

**ЛЮБОМИР НИКОЛОВ**  
**ГОРАТА НА ДЕМОНА**  
**КРИСТАЛНАТА ГРАДИНА**

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

## КЪМ ЧИТАТЕЛЯ

Драги читателю,

Ако все още не ти е попадала книга-игра, трябва да знаеш, че този път авторът няма да ти предложи чужди приключения. Героят сега си самият ти. В предстоящото приключение всичко ще зависи единствено от тебе — от твоята храброст, съобразителност и находчивост.

Рисковете са много — но вярвам, че ти ще съумееш да преодолееш всички препятствия и да разкриеш тайната на Кристалната градина.

# **ПРАВИЛА НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО**

## ШАНС

В хода на твоето приключение съдбата ти неведнъж ще зависи от случайността. За да определиш как продължават събитията, ще се налага да проверяваш шанса си. Това ще става с [таблицата, поместена в края на книгата](#). За да изпробваш своя шанс, трябва да посочиш със затворени очи едно число от таблицата. Така ще разбереш каква участ те чака по-нататък.

Същата таблица ще ти послужи и при схватките с многобройните противници, но за това ще стане дума малко по-долу.

## СИЛА

За да определиш силата на своя герой, посочи едно число от [таблицата](#). След това го раздели на 2 и прибави 10. Не се смущавай, ако посоченото число е нечетно и при делене получиш остатък от една втора — просто закръгли половинката към по-голямото число.

ПРИМЕР: Посочваш 11, делиш на 2, закръгляш полученото 5,5 към 6 и прибавяш 10 — силата ти е 16.

Ако посочиш 3, силата ти ще бъде 12.

Запиши силата си в [дневника](#) и продължи по-нататък.

## ЖИВОТ

Посочи едно число от [таблицата](#) и прибави към него 30. Полученият резултат обозначава жизнените точки на твоя герой. Запиши ги в [дневника](#) и бъди много внимателен с тях, защото има много начини да ги загубиш. А когато останеш без нито една жизнена точка, това ще означава, че си загинал — може би в най-интересната част на приключението.

## СХВАТКИ

Предстоящото приключение ще те срещне с опасни противници. Схватките с тях се развиват по прости правила. Когато влезеш в сражение, започваш да разменяш удари с врага, като посочваш последователно по едно число от [таблицата](#) за себе си и за него.

Мощта на удара се определя, като събереш посоченото число със силата на онзи, който е наред. След това сравняваш своя удар с удара на врага. Онзи, който се е оказал по-моцнен, отнема от противника 2 жизнени точки.

**ПРИМЕР:** Твоят герой има сила 14 и живот 38. Сражаваш се с враг, който има сила 11 и живот 22.

При размяната на удари посочваш от таблицата за себе си 3, а за врага 8. Следователно неговият удар е  $11 + 8 = 19$ , а твоят  $14 + 3 = 17$ . За момента си бил по-слаб. Губиш и оставаш с 36 жизнени точки.

Но ако при същите обстоятелства посочиш за себе си 9, а за противника 5, твоят удар ще се окаже по-силен и врагът ще остане с 20 жизнени точки.

Размяната на удари продължава до гибелта на един от противниците — тоест, до загубата на всичките му жизнени точки.

## ЕКИПИРОВКА

Обикновено в книгите-игри героят има възможност да подбере екипировката си преди да се впусне в приключението. Но този път няма да е така. Тръгваш почти без нищо и ще трябва да разчиташ само на онова, което можеш да намериш по пътя. Затова грижливо записвай в [дневника](#) всички находки.

Това са правилата. Както виждаш, няма нищо особено сложно. А ако нещо те затрудни — винаги можеш да прочетеш указанията отново.



## УВОД

# ГИБЕЛТА НА СИЯН

Нощ.

Жълтеникавото пламъче на самотната лоена свещ е безсилно да прогони мрака из тясната каменна стая. Плътни потрепващи сенки се спотайват в ъглите. Под ниския свод царува тишина.

Старият вълшебник Сиян разгръща кожените корици на дебелия древна книга и за миг надига глава. Прозорецът е точно срещу него и през зацапаните стъкла се вижда безкрайна гора, посребрена от бледите лунни лъчи. Хората я наричат Безмълвната гора...

