо, графе, не се безпокой. Всичко е наред. Сега ще му дам газ.

— Газ ли? — изненадваш се ти. — Че това да не е газена лампа?

Абат О'Бръм небрежно махва с ръка.

— Не, просто използвам един термин, който ще влезе в широка употреба след векове, когато благодарното човечество дорасне до моите гениални изобретения. Сега ще ти покажа.

Той измъква от гънките на дрипавата си дреха парче нагрисана люта чушка и провира ръка в кръглата клетка. Не виждаш точно какво прави там, но резултатът е потресаващ. Изведнъж плъхът надава пронизително цвърчене, подскача и с всички сили се втурва напред. Колелото вихрено се завърта и машината потегля към коридора, като потраква свирепо с двете ръждясали вилици.

— Напред! — възкликва старият свещеник. — Свободата ни зове!

Без да чакаш повторна покана, ти хукваш навън.

Мини на #152.

— Така си и мислех! — възкликва Панделио. — А ще бъде ли прекалено нескромно, ако запитам каква работа те води по тия места?

Какво ще му отговориш?

„Да, ще бъде прекалено нескромно“ — прехвърли се на #60.

„Имам да оправя някои търговски работи“ — мини на #106.

„Дошъл съм да си възвърна владението над замъка Муш-Мурок“
— попадаш на #23.

— Ах, прасе проклето! — изревава пазачът, подскачайки на един крак.

— Ти нали не вярваше, че е прасе? — ухилва се свинарят.

— Да мълчиш, че има да ядеш бой до сто и едно и обратно! — озъбва се храбрият стражник. — Като викна колегите...

Всъщност колегите му се превиват от смях. Но стреснат от заканата, свинарят енергично размахва тоягата си и цялото стадо панически се втурва напред. След минута в двора на замъка настава суматоха.

Мини на #69.

При други обстоятелства навярно би успял да избягаш, но сега гъската затруднява движенията ти и след малко събитията стигат до своя закономерен резултат. Мощен удар с черпак те поваля на пътя. Следват още няколко удара със сопите, после преследвачите се отправят обратно, носейки спасената гъска. Докато се отдалечава, ханджията презрително подхвърля през рамо:

Абе, глупако, къде си тръгнал да крадеш, като виждаш, че хич не те бива?

И ти се питаш същото. Какво да се прави — съдба... Ставаш, разтриваш ударените места и продължаваш напред по пътя.

Мини на #5.



Парчето хляб, което е положено до делвата с вода, не изглежда особено апетитно, но въпреки това ти храбро го захапваш. И в резултат едва не се лишаваш от два предни зъба . Очевидно главното му достойнство е твърдостта, по която може спокойно да си съперничи с камъните от крепостната стена.

Ако решиш да накиснеш хляба във вода, за да стане годен за ядене, мини на #93.

Ако засега се откажеш от пиршеството, можеш да огледаш вратата на #241 или да полегнеш на нара, като се прехвърлиш на #165.

Когато разкриваш името си, смаяните селяни захвърлят лопати и колички. Над купищата пясък се надигат възторжени викове:

— Муш-Мурок!

— Младият граф!

— Ура, това е той!

С радостни възгласи селяните се струпват около теб. Ентусиазмът им е толкова трогателен, че се просълзяваш. Добрите хорица... Има само едно странно нещо — непрекъснато говорят за някакви си двеста жълтици.

— За какви пари става дума? — питаш ти.

— Ами... за наградата, дето баронът я дава за теб — простодушно пояснява най-близкият селянин.

— Ах, вероломни твари! — надаваш свиреп крясък ти. — Значи искате да продадете своя спасител за трийсет сребърника.

— А, не — възразява селянинът. — Много е евтино. Под сто и петдесет жълтици няма да приемем.

Възмутен от това коварство, ти изваждаш меч, но не успяваш дори да го размахаш. С един удар отзад по главата някой те изпраща в страната на сънищата.

Продължи на #227.

Загубили интерес към вас, селяните отново се хващат за картите. Но играта явно не им върви. Настроението е унило и по адрес на барон д'Ангалак непрестанно се сипят страховити проклетия — за данъците, за забранения лов, и най-вече задето утре ще им отнеме добитъка.

Сърцето ти се свива за тия клети, отрудени хорица. Ако решиш да обявиш кой си и да ги призовеш на бунт срещу барона, мини на #228.

Ако предпочиташ да запазиш в тайна истинската си самоличност, продължи на #247.

Ханджията те оглежда презрително и иска на му платиш още сега. Без да спориш с него, бръкваш в кесията и му даваш гроша (отбележи това в дневника).

След малко паницата с чорба е пред теб. Нахранваш се и излизаш от хана.

Мини на #5.

Вече няма връщане назад. Седиш върху катапултата и слушаш как абатът високо отброява:

— Десет... девет... осем... седем...

Съвсем се е смахнал от напрежението горкият, казваш си ти. Даже е забравил нормалния ред на числата.

— Шест... пет... четири... — отеква в нощната тишина развълнуваният глас на стареца. — Три... две... едно... СТАРТ!

И някаква непреодолима сила те запокитва нагоре през мрака.

Продължи на #231.

Без да чака втора покана, непознатият сяда до теб и лакомо атакува парчето печена гъска, което щедро му връчваш. Няколко минути над полянката царува тишина, нарушавана само от задружното ви мляскане. Но дори и една едра гъска не може да се опре на двама изгладнели пътници. Когато на тревата остава само куп оглозгани кокали, непознатият избърсва уста и те оглежда любопитно.

— Да ти се представя. Аз съм Панделио, пътешественик и любител на приключенията. А ти кой си и накъде отиваш?

Ако му разкриеш мисията си, мини на #76.

Ако кажеш, че предпочиташ да не говориш на тази тема, мини на #191.

Какъв документ трябва да подпишеш?

Че се отказваш само от наследството — мини на #55.

Че се отказваш от наследството и името си — мини на #100.

Облива те горещ водопад. Изтръпваш и за част от секундата очакваш да бъдеш сварен жив. Но се оказва, че течността не е чак толкова гореща. И при това има някакъв странен, дори може да се каже приятен аромат.

Тъй като сега не е време да анализираш разни аромати, хукваш с всичка сила по пътя. А зад гърба ти се раздава яростен рев:

— Идиотиинии! Тъпациинии! Пак сте объркали казана! Не видяхте ли, че това е чорбата за вечеря?

Ухилваш се, без да спираш бягството. Значи в замъка са те посрещнали с нещо като хляб и сол. Хубаво гостоприемство, няма що!

Ала следващия вик е по-страшен:

— Пуснете кучетата!

Продължи на #130.

— Ето, на! — възкликва пазачът. И грухти някак странно. Само е урод. Марш отгук, животно проклето!

И той заканително надига копието.

Ако побегнеш, без да чакаш удара, мини на #238.

А ако не се признаваш за победен и желаеш да избереш някакъв друг отговор, решавай:

„Не виждаш ли, че съм прасе, бе?“ — продължи на #188.

„Кви-и-и-и-и!“ — отгърни на #253.

Ще захапеш пазача по глезена — попадаш на #208.

Идеята ти се струва доста добра. Плащаш сметката и след малко двамата напускате хана заедно.

Мини на #48.

Тъмничарят ти хвърля мрачен поглед и замислено се почесва по тила.

— Ама ти май се гъбаркаш със стария кокал. Чакай, сега ще те науча на добри маниери!