Сиян е живял дълго, много дълго. Той помни, че в далечните дни на неговата младост тази гора имаше друго име — Дъбрава на покоя. Спомня си как прекрасната кралица Алгиона сътвори в горските дебри Кристалната градина. Но тия времена са отминали безвъзвратно...

Старецът тъжно поклаща глава. Излишно е да мисли за миналото. С Дъбравата на покоя е свършено отдавна — още в онзи страшен ден, когато огненият демон Зардинакс хвърли своята злокобна магия над двореца на Алгиона. Днес съществува само Безмълвната гора, под чиито клони дебнат хищници и чудовища. Неяде там броди проклетият демон, враг на всичко добро и красиво.

Съсхрените старчески пръсти прелистват страница подир страница. Всички необходими заклинания са записани тук, в Книгата на вълшебствата. Но за да ги приложи е нужна смелост. Имам ли я още, пита се Сиян. Имам ли още смелост, за да започна този двубой, за който се готвя от години насам?

От гърдите му се отронва въздишка. Толкова е трудно да изрече първата дума... Той поема дълбоко дъх, поглажда бялата си брада и бавно произнася:

— Вертицио албатуста.

Сега разбира, че предишната тишина е била измамна. В нощта до слуха му са долитали толкова много звуци — далечните крясъци на кукумявки, стенанията на вятъра, тихото пращане на свещта, бавните

удари на собственото му сърце. Но след първите думи на заклинанието между каменните стени увисва тежко, гробовно безмълвие. Сякаш целият свят е затихнал в очакване на съдбоносни дела. И навярно е точно така, мисли си старецът. Тази нощ ще донесе гибел за един от двамата ни — за мене или за демона.

Гласът му се засилва, отеква сред каменните стени мощно и повелително:

— Номинура дамнекси демонале. Преципицио Зардинакс! Преципицио!

Над Книгата на вълшебствата плъзва бледо зеленикаво сияние. Гласът на стареца става оглушителен, звуците му разтърсват стените на древната каменна кула:

— Финалис регнориум Зардинакси! Дамнатум! Преципицио!

С треперещи ръце Сиян прелиства страницата. Още минута, мисли си той. Една-единствена минута и с огнения демон ще бъде свършено. Остават само три изречения...

Той отваря уста... и думите засядат на гърлото му. Изведнъж прозорецът се пръска с оглушителен трясък. Отвън нахлува огнено зарево, сред което едва се различава черна чудовищна фигура с криле на прилеп и протегнати напред ноктести лапи.

— Зардинакс! — безсилно изрича поразеният старец.

От пламтящия облак долита злорад смях.

— Да, старче, това съм аз. Самият Зардинакс те удостоява със своето внимание. Нещастнико! Нима си въобразяваш, че можеш да ме победиш?

Пръстите на Сиян се вкопчват в магическия жезъл. Все още имам надежда, отчаяно мисли той и надига жезъла.

— Назад, демоне!

Синкава мълния прорязва въздуха и се впива в гърдите на Зардинакс. Демонът надава яростен рев. За миг пламъците помръкват, но веднага се разгарят с нова сила.

— Сега ще умреш — тихо изрича той и спокойният му глас е пострашен от предишния нечовешки крясък.

— Назад! — повтаря Сиян.

В тясната стаичка избухват снопове мълнии. Пламъците на Зардинакс се стрелват напред. По ръцете на вълшебника пробягва синкаво сияние и протегнатите му длани спират огнената стена, ала

нечовешкото напрежение по лицето му издава, че не ще издържи дълго в тази борба. Загивам, мисли той. В търсене на спасение очите му шарят насам-натам из каменната стая. Не, сега вече нищо няма да го спаси.

И в този момент тежката дъбова врата се открява. През процепа наднича озадаченото лице на стария слуга Беневوليو.

— Господарю...

Шанс! Това е единственият шанс за спасение, разбира Сиян. Излишно е да се надява на Беневوليو — в областта на магията неговите познания са нищожни. Но ако слугата успее да доведе някого...

— Помощ! — крещи Сиян, отблъсквайки с жезъла си ударите на Зардинакс. — Доведи помощ!

Беневوليو продължава да гледа като вкаменен.

— Бягай, проклетнико! — отново крещи вълшебникът. — Доведи помощ на всяка цена!

Огнен език полита към вцепенения слуга. Брадата му се сгърчва с пращане и това го изтръгва от унеса. С вик на ужас Беневوليو хуква надолу по стръмната стълба.

Когато изскача задъхан навън, той хвърля поглед нагоре и изтръпва от страх. Високата кула се тресе, сякаш в нея са пленени хиляди адски изчадия. През тясното прозорче излитат мълнии, пушек и пламъци. И над всичко това се носи свиреп, убийствен, сатанински рев.

Старият слуга се озърта унило. Откъде би могъл да потърси помощ сред този пущинак? До най-близкото село има поне три часа път. На север са зловещите дебри на Безмълвната гора. А горите на юг са почти безлюдни — само тук-там се среща по някоя бедна дърварска колиба.

И изведнъж Беневوليو се плясва по челото. Точно така! В една от тия колиби живее героят, който успя да унищожи злия магьосник Агамор. Пак същият храбрец провали коварните планове на Царя на таласъмите. Сега само той би могъл да спаси Сиян от гибел.

Беневوليو хвърля още един поглед към обгърнатата в пламъци кула, сетне се втурва по тясната горска пътека, за да потърси героя.

По-точно казано — да потърси ТЕБЕ.

Защото сега започва ТВОЕТО приключение, читателю!

Премини на епизод [1](#).

# ЕПІЗОДИ

# 1

Бледите предутринни лъчи едва огряват върховете на дърветата, но под сплетените клони царува почти пълен мрак. Ти тичаш по пътеката, препъваш се от време на време и задъхано ругаеш. Дявол да го вземе, защо всички те смятат за най-големия храбрец в тази гора? Първо онази история с Долината на изгубените сънища, после зловещите подземия в Замъка на таласъмните... а сега искат да се пребориш със самия Зардинакс! Та това е невъзможно! Щом дори толкова могъщ вълшебник като Сиян не е успял да победи огнения демон, какво остава до теб...

И все пак ти продължаваш напред. Не можеш да откажеш на молбата за помощ. Преди малко, когато Беневوليو дойде да те повика, ти не се поколеба нито за секунда. Просто скочи от леглото, облече се набързо, грабна меча си и хукна подир стария слуга.

Сега Беневوليو тича на няколко крачки зад тебе. Чуващ тежкото му дишане и неволно се питаш как ли е издържал на нощния бяг до твоята колиба. Но може би в това няма нищо чудно. Всички знаят, че макар и малко глуповат, Беневوليو е надарен със златно сърце и безпределна вярност. Той без колебание би пожертвал живота си за своя господар. Въпросът е... дали и ти си готов да сториш същото.

Дърветата наоколо оредяват. Отпред се разкрива широка поляна, сред която е домът на Сиян — старинна каменна сграда с висока кула. Но сега върхът на кулата е рухнал и назъбените камъни горе са почернели, сякаш около тях е бушувало огнено море. През прозорците на долните етажи бавно излитат лениви струйки дим. И над цялото това опустошение царува зловеща тишина.

Спираш за миг в края на гората и чуваш зад себе си забързаните крачки на Беневوليو.

В този миг над поляната се раздава чудовищен смях, изпълнен с неописуемо злорадство. Един от прозорците се разбива с трясък и сред дъжд от парчета стъкло отвътре излита кошмарна фигура — черен крилат силует, обгърнат от пламъци, които бледнеят в първите лъчи на зората. Макар че никога не си го виждал, ти разбираш — това е

Зардинакс. Демонът бавно се спуска надолу и описва кръг над поляната, сякаш иска да се наслади на опустошението.

Какво ще предприемеш сега?

Ако решиш да извадиш меча и да се хвърлиш срещу Зардинакс, премини на епизод **162**.

Ако предпочиташ да се укриеш в храстите, продължи на епизод **139**.

## 2

Без колебание ти изтегляш меча от ножницата и се хвърляш срещу сандъка.