И той свива юмруци с размерите на добре узрели пъпеши. Очевидно положението става напечено. Ако решиш да прибегнеш към военна хитрост, мини на #18.

Ако опиташ да се биеш с тъмничаря, продължи на #224.

Излизаш от гората и решавааш, че табелата наистина е била за заблуда. Под стените на замъка се простират разни зелени ливади. Тръгваш напред... и скоро откриваш колко измамен може да бъде един пейзаж. Защото под зелената трева наистина се крие коварно мочурище. Преди да осъзнаеш какво става, вече си хлътнал до кръста и продължаваш да потъваш.

Не ти остава нищо друго, освен да нададеш отчаяни вопли. И след минута в сърцето ти трепва надежда — от гората към тресавището се задават цяла група дрипави селяни. Минута-две те следят с жив интерес как се бориш за живота си. Накрая най-старият пита:

— Хей, какво търсиш там?

— Не ми е до приказки — задъхано отговаряш ти. — Измъкнете ме по-бързо.

— Да те измъкнем ли? — изненадва се старецът. — Че защо?

Какво ще отговориш?

„Защото това е ваш човешки дълг“ — мини на #64.

„Защото аз съм младият граф дьо Муш-Мурок, който ще ви освободи от тиранията на злия барон д'Ангалак“ — прехвърли се на #132.

„Защото ще ви дам петдесет гроша“ — мини на #3 (стига да ги имаш).

Когато оклюмал пристигаш при катапултата, абатът те посреща с широка усмивка.

— Е, графе, виждам, че от романтичното ти начинание не е излязло нищо. Ала не бой се, моето гениално изобретение няма да те подведе. Само изчакай до вечерта и ще видиш!

Продължи на #164.

Добре де, както искаш. Само не се оправдавай после, че не знаеш да четеш. Нали те предупредиха!

Още при първите крачки през ливадата земята под краката ти изчезва. Проваляш се в дълбока яма и когато достигаш дъното, изведнъж се озоваваш обкръжен от глутница прегладнели вълци. Гледай ти история! Барон д'Ангалак май разбира нещата прекалено буквално!

Изваждаш меча, опираш гръб в стената и започваш енергично да се отбраняваш от най-агресивните хищници. Но скоро ти става ясно, че без чужда помощ няма да се измъкнеш.

Ако искаш да викаш за помощ, мини на #50.

Ако предпочиташ да мълчиш, продължи на #35.

Решението ти е твърде неразумно. Родът Муш-Мурок никога не се е осланиял на грубата физическа сила. Преди да се опомниш, тъмничарят вече те държи с лявата ръка за врата, а с дясната те бърти, без да спазва нито едно от правилата на цивилизования юмручен спорт. Какво да го правиш — прост човек...

От неприятната ситуация те спасяват неколцина войници, дошли да те отведат някъде. Не знаеш точно къде, но в душата ти се надига злокобно предчувствие.

Мини на #86.

Уви, понякога дори потомъкът на един славен род може да сбърка в преценката. Освен ако заявиш, че цял живот си мечтал да се превърнеш в плънка за хамбургери. Така или иначе, в следващата секунда камъкът те размазва под крепостната стена. Ще останеш навеки в замъка Муш-Мурок... само че не така, както си предполагал.

Въпреки страха, който свива сърцето ти, храбро се хвърляш напред. За нищо на света не би допуснал тази гледка — гнусния барон, изправен пред праведния гняв на покойника. И тъкмо защото предварително си представяш какво ще видиш, изненадата ти е неопишуема.

В спалнята няма и помен от барона!

Сред полумрака, разсейван само от мъждивото пламъче на самотна свещ, различаваш не едно, а две легла. Върху едното, грамадно и засенчено от прашен балдахин (без съмнение леглото на барона), се е свил ужасеният крал Кукундрел Седемнайсети. А от другото — очевидно поставено тук допълнително — скача треперейки прелестно младо създание с дълги руси коси и възхитителни сини очи. Смътно си спомняш за разказите, които си чувал, че единствената дъщеря на владетеля, принцеса Франзелина, била невероятно красива. Да, несъмнено е така. И в сърцето ти трепва сладостна болка, когато крехката хубавица, макар да не те познава, потърсва убежище зад мъжествените ти рамене.

— По-мо-о-о-о-оц! — изпищява кралят с тънък гласец.

— Трепери, проклети бароне! — злорадо се разсмива призракът. — Ще те тормозя, додето не ми върнеш указа на Кукундрел Мъдри.

— Чакай малко, мъртвецо! — проплаква ужасеният владетел. — Аз не съм той! Не виждаш ли, че съм кралят!

Призракът презрително размахва бялото си покривало.

— Чудо голямо! Крал, барон, все една стока сте! Ще ви тормозя и двамата, додето не ми върнете документа!

— Ама чакай! — задавено фъфли кралят. — Ето баронът, от него си го искай!

И наистина — на прага, привлечен от суматохата (и проявявайки несвойствена за него доблест), се е появил разтрепераният д'Ангалак.

Мини на #273.

Свестяваш се и без особена изненада откриваш, че си попаднал в мрачна килия. Обстановката между четирите каменни стени е повече от мизерна: дъсчен нар, кандило, делва за вода и парче корав хляб. Суровата съдба не е пощадила дори теб — славния наследник на рода Муш-Мурок.



Но въпреки всичко ти не изпадаш в униние. Та нима младият граф Корнишон дьо Муш-Мурок може да загуби своя оптимизъм?

Не, разбира се, хиляди пъти не! Защото вярваш в добрата си звезда и знаеш, че с ум и храброст рано или късно ще победиш злия барон д'Ангалак. Как точно? Това ще разбереш много скоро, а засега продължи на #82.

Решително удряш с юмрук по масата и скачаш на крака.

— Чуйте ме, многострадални мои селяни! Аз съм граф Корнишон дьо Муш-Мурок, законният наследник на тия земи! На оръжие, доблестни мъже! Застанете под знамената ми, за да изхвърлим със сила от замъка онзи узурпатор Баламур д'Ангалак!

Премини на #87.

— Чакайте малко, уважаеми господа! — възкликваш ти. — Трябва да ви обясня, че...

— Абе, ти какво ми се обясняваш? — изревава гласът още по-свирепо. — Горе ръцете, казах!

И върху главата ти се стоварва жесток удар. За щастие родът Муш-Мурок открай време се слави с дебелите черепи на всички свои членове. Ала въпреки всичко ти става ясно, че всякаква съпротива е безполезна.

Мини на #166.

Палачът пристъпва с тежка крачка към тебе... и в този момент от коридора политат писъци на неописуем ужас. Сетне вратата се разтваря с трясък и в залата за мъчения нахълтва загадъчната машина на абат О'Бръм. Само че през изминалите няколко минути изобретателят е внесъл в конструкцията съществено изменение — сега отпред вместо лъжица са монтирани две ръждясали вилици. Колелото с плъха се върти бясно, вилиците тракат зловещо... и изведнъж стръвно се впиват в най-деликатната част от анатомията на барон д'Ангалак.

С отчаян рев баронът хуква навън. Подир него побягва палачът, следван от войниците, които се кръстят и задъхано шепнат молитви в движение. За миг залата опустява, а в следващия момент до тебе се появява старият абат.