САНДЪК: СИЛА — 7 ЖИВОТ — 8.

Ако победиш в тази схватка, премини на [43](#).



### 3

Оставяш моста зад гърба си и продължаваш на североизток. Сред полумрака на гъстата елова гора ти е трудно да определиш колко път си изминал, но навярно вървиш от около половин час, когато внезапно отляво забелязваш пътека, която се отклонява на северозапад.

Изваждаш картата от торбата си и проверяваш къде се намираш. Но пътеката не е отбелязана. Накъде ли може да води?

Ако решиш да тръгнеш по нея, премини на **48**.

Ако предпочиташ да продължиш на североизток, прехвърли се на **147**.

Ноктите на харпията се впиват в гърдите ти. Вкаменен от ужас рухваш на земята и усещаш как из цялото ти тяло избухва непоносима болка. Сетне те обгръща мракът на смъртта — и може би най-страшното е, че омайната песен продължава до сетния ти миг.

Това е крайт на твоя живот... и, разбира се, на приключението. Никога не ще узнаеш къде се намира Кристалната градина.

Докато крачиш на север, времето в омагьосаната гора отново проявява невероятните си капризи. Внезапно горските сенки се сливат в почти непрогледен мрак. Небето над главата ти почернява и за броени секунди настава лунна нощ.

Проклинайки Зардинакс и адските му магии, ти предпазливо продължаваш по пътеката. Но след няколко минути спираш като вкаменен. Отпред долитат викове на болка, яростни крясъци и звън на оръжие. Очевидно нейде съвсем наблизо се води сражение. Как ще постъпиш сега?

Ако решиш да изтичаш напред, премини на [36](#).

Ако смяташ за по-разумно да се укриеш в храстите докато всичко затихне, продължи на [124](#).

## 6

Докато стоиш и размишляваш, през отвора в свода се провира огромна космата ръка и посяга да те сграбчи. Отскачаш назад, но се препъваш в камък и тежко падаш по гръб.

Имаш ли анх?

Да — продължи на **80**.

Не — прехвърли се на **31**.

Подът на тунела плавно се спуска надолу. Наоколо се сгъстява полумрак, разсейван само от червеникавите лъчи на няколко факли, прикрепени по стените. Затаил дъх, ти бавно крачиш напред и след няколко минути се озоваваш пред стръмна каменна стълба, която потъва в земните недра.

Риск губи, риск печели. Стискаш здраво дръжката на меча и започваш спускането към дълбините.

Слизаш дълго. Факлите тук са още по-редки и от време на време ти се налага да напредваш пипнешком сред пълна тъмнина. Тук-там забелязваш хоризонтални тунели и вратички, но предпочиташ да не се отклоняваш по тях. Упорито продължаваш надолу и най-сетне наоколо започва да просветлява. Стъпалата рязко свършват.

Намиращ се на равна каменна площадка — всъщност под на кръгла зала, изсечена в скалата. Под свода виси огромен железен фенер и жълтеникавите му лъчи ти позволяват да огледаш просторното помещение. Отсреща тунелът продължава... но за да стигнеш дотам, трябва да минеш край тежка дъбова маса, зад която седи дебел черен гном.

За миг двамата изумено се втренчват един срещу друг. После в очите на гнома припламват лукави пламъчета и той махва с ръка.

— Хей, ти, я ела насам. Шпионин ли си?

Докато се чудиш какво да отговориш, гномът поклаща глава и презрително плюе под масата.

— Какво ли те питам... Шпионин си, ясно е като бял ден. Дай да се разберем без много приказки. Предлагам ти избор. Или ми даваш незабавно 50 жълтици, или ще повикам стражата.

Нямаш време за колебания. Трябва да решиш как ще постъпиш.

Ако дадеш на гнома 50 жълтици (или рубин, който струва повече), отбележи това в [дневника](#) и продължи на [352](#).

Ако предпочиташ да го нападнеш с меча, премини на [30](#).

А ако имаш черно питие и решиш да го предложиш на гнома, прехвърли се на [328](#).

С решителна крачка се отправяш по северозападното отклонение. Постепенно дъбовете изчезват и пътеката навлиза в гъста букова гора. Високите сиви стъбла се издигат като колони на величествен храм към зеления свод от преплетени клони. Наоколо всичко изглежда спокойно. Но тишината е измамна. Само след няколко минути Безмълвната гора ти напомня, че си тръгнал на безумно рисковано пътешествие.

Ненадейно иззад близкия завой на пътеката се раздава звънко тракане. Спираш на място и след миг срещу тебе изскача... грамаден обкован сандък, който крачи на люспести птичи крака. Кошмарното създание хищно трака с капака си, сякаш гори от желание да те захапе с тия чудовищни челюсти. На предната му страна забелязваш голяма черна ключалка.

Как ще постъпиш?

Ще се биеш с меча — премини на **2**.

Ще хвърлиш на сандъка питка — продължи на **71**.

Ще извадиш черен ключ (ако го имаш) — прехвърли се на **149**.

Ще бягаш назад към разклонението — прочети епизод **95**.

Бавно и предпазливо се спускаш по северния склон. Слизането се оказва далеч по-трудно от изкачването. Неведнъж ронливата скала се разпада под нозете ти и едва се удържаш да не полетиш надолу. Когато най-сетне достигаш подножието на върха, дрехите ти са мокри от пот. Сядаш да си починеш за няколко минути, после ставаш и се оглеждаш.

Намираш се на пътека, която обикаля в подножието на върха. А право пред теб започва друга пътека, която отива на север и изчезва сред сенките на гъста борова гора. Коя посока ще избереш?

Ако тръгнеш на изток по пътеката в подножието на върха, премини на [231](#).

Ако предпочетеш да тръгнеш в подножието на върха, но в обратната посока, на запад — прехвърли се на [134](#).

А ако поемеш напред, право на север, ще продължиш на епизод [5](#).

Бавно тръгваш навътре, напрягайки очи да различиш пътя си в полумрака. Десетина крачки по-нататък сенките се сгъстяват и те обгръща пълна тъмнина. Ослушваш се, но не чуваш никакъв звук освен бавното капене на вода нейде напред. Спираш за миг и се замисляш. Дали си избрал най-правилния път?

Ако искаш да продължиш по мрачния тунел, мини на [473](#).

Ако тъмнината те тревожи и предпочиташ да излезеш обратно, прехвърли се на [167](#).



## 11

Не, нищо не ти хрумва. Имаш ли златен обръч?

Да — продължи на **47**.

Не — попадаш на **323**.

Отчаяно напрягаш мисълта си и изведнъж ти хрумва идея — толкова проста, че чак изглежда смешна. Та щом ръката ти свободно пронизва стъклото, значи и устата ти трябва да мине през него. Но дали ще можеш да отпиеш от течността с безплатните си устни? Не знаеш, но трябва да опиташ. Това е единствената ти надежда за спасение.

Навеждаш се над масата и протягаш лице напред. Стъкленицата идва все по-близо до очите ти. Неволно очакваш да усетиш допир, но не усещаш нищо. Просто лицето ти потъва навътре, сякаш минава през въздуха. Безнадеждно е, казваш си ти. Сърцето ти се свива от отчаяние, но все пак предпазливо опитваш да засмучеш с устни... и изведнъж усещаш как в гърлото ти нахлува глътка прохладна течност. Вкусът е тежък и леко сладък като на старо вино. За миг из цялото ти тяло плъзва странно чувство за тежест и вцепенение. После протегнатата ти ръка докосва грубата повърхност на масата... и не потъва в нея! Отново си в реалния свят!

Когато радостта отминава, ти се замисляш. Първото ти желание е час по-скоро да напуснеш тази колиба и повече да не се занимаваш с проклетите питиета. Но от мъчителното изпитание си разбрал, че с тяхна помощ има начин да се превръщаш в дух и отново да си възвръщаш тялото. Подобна способност може да се окаже твърде полезна. Макар че не си забравил преживяния страх, ти решаваш да направиш нов опит.

След няколко минути опитът приключва успешно. Вече знаеш със сигурност, че златистото питие те превръща в дух, а червената течност слага край на това състояние. Грижливо прибиращ двете стъкленици в торбата и сега на масата остава само шишето с черната течност. Ако искаш да провериш и нея, премини на [222](#).