— Да се махаме — прошепва той, докато те освобождава от оковите. Машината ще залиса противниците за известно време. Хорацио... плъхът, искам да кажа, е в отлична форма. Дадох му газ и сега върти като луд.

И старецът с лукава усмивка ти показва нагризано парче люта чушка.

Нямаш представа какво може да значи това „даване на газ“, но сега не е моментът да питаш. Скачаш от масата и се втурваш навън, където вече е изчезнала машината на абата.

Мини на #152.

Участвал ли си в строежа на катапултата?

Да — мини на #244.

Не — продължи на #262.

— Един Муш-Мурок никога не лъже! — гордо заявяваш ти, после тържествено вдигаш ръка. — Чуйте ме, добри люде, кълна се в честта на доблестния си род — пред вас е законният наследник на тия владения!

За момент в кръчмата настава мъртва тишина. Потресените селяци скачат на крака. Сетне някой изревава:

— Граф дьо Муш-Мурок! Ура! Наградата е наша!

— Дръжте го! — виква друг. — Баронът дава двеста жълтици за главата му!

С ужас виждаш как добрите хорица светкавично се преобразяват. В очите им лумват алчни пламъчета. Кръчмарят пъргаво бърка под масата и измъква солидна дрянова сопа. Неколцина селяни в по-напреднала възраст надигат бастуните си.

— Голяма глупост направи, графе! — прошепва абатът, като те дърпа настоятелно за ръкава. — Да бягаме, додето сме цели!

За жалост О'Бръм има право. Сега единственото ви спасение от коварните селяни е в незабавното бягство.

Мини на #255.

Хвърляш се напред, ала вече е късно. Стражата реагира светкавично и в следващата секунда от всички страни те обграждат лъскавите остриета на копия.

— Ха, сега пък се обърна на човек изчадието проклето! — възкликва някой. — Сатанинско дело е това, сатанинско!

— Чакайте! — възразяваш ти. — Нека ви обясня...

— Не го слушайте! — изревава началникът на стражата. — Запушете му устата, инак ще ви омае с пъклени слова! И веднага повикайте свещеника!

Продължи на #272.

Решението ти навярно е добро, но идва твърде късно. Докато се напъваш да изкъртиш дъска от нара, тъмничарят вече пристъпва до теб и те потупва по рамото.

— Хей, какво правиш?

М-да... Въпросът е с повишена трудност. Какво ще му отговориш?

„Не е твоя работа“ — мини на #185.

„Занимавам се с лечебна физкултура“ — продължи на #163.

„Не виждаш ли, мъча се да изкъртя дъска от нара“ прехвърли се на #117.

Гората на север от замъка е почти непроходима, особено сред нощния мрак. Между дърветата са се заплели дебели завеси от вековен бръшлян, а отгоре на всичко и теренът е неравен. Непрекъснато ти се налага да преодоляваш дълбоки дерета, пълни с лепкава смес от кал и прогнила шума.

Най-сетне приближаваш замъка. В тъмното зърваш наблизко някаква голяма табела, но така и не успяваш да я прочетеш. Гледката напред обаче те обнадеждава — под стените на замъка се простират равни ливади. Тръгваш напред... и скоро откриваш колко измамен може да бъде един пейзаж. Защото под високата трева се крие коварно мочурище. Преди да осъзнаеш какво става, вече си хлътнал до кръста и продължаваш да потъваш.

Уви, млади графе, краят ти е неминуем. Така става с всеки авантюрист, който бърза да действа, без да е разузнал както трябва вражеската територия.

Много добре, млади графе. И тъй, къде се намира тайният проход?

При Черната скала — мини на #80.

В местността Крива поляна — продължи на #141.

В местността Люлякова гора — прехвърли се на #159.

Съвсем близо до входа на замъка — попадаш на #254.

Седнал в гората недалече от замъка Муш-Мурок, ти напрегнато обмисляш положението. Данните от разузнаването показват, че трудно ще преодолееш отбранителните линии на барон д'Ангалак. И все пак трябва да има някакво решение, казваш си ти. Трябва!

Внезапно усещаш как земята под теб почва да трепери от някаква тайнствена сила. Обзема те ужас. Какъв ли демон от преизподнята се стреми да изскочи на свобода? Скачаш като попарен и се укриваш зад най-близкото дърво. А на мястото, където седеше преди малко, зейва яма... и на бял свят изпълзява най-невероятната машина, която някога е сътворявана от човешки ръце. Върху дъсчена рамка се крепят зъбни колела, издялани от кост, въжени предавки, телени лостчета и още безброй смахнати чаркове. Вместо двигател отстрани е прикачено кухо дървено колело, в което препуска мършав, проскубан плъх. И цялото това приспособление служи на една цел — да задвижва прикрепената отпред ръждясала лъжица.

Подир машината изниква нечия глава, обрасла с дълга прошарена коса. Как ще посрещнеш загадъчния пришълец от земните недра?

Ще изчакаш да разбереш кой е — мини на #95.

Ще го халосаш по главата, още преди да се е измъкнал на свобода — продължи на #144.

Както би сторило всяко уважаващо себе си прасе, ти побягваш стремглаво към гората и спираш, едва когато замъкът изчезва зад короните на дърветата. Почистваш се криво-ляво, после сядаш да обмислиш положението. Вече си пропуснал другата възможност — кралският кортеж отдавна е минал през портата. Какво ти остава сега?

Ако си покрит с драскотини, мини на #175.

Ако поне кожата ти е невредима (за разлика от самочувствието), продължи на #258.

— Палачо, изпълни задълженията си! — заповядва баронът. — Не му спестявай нито едно мъчение! Клеци, разтягане, нажежено желязо... Или не! Всичко това е прекалено меко за тая мушмуроковска отрепка! Чуй волята ми, палачо! Нека бъде гъделичкан с пауново перо по петите! До смърт!

— Ваша светлост! — грубият глас на палача потреперва от ужас. — Та това е нечовешко! Дори и испанската инквизиция...

— Не разсъждавай! — повишава глас д'Ангалак. — Или може би искаш сам да заемеш място на тази маса?

Палачът навежда глава.

— Ще бъде изпълнено, ваша светлост.

По челото ти се стича студена пот. Очаква те най-чудовищното мъчение, което някога е измислял човешкият мозък. И никой не може да ти помогне... никой, освен сляпата съдба. Ще трябва и ти да затвориш очи като нея. А после посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#).

От 1 до 6 — мини на #230.

От 7 до 12 — продължи на #145.

— За мен това ще е върховна чест, ваше величество — отвърщаш ти с дълбок поклон.

— Добре тогава — въздъхва кралят. — Последвай ме към покоите ми.

И обгърнат от облак зловоние, Кукундрел Седемнайсети се отправя към замъка. Тръгваш след него по лабиринт от коридори и най-сетне пред вас се появява врата, върху която все още личат следи от изчегъртания герб на рода Муш-Мурок. Сега над него се мъдри претруфеният герб на д'Ангалак. Странно! Това би трябвало да е спалнята на барона.

— Не се чуди, това е спалнята на д'Ангалак — обяснява кралят, забелязвайки учудения ти поглед. — Много удобна била, та затуй ми я отстъпи. Тук ще бдиш над царствения ми сън, момко. Влизай, аз засега отивам да се почистя.

Родът Муш-Мурок открай време се слави с бърза мисъл. Хрумва ти нещо и ти без колебание изричаш:

— Ваше величество, нощните бдения са дълги. Разрешете ми да отскоча до библиотеката за някоя полезна и мъдра книга.

— А, няма смисъл — махва с ръка Кукундрел. — Празна е, съвсем празна. Едно време д'Ангалак търсеше там някакъв документ, пък накрая се ядоса и направо изгори всичко. Хайде, момко, чакай ме вътре. След малко ще се върна.

Влизаш в спалнята, разтреперан от безсилен гняв. Значи безценният древен указ се е превърнал в пепел! Какво ти остава сега? Сам не знаеш, ала все още се надяваш.

Яростта ти обаче значително се уталожва, когато правиш неочаквано откритие. В спалнята има две легла! Едното, грамадно и засенчено от пращен балдахин (без съмнение леглото на барона), в момента е празно. Ала от другото — очевидно поставено тук допълнително — се надига прелестно младо създание с дълги руси коси и възхитителни сини очи.

— Ах, храбрецо! — възкликва неземното видение. — Ето те и теб!

Стъписан, ти оглеждаш прекрасната нимфа и с леко запъване питаш:

— Извинете... такова... имам ли честта да ви познавам?

— Ах, колко съм глупава! — изчуруликва красавицата. — Не, разбира се. Да ти се представя — принцеса Франзелина, единствена дъщеря на негово величество. А за теб вече знам. Току-що камериерката дотърча да ми съобщи новината. Ти си спасил клетия ми баща от природен катаклизъм. И сега ще заемеш мястото на онези тъпи телохранители. Ако знаеш как се радвам само! Те бяха ужасно досадни, ала чувствам, че с теб ще си бъдем чудесна компания.

Поощрен от тази висока оценка, ти хвърляш в действие цялата галантност на рода Муш-Мурок. Когато четвърт час по-късно се връща основно почистен, кралят ви заварва увлечени в изтънчен разговор.

— Хей, момко, опичай си акъла! — навъсва се негово величество. — Не възразявам против известни целомъдрени контакти с дъщеря ми, обаче вземеш ли да се забравяш, изритвам те като едното нищо.

След тия мъдри слова Кукундрел ляга под балдахина на огромното ложе и скоро царственото му хъркане разтърсва спалнята. А ти оставаш да бдиш, отново потънал в най-мрачни мисли. Уви, колко по-различно биха стояли нещата, ако можеше да се представиш като граф Корнишон дьо Муш-Мурок — законен наследник на този величествен замък!

Мини на #259.

Вратата е дебела и здрава. След няколко минути оглеждане стигаш до извода, че няма начин да я преодолееш. Ако сега желаеш да се подкрепиш със залък хляб, мини на #210.

Ако легнеш на нара, за да си починеш и да събереш сили, прехвърли се на #165.

Едва си направил десетина крачки по първия коридор, когато под каменния свод отеква груб вик:

— Стой! Кой си ти!

Присвиваш очи. В полумрака пред теб се извисява едрата фигура на пазач с насочено копие. Ала неслучайно родът Муш-Мурок се слави със своя ум. Мигновено съобразяваш и даваш най-подходящия отговор.

— Сляп ли си, бе човек? Ами че аз съм от кралската свита.

Както би могло да се очаква, стражата не е в състояние да опознае цялата кралска свита само за няколко часа.

— Ама и вие сте една паплач... — недоволно промърморва пазачът. — Плъзнахте из целия замък, всичко обърнахте с краката нагоре... Хайде, върви, накъдето си тръгнал!

Този път съдбата е на твоя страна. През цялата вечер се изплъзваш от подозренията на стражата със същия отговор, тъй че накрая дори започват да те поздравяват като стар познат.

Мини на #256.

Да става каквото ще! Жребият е хвърлен! Изчакваш добрият селяк да ти обърне гръб и светкавично скачаш напред. След секунда вече заедно с цялото стадо грухтящи свине се търкаляш в дълбоката локва. Когато най-сетне свинарят изкарва на суша недоволните добичета, резултатът от старанията ти е великолепен — без подробен анализ никой не би разпознал в теб принадлежност към човешкия род.

И все пак...

И все пак понякога съдбата си прави странни шеги. Гонено от свинаря, стадото вече прекосява портите на замъка, когато един от стражите пристъпва право към теб и прегражда пътя ти с копието си.

— Туй пък животно какво е? Да не е някакъв урод?

Слисаният свинар загубва и ума, и дума. Сега всичко зависи от твоята бърза реакция. Как ще отговориш?

„Не виждаш ли, че съм прасе, бе?“ — мини на #188.

„Грух-грух“ — продължи на #218.

„Кви-и-и-и-и!“ — отгърни на #253.

Ще премълчиш — прехвърли се на #269.

Ще захапеш пазача по глезена — попадаш на #208.

От шеметния полет дъхът ти спира. Черната грамада на замъка се носи насреща ти с фантастична бързина. И изведнъж ахваш потресен. Би разтъркал очи, ако не беше прекалено зает да размахваш ръце из въздуха. Какво е това? Сякаш си попаднал в бъдещето и виждаш под себе си предсказаното от абат О'Бръм.

Да, графе! Очите не те лъжат. Под теб в задния двор на замъка наистина се появява кокетна барачка, а от четирите страни потрепват пламъците на факли. И ти летиш право към нея. Що за чудо? Нима някой се е погрижил за твоето приземяване.

Нямаш време за повече въпроси, защото след секунда се врязваш с чудовищен трясък в крехката постройка и истината изскача на бял свят — налетял си върху онова прословуто място, където дори и кралят ходи пеш.



И ето го ударът на съдбата: ако щеш вярвай, но вътре е именно негово величество, крал Кукундрел Седемнайсети! Колкото до носителите на факли, това са четиримата му телохранители.

Продължи на #30.

Напрягаш всички сили, ала ръждясалият механизъм се движи бавно. Портата едва е мръднала на един-два пръста над земята, когато абат О'Бръм дотичва и те хваща за ръката.

— Няма време за губене, графе! Да бягаме през стената!

Ако приемеш, прехвърли се на #84.

Ако продължиш усилията си, мини на #270.

Грухтящото стадо бързо се изнизва покрай теб. С покруса виждаш, че си пропуснал и другия шанс — кралският кортеж вече навлиза в портите на замъка. Какво ти остава сега?

Ако си покрит с драскотини, мини на #175.

Ако поне кожата ти е невредима (за разлика от самочувствието), продължи на #258.

Повече няма какво да научите от селяните и след малко напускате кръчмата. Докато крачите обратно към гората, ти тъжно размишляваш за страшната участ на клетия си баща. За всичко е виновен барон д'Ангалак! И ти за кой ли вече път си даваш безмълвна клетва да му отнемеш замъка на всяка цена.

Продължи на #4.

Кочияшът вече повдига за удар дългия си камшик, но ненадейно от прозорчето на каретата се подава нечия ръка и един глас властно изрича:

— Спрете! Нека чуем какво има да каже този младеж! Кортѐжът спира и след миг от прозорчето изниква физиономията на владетеля, която така добре познаваш, защото е изсечена върху всяка монета в кралството. Кукундрел Седемнайсети те оглежда любопитно.

— Е, казвай, момко. За какво отнемаш безценното ни време?

— Пресветли владетелю! — възкликваш ти. — Позволи ми да бъда твой верен служител!

— Ха! — изненадва се кралят. — Мой служител ли? Добре де, но на какъв пост? — Той извъръща глава навътре. — Хей, писарю, имаме ли някаква вакантна длъжност?

— Не, ваше величество — долита отговорът. — Всичко е заето. Остана само едно свободно място за телохранител.

— Нали чу, млади момко — поклаща глава кралят. — Смяташ ли, че можеш да бъдеш телохранител на височайшата ми особа?

— Не вярвам да е способен, господарю! — намесва се един от телохранителите, които яздят около каретата.

— Млък! — ядосва се кралят. — Вие като сте толкова кадърни, защо го допуснахте до мен? Ами ако беше терорист? Сам ще реша! Хайде, младежо, щом имаш такива претенции, кажи дали познаваш източните бойни изкуства?

Че не ги познаваш, това е факт. Но все си чувал това-онова. Сега важното е да направиш впечатление на краля.

— Как да не ги познавам, ваше величество? — провикваш се ти. — Та аз владеея такива непобедими бойни изкуства като тиквендо и кой-е-кокошинка! Учил съм при славните монаси от манастира Чу-кай Клин!

Телохранителите ахват. Ала най-недоверчивият от тях присвива очи.

— Хайде бе! Ами колан имаш ли?

— Имам, разбира се! — гордо разгръщаш дрехата си ти. — Че нали без колан ще ми паднат гащите!

Тук вече всички замлъкват поразени. Но кралят все още има съмнения.

— Добре — кимва той. — Да приемем, че всичко това е вярно. Кажете ми тогава, славни боецо, коя е най-болезнената хватка от източните бойни изкуства?

Този път попадаш натясно. Какво ще отговориш?

Древната китайска хватка цун-кай бичме — мини на #45.

Страховитата японска хватка набутаки укюмура — продължи на #98.

Да бръкнеш в окото на противника — прехвърли се на #127.

Да го вържеш и здравата да го напердашиш с тояга — попадаш на #260.

Всички надежди са загубени. Остава ти единствено дългът. Това си мислиш през целия ден, мислиш го и през късната вечер, когато влизаш в спалнята на Кукундрел, за да охраняваш царствения му сън. С дълбока печал се питаш какво бъдеще те очаква. Нима никога не ще си възвърнеш законните права над родовия замък?

Тази печал обаче значително се уталожва, когато правиш неочаквано откритие. В спалнята има две легла! Едното, грамадно и засенчено от прашен балдахин (без съмнение леглото на барона), в момента е празно. Ала от другото — очевидно поставено тук допълнително — се надига прелестно младо създание с дълги руси коси и възхитителни сини очи.

— Ах, храбрецо! — възкликва неземното видение. — Ето те и теб!

Стъписан, ти оглеждаш прекрасната нимфа и с леко запъване питаш:

— Извинете... такова... имам ли честта да ви познавам?

— Ах, колко съм глупава! — изчуруликва красавицата. — Не, разбира се. Да ти се представя — принцеса Франзелина, единствена дъщеря на негово величество. А за теб вече знам. Днес камериерката не пропусна да ми съобщи новината. Ти си ненадминат майстор на източните бойни изкуства и сега ще заемеш мястото на онези тъпи телохранители. Ако знаеш как се радвам само! Те бяха ужасно досадни, ала чувствам, че с теб ще си бъдем чудесна компания.

Поощрен от тази висока оценка, ти хвърляш в действие цялата галантност на рода Муш-Мурок. Когато четвърт час по-късно влиза в спалнята (след посещение на онова място, където дори и той ходи пеш), кралят ви заварва увлечени в изтънчен разговор.

— Хей, момко, опичай си акъла! — навъсва се негово величество. — Не възразявам против известни целомъдрени контакти с дъщеря ми, обаче вземеш ли да се забравяш, изритвам те като едното нищо.

След тия мъдри слова Кукундрел ляга под балдахина на огромното ложе и скоро царственото му хъркане разтърсва спалнята. А ти оставаш да бдиш, отново потънал в най-мрачни мисли. Уви, колко по-различно биха стояли нещата, ако можеше да се представиш като граф Корнишон дьо Муш-Мурок — законен наследник на този величествен замък!

Мини на #259.

Според сведенията на селяните, добитъкът трябва да бъде доведен в замъка на следващия ден. Прекарваш нощта в гората, а щом се разсъмва, започваш да дебнеш около пътя. Ала времето минава, без да зърнеш очакваното стадо.

Най-сетне, някъде около пладне, виждаш дългоочакваната гледка — откъм селото се задава стадо от някакъв добитък. Но виждаш и още нещо, което кара сърцето ти да трепне. По големия друм към замъка се приближава колона от конници и карети. Кралят пристига!

Хрумва ти внезапна идея. Дали не би могъл да се вмъкнеш в замъка заедно с кралската свита? Ако решиш да го сториш, мини на #173.

Ако предпочиташ да продължиш по стъпките на древния герой Одисей, ще попаднеш на #137.

След малко ключалката щраква, вратата се разтваря и в килията влиза нисък, дебел мъж с мазна физиономия, от която провисват като миши опашки чифт тънки мустачки. От двете му страни са застанали яки телохранители. Веднага се досещаш кой може да бъде неканеният посетител — злият барон Баламур д'Ангалак.

— И тъй: малкото лисиче падна в капана седемнайсет години след дъртата лисица! — злорадо се изхилва баронът. — Е, момко, как ти харесва гостоприемството на моя замък?

— Замъкът не е твой, негоднико! — възмутено отвърщаш ти. — Той ми принадлежи по наследство!

— Тъкмо това съм дошъл да уредим — заявява баронът. — Нося документ, с който се отказваш от наследството в моя полза. Подпишеш ли го, веднага ще те пусна на свобода.

Той кимва настрани и един от телохранителите вади изпод плаща си лист, мастилница и паче перо.

Ако приемеш да подпишеш, мини на #198.

Ако откажеш, прехвърли се на #140.

Уви, опитът ти да проникнеш в замъка се провали. Сега всички шансове са изгубени... освен ако гениалният абат О'Бръм отново спаси положението.

С тази плаха надежда ти се отправяш към старата въглищарска колиба.

Мини на #169.

Пронизителният ти писък оказва невероятно въздействие върху околните прасета. С дружно квичене стадото панически се втурва напред, поваляйки по пътя си цялата стража. В двора на замъка настава суматоха.

Мини на #69.

Излишно беше да лъжеш, драги приятелю. Ясно е като бял ден, че не знаеш къде се намира тайният проход. При това положение ти остават само две възможности. А именно:

Да се опиташ да приложиш хитрината на Одисей — продължи на #250.

Да потърсиш начин да се прехвърлиш през стените на замъка — отгърни на #274.



За преклонната си възраст абат О'Бръм се оказва удивително чевръст. Додето усетиш, той вече е профучал през вратата като метеор. Твоята реакция е малко по-бавна. Преди да побегнеш, отнасяш един солиден удар с бастун по гърба. Ала тъкмо той ти дава така необходимият начален тласък. С могъщ скок се изтръгваш от алчно протегнатите селяшки ръце и хукваш стремглаво подир стария изобретател.

Околностите на това скромно село вероятно никога не са виждали подобно преследване. В продължение на повече от час и половина вие се носите през дерета и бодливи храсти, преследвани от войнствената тълпа земеделци. Ала всяко забавление си има край. След като военната им кампания не донася веднага очакваните бляскави успехи, преследвачите постепенно почват да губят първоначалния ентузиазъм. А и умората казва тежката си дума. Ту един, ту друг отпада от маратонския бяг, докато накрая потерята губи смисъл и екипът Муш-Мурок — О'Бръм печели служебна победа.

Грохнали от умора, двамата седате да си починете под едно дърво.

— Ужас, ужас — въздъхва абатът, бършейки потта от челото си. — Туй беше като бягството на Наполеон от Москва.

— Кой е тоя Наполеон? — питаш ти без особен интерес. — И него ли са го гонили селяни?

— А, той още не е роден — небрежно махва с ръка старецът. — Ама подир някой и друг век ще го гонят селяни, та пушек ще се вдига. Хем през зимата... Аз, знаеш, освен другото си падам малко ясновидец. Даже и книга с предсказания публикувах, ама под псевдонима Нострадамус. Тъй де, да не ми се смеят хората, ако нещо не се сбъдне.

Няколко минути по-късно двамата с пъшкане се надигате и продължавате към скромното си убежище. По пътя правиш печално откритие. Абат О'Бръм с риск за живота си доблестно е спасил направените покупки, но за разлика от него ти си запилял някъде

кесията с всичките налични средства. И тъй, имай предвид, че отсега нататък оставаш без пукнат грош.

Мини на #4.

Естествено, първата и единствена твоя цел е библиотеката на замъка. Там, само там може да бъде укрит безценният древен указ. Не желаеш да разпитваш излишно, затова дълго се луташ по коридорите, докато най-сетне зърваш над една врата потъмнели златни букви:

БИБЛИОТЕКА

Иска ти се да закрепчиш от възторг. След толкова времеждия вече си само на крачка от целта! Изтръпнал от вълнение, ти отваряш тежката врата, прекрачваш в полумрачното помещение... и сърцето ти се вледенява.

Мини на #275.

Спускането надолу по стената минава без произшествия и след няколко минути двамата вече бягат към гората западно от замъка. Попътно минават край група селяни, които мъкнат от място на място колички с пясък. Интересно ти е защо ли го правят, но решаваш, че моментът не е подходящ за светски разговори. Най-важното сега е да се укриете от войниците на барона.

Мини на #170.

И тъй, опитът да проникнеш в замъка се провали. Сега всички шансове са изгубени... освен ако гениалният абат О'Бръм отново спаси положението. Но как си се разделил с него?

Ако сте скарани, мини на #179.

Ако все още сте в добри отношения, продължи на #222.

Внезапно сред глухата нощна тишина се раздава зловещо скърцане. Изтръпнал, ти отправяш поглед към вратата, където се появява призрак в бяло наметало. Усещаш как цялото ти тяло се вледенява.

Духът на покойния граф!

— А! Какво! — стресва се кралят и надига глава.

В следващата секунда от устата му излита пронизителен писък. Стресната, принцеса Франзелина скача от леглото, зърва страшното привидение и моментално потърсва убежище на най-сигурното място — зад мъжествения ти гръб.

— Трепери, проклети бароне! — злорадо се размива призракът. Ще те тормозя, додето не ми върнеш указа на Кукундрел Мъдри.

— Чакай малко, мъртвецо! — проплаква ужасеният владетел. — Аз не съм той! Не виждаш ли, че съм кралят!

Призракът презрително размахва бялото си покривало.

— Чудо голямо! Крал, барон, все една стока сте! Ще ви тормозя и двамата, додето не ми върнете документа!

— Ама чакай! — задавено фъфли кралят. — Ето баронът, от него си го искай!

И наистина — на прага, привлечен от суматохата (и проявявайки несвойствена за него доблест), се е появил разтрепераният д'Ангалак.

Мини на #273.

260

Мини на #45.

288

— Ваше величество, оказвате ми огромна чест — отвръщаш ти с нисък поклон. — Ала както сам благоволихте да отбележите, аз съм от свитата на барон д'Ангалак. Не мога да приема подобно предложение без разрешението на своя господар.

— Това се казва вярност! — промърморва с възхищение кралят. — Имаш право, младежо. Добре, засега нека нещата останат така, а още утре ще поговоря с барона. Вярвам, че той няма да ми откаже. Свободен си.

Бързо се отдалечаваш от мястото на природното бедствие. Разполагаш с една-единствена нощ, за да откриеш безценния документ. Но къде да го търсиш? И как?

Унесен в тия мисли, ти прекрачваш задния вход на замъка.

Продължи на #242.

Докато летиш като метеор през небесата, ти с ужас се питаш дали крехките сили на стареца са му стигнали, за да направи всичко както трябва. На този въпрос може да отговори само съдбата. Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#).

От 1 до 6 — мини на #244.

От 7 до 12 — продължи на #278.

Очите на стражника се разширяват. Той се прекръства с трепереца ръка и рухва на колене като подкосен.

— О, чудо! Поличба небесна! Говорецо прасе!

С писъци на суеверен ужас колегите му също коленичат. Усетили човешкото безпокойство, подплашените прасета с пронизително квичене се втурват напред. След минута в двора на замъка настава суматоха.

Мини на #69.

Не ще и дума, за успеха на твоята хитрост ще бъде изключително важно да си осигуриш съдействието на свинаря. А това може да стане само чрез подкрепата на шепа звънки монети — поне 30 гроша.

Ако разполагаш с тази сума и си готов да се разделиш с нея, мини на #20.

Ако нямаш толкова пари, или пък не изпитваш особено доверие към местното селячество, ще трябва да търсиш друг план за прикриване сред стадото. За целта продължи на #53.

Все още имаш време и да се откажеш от този план. В такъв случай попадаш на #246.

Разтреперан от ярост, ти пристъпваш към изхода от библиотеката, ала само след миг кръвта ти застива в жилите. Оставаш неподвижен като каменна статуя без искрица живот и само едри капки студена пот се стичат по високото ти чело.

Защото в библиотеката с жален стон е влязъл призрак, загърнат с бяло покривало.

Призракът на покойния ти баща!

Мини на #39.

— Приказвай, приказвай! — ухилва се д'Ангалак. — Ще те видим каква песен ще запееш, ако реша да те изпържа в горещо олио... или да ти закова ушите за стената. Е, хайде, до нови среши, хлапако!

Той плюе презрително на пода до краката ти и излиза в коридора, следван от двамата телохранители.

Мини на #157.

— Заповядайте, ваше величество, влезте в скромния ми замък — изрича баронът с най-мазния си гласец. — За отдих на височайшето ви тяло съм подготвил личните си покои. А за вашия телохранител — той кимва към теб — естествено, съседната стая. За останалата част от свитата ви ще се погрижи управителят на замъка.

— Добре — кимва кралят. — Да вървим.

Предвождани от барона, вие тръгвате по поредица от коридори, докато най-сетне се озовавате пред голяма врата, върху която все още личат следи от изчегъртания герб на рода Муш-Мурок. Сега над него се мъдри претруфеният герб на д'Ангалак.

— Не забравяй, младежо, довечера постъпваш на стража при августейшата ми особа — строго напомня кралят. — А сега ти желая приятна почивка.

Оттегляш се в стаята си и въздъхваш от облекчение. Дотук всичко мина добре. Сега обаче предстои най-трудното — да намериш безценния древен документ.

Мини на #276.

— Като не щеш, много ти здраве! — ядосано заявява доблестният свинар и подкарва стадото си. — Да ви се не видят и префърцунените аристократи! Малко тиня ги плаши! А мен питат ли ме? По цял ден с тия прасета...

Продължи на #246.

— Ето, на! — възкликва пазачът. — И да грухти не знае. Само е урод. Марш отгук, животно проклето!

И той заканително надига копието.

Ако побегнеш, без да чакаш удара, мини на #238.

А ако не се признаваш за победен и желаеш да избереш някакъв друг отговор, решавай:

„Не виждаш ли, че съм прасе, бе?“ — продължи на #188.

„Кви-и-и-и-и!“ — отгърни на #253.

Ще захапеш пазача по глезена — попадаш на #208.

Времето сякаш се влечи като охлюв. Ръждясалият механизъм не се поддава на усилията ти. Не знаеш колко безценни минути си пропилял в безплоден труд. Така или иначе, резултатът от твоето упорство е печален — внезапно стражата те сграбчва... и четвърт час по-късно се озоваваш върху масата за инквизиции. Под злобния поглед на барон д'Ангалак ще бъдеш подложен на най-чудовищното мъчение — гъделичкане по петите с пауново перо, докато издъхнеш... или докато подпишеш документа с неговите искания.

Мини на #145.

Прикриваш се между бъчвите и зачакваш със затаен дъх да видиш какво ще стане. Около минута призракът стои разсеяно, оглеждайки паяжините по тавана, после бавно поема напред по коридора. Въпреки суеверната боязън, която те стяга като лепкава мрежа, ти тръгваш подир него.

Така, един след друг, изкачвате дълго каменно стълбище и зад ъгъла виждаш голяма врата с потъмнял златен надпис над нея:

БИБЛИОТЕКА

Няма съмнение — призракът се е отправил натам. Безплътната му десница отваря тежката врата. Пристъпваш след него в полумрачното помещение... и сърцето ти се вледенява.

Мини на #275.

Малко по-късно свещеникът те заварва омотан като салам и със здраво запушена уста. Той те оглежда внимателно, после с усмивка кимва на събраната стража.

— Добре сте сторили, чада мои! Това проклето изчадие трябва да бъде изгорено на клада. Имате само един пропуск. Сложете му и качулка, та да не ви омае с дяволски гримаси.

Поръчката е изпълнена незабавно. И с това, скъпи приятелю, идва краят на твоето приключение. Утре призори ще бъдеш изгорен на клада — ала нека спестим неприятните подробности. Да си кажем просто, че историята завършва дотук...

Съзирайки двамата си врагове заедно, покойникът надава вопъл на сатанинска ярост. Дори ти, макар да си му роден син, чуваш как зъбите ти тракат като кастанети. Няма съмнение — след миг ще се разиграе нещо чудовищно.

— О, ужас! — хлипа задавено кралят. — Няма ли кой от моите верни васали да дойде и да спаси августейшата ми особа?

Сърцето ти е готово да се пръсне от прилив на противоречиви чувства. От една страна — дългът на благородник те зове да се изправиш в защита на трона дори срещу свръхестествени сили. Ала от друга... нима този бял силует не е измъченият дух на клетия ти баща?

А призракът трепери от неудържим бяс. Разпервайки белите си одежди, той пристъпва към вцепенения Кукундрел. Имаш само миг, за да реагираш. Как ще постъпиш сега?

Ще грабнеш най-близкия стол и ще го стовариш върху главата на призрака — мини на #78.

Ще оставиш духа да си отмъсти — продължи на #143.

Подходящата идея ти хрумва веднага. Ще се прехвърлиш през стената с помощта на въже и кука. Остава само да си набавиш необходимите материали.

Но има и още един проблем. Познаваш ли добре околностите на замъка? Те могат да крият неприятни изненади.

Ако си разузнал предварително и знаеш откъде да подходиш, мини на #47.

В противен случай може би ще е по-добре да се върнеш на #200 и да избереш нещо друго. Впрочем, решението зависи само от теб.

Прах и пустош!

Няколко секунди стоиш и не вярваш на очите си. Библиотеката е съвършено празна. Нито една книга не е останала по голите рафтове. Само едри, космати паяци плетат из тях своите зловещи мрежи. Потресен до дъното на душата си, ти осъзнаваш суровата истина. Вместо да търси древния документ, баронът е избрал най-простия начин да го унищожи — изгорил е цялото съдържание на библиотеката.

От устните ти се отронва задавено проклятие към целия д'Ангалашки род. Всичко изглежда безвъзвратно загубено.

Ако си кралски телохранител, мини на #249.

Ако просто си се промъкнал в замъка, продължи на #265.

А ако придружаваш призрака на покойния си баща, попадаш на #39.

Когато напускаш стаята си и тръгваш из замъка, не срещаш никакви препятствия. Славата ти на ненадминат телохранител вече е плъзнала навсякъде, тъй че пазачите те поздравяват с дълбоко уважение.

Продължи на #256.

Решението ти е храбро, но рисковано. Затова трябва отново да посочиш едно число от [таблицата](#).

От 1 до 6 — мини на #233.

От 7 до 12 — попадаш на #8.

Не! Без твоята помощ абат О'Бръм не е изпилал нещата докрай. Въжето на катапултата е било прекалено обтегнато и ти с безпомощно отчаяние виждаш как задният двор на замъка отминава под теб. Сетне долу се появява предният двор... и една ниска, дълга постройка от казармен тип, към която те носи неумолимата траектория. В следващата секунда ти с трясък се стоварваш върху покрива, пробиваш дъски и керемиди... и рухваш като лавина насред спалното помещение на стражата. Доблестните войници скачат от леглата си с изкривени от изненада лица.

Отново — за кой ли път вече! — трябва да посочиш число от [таблицата](#).

От 1 до 6 — мини на #133.

От 7 до 12 — продължи на #196.

— Я! — злорадо възкликва д'Ангалак. — Ваше величество, той не бил призрак! Значи проклетият Муш-Мурок още е жив! И цели седемнайсет години ме е тормозил в собствения ми замък! Е. жалко човече, сам си го изпроси! Сега ще те хвърля в тъмница и там ще останеш, додето издъхнеш!

Това подло злорадство над поваления противник възмущава доблестната ти душа. Отхвърляйки всякакви други роли, ти изскачаш напред стаята и гневно размахваш юмрук.

— Той не е сам, лукави бароне! С него съм и аз — верният му син Корнишон дьо Муш-Мурок! Нима не ти стига старата подлост? О, да, знам много добре цялата гнусна история! Знам как с мълчаливото съдействие на този недостоен крал си измамил клетия ми баща. Знам как не му позволихте да си послужи с древния указ на Кукундрел Мъдри! Знам...

— Какво става тук? — раздава се нечий мъжествен глас.

Стреснато извърещаш глава. На прага на спалнята стои херцог Камба — достоен благородник и пръв кралски съветник.

— Да вярвам ли на ушите си, ваше величество? — смаяно възкликва херцогът. — Чувал бях подобни слухове, ала ги отхвърлих като най-долни клевети. Нима наистина преди седемнайсет години сте се включил в подлото съзаклятие? Представете ли си какво би станало, ако благородниците от кралството разберат за това? Вече никой от тях няма да бъде сигурен за мястото си и честно казано, пукната пара не давам тогава за трона ви.

— Хей, чакай малко, бе Камба! — стреснато възразява кралят. — Първо, не е вярно. Второ, беше отдавна. Трето, направих го на майтап. И четвърто, няма никакви доказателства. Къде е указът, а?

И той победоносно оглежда всички присъстващи.

Ала в този момент стаята е разтърсена от тържествуващ вик. Пред очите ти старият граф скача на нозе и се впуска в бесен танц, размахвайки някаква вехта книга под носа на барона.

— Виж това, долни човече! Виж го само? Помниш ли откъде взе тази книга?

Слисаният д'Ангалак сбръчква чело.

— Чакай малко. Ами то... Аз през живота си и една книга не съм прочел. Откъде ще да се е взела тъкмо тук?... Да! Спомних си. Много ти е паянтов гардеробът, графе! Още като се нанесох в твоята спалня — хе-хе-хе! — взех тая книга, за да го подпра.

— А сега погледни! — победоносно изревава баща ти.

И от книгата изниква дъвен, пожълтял пергамент, скрепен с восъчен печат, върху който всички разпознават герба на Кукундрел Мъдри.

Хвърляш се напред, грабваш документа и го размахваш високо.

— Ето указа, ваше величество. А сега какво ще речете?

Кралят инстинктивно посяга към легена край леглото и потапя ръце в него.

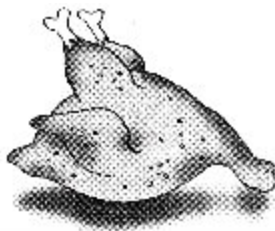
— А, измивам си ръцете. Нямам нищо общо с тая работа. Слушай, д'Ангалак, ако обичаш, напусни тоя замък. Аз съм дошъл да погостувам на граф дьо Муш-Мурок, тъй че изобщо нямам представа как си се озовал тук и какво търсиш в замъка от седемнайсет години насам. Обирай си крушите, както е казал народът.

— Ама ваше величество! — писва д'Ангалак.

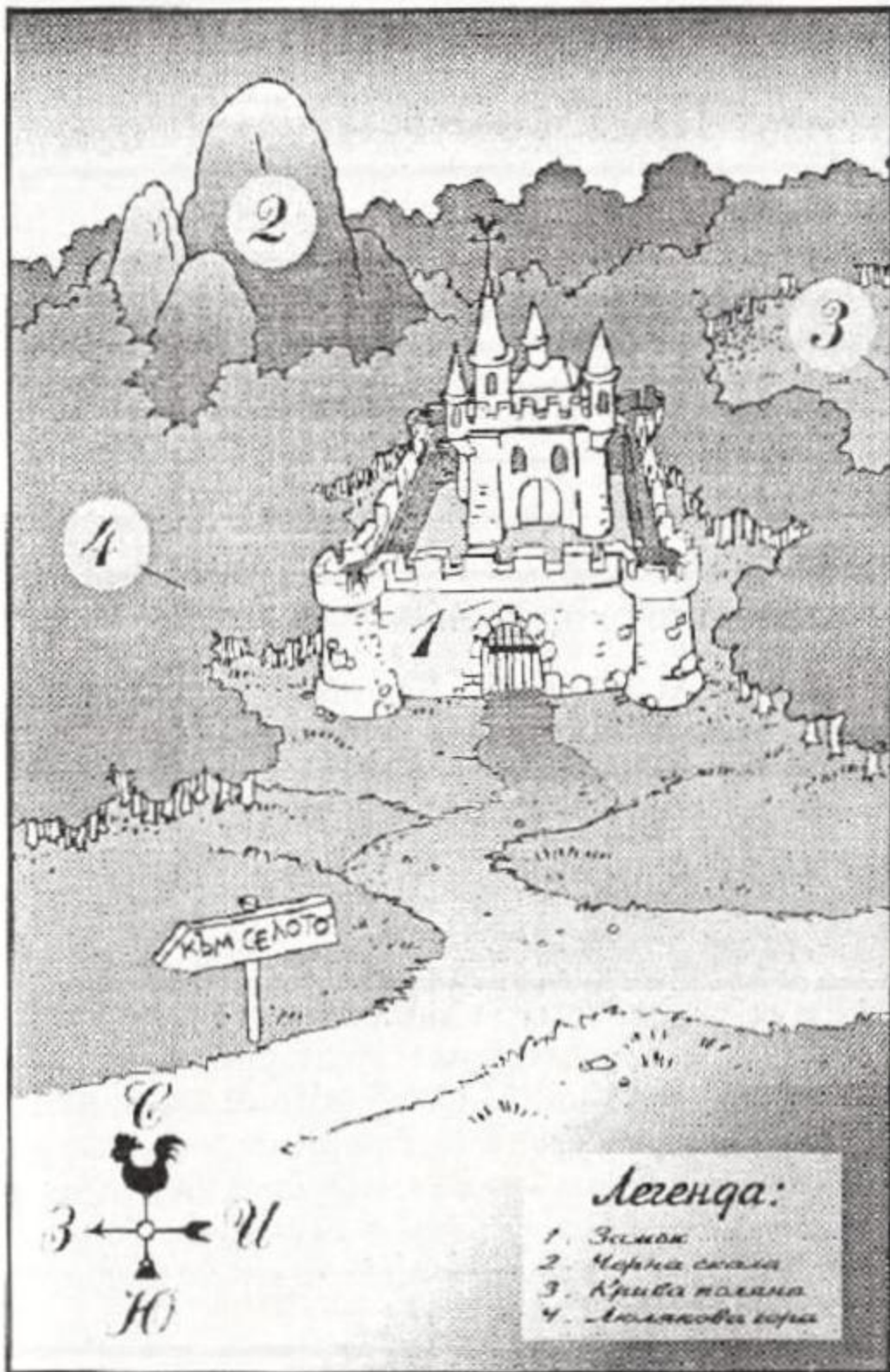
— Няма ваше величество! — сурово отсича херцог Камба. — Вън, недостоен бароне! Ако се смяташ за оцетен за нещо, потърси правата си чрез съда.

Оклюмалият барон напуска спалнята с бавни стъпки. А ти и скъпият ти баща се прегръщате, забравили за всичко друго на света. Една неправда е победена! Замъкът отново е ваш и това веднъж завинаги слага

КРАЙ НА ПРОКЛЯТИЕТО НА ЗАМЪКА МУШ-МУРОК!



КАРТА



ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

ПАРИ:

ОТБРАНА НА ЗАМЪКА:

ИЗТОК

ЗАПАД

СЕВЕР

ЮГ

ТАЙНИЯТ ПРОХОД СЕ НАМИРА...

ДРУГОТО НАЗВАНИЕ НА „РИТНИ-ЖЪЛТИЦА“ Е:

БЕЛЕЖКИ:

Пари	...
Отбрана на замъка	...
изток	...
запад	...
север	...
юг	...
Тайният проход се намира:	...
Другото название на „ритни-жълтица“ е:	...
Бележки

Таблица на шанса

11	5	9	6	2	4
5	3	10	8	11	2
12	7	1	7	12	7
2	11	4	6	1	12
8	5	10	1	3	9
2	6	12	2	7	9
4	3	9	5	8	10
10	8	5	8	11	7
6	12	1	4	4	9

Издание:

Автор: Колин Уолъмбъри

Заглавие: Проклятието на замъка Муш-Мурок

Издание: първо

Издател: Мега

Град на издателя: София

Година на издаване: 1997

Тип: книга игра

Националност: българска

Адрес в Библиоман: <https://biblioman.chitanka.info/books/1674>

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.