Ако черната течност не те интересува, повече няма какво да правиш в тази колиба. Напускаш я и продължаваш на [138](#).

Ръцете ти леко треперят, но ти събираш решителност и претърсваш мъртвия непознат.

В кожената чанта, която е праметната през рамото му, откриваш 2 жълтици и една питка. Ако желаш, можеш да ги вземеш — на мъртвеца вече няма да му потрябват. По-навътре в чантата пръстите ти се докосват до навит на руло пергамент. Изваждаш свитъка, разчупваш восъчния печат и откриваш, че това е писмо... до Сиян!

До моя събрат по дело и мисъл Сиян,  
чародей от Лъчистото Братство

Скъпи приятелю,

Вестите от теб ме изпълват с тревога и възхищение. Велико дело си замислил и най-малко аз бих си позволил да те възпирам. Клетвата, която сме дали пред Лъчистото Братство, ни задължава с всички възможни средства да се борим срещу силите на мрака. Но все пак ще те запитам — добре ли обмисли всичко, преди да пристъпиш към решителния удар? Зардинакс е могъщ демон и подготовката на борбата срещу него трябва да бъде извънредно внимателна. Вярваш ли, че ще победиш? Защото сам разбираш, че неуспехът не само ще погуби теб, но и ще придаде на мрачното изчадие нови сили.

Спомням си, че в дните на нашата младост ти имаше един чудесен приятел — строителя Загор. Не, не бързай да захвърляш това писмо! Знам, че отдавна сте скарани — според мен заради една глупава дреболия. Уви, ние, вълшебниците сме като всички други. С годините придобиваме мъдрост... и глупав старчески инат, който често ни пречи да се вслушаме в гласа на разума. Моля те, приятелю, забрави някогашните обиди и потърси съвет от

Загор. Разбира се, той не е чародей, но ако има някой, който да познава отлично Дъбравата на покоя (днешната Безмълвна гора), то това е именно той. В края на краищата, нали Загор беше някога придворен строител на прекрасната кралица Алгиона (дали пък не се скарахте като съперници за нейната обич, а, старче?) и точно той сътвори сред горските дебри Кристалната градина.

Макар да предполагам, че знаеш отлично къде да го намериш, ще си позволя да ти напомня. След онова страшно проклятие Загор единствен не избяга от стария зимен дворец на Алгиона. Той и до днес живее там — в развалините на запад от гората. Послушай ме, приятелю, бъди великодушен и иди да го видиш, защото навярно е самотен и нещастен.

Желая ти успех в доблестното начинание и оставам искрено твой

Астерниус  
чародей от Лъчистото Братство

Внимателно прочиташ всяка дума. Това писмо ти разкрива твърде интересни сведения. Навиваш отново пергамента и докато го прибиращ в торбата, внезапно забелязваш около врата на убития тънко кожено ремъче. Навеждаш се и изваждаш изпод дрехата му странен талисман от шлифован яспис — кръст, чието горно отклонение има формата на примка. Познаваш този старинен символ на живота, наречен анх — използвали са го още в древния Египет. Навярно чародеят Астерниус го е дал на своя вестоносец. Но нещастникът е допуснал една фатална грешка: закачил го е наопаки, с примката надолу. И това му е донесло нещастие.

Може би талисманът ще ти донесе повече шанс, стига да го носиш както трябва. Ако решиш да го вземеш, запиши решението си в [дневника](#).

Оглеждаш мъртвеца още веднъж, но не намиращ нищо друго. Напускаш полянката, излизаш на пътеката и се оглеждаш.

Ако продължиш на север, прехвърли се на [176](#).

Ако решиш да се върнеш на разклонението и да избереш друга пътека, премини на [37](#).

Какво правиш, по дяволите? Ако искаш да се откажеш от задачата, признай си го направо. А ако все още държиш да спасиш Сиян, след като си се върнал дотук, остава ти само да тръгнеш по другата пътека — на северозапад.

Прехвърли се на **8**.

Напрягаш всички сили, енергично размахваш ръце и най-сетне се добираш до брега. Изпълзяваш на камъните и дълго лежиш изтощен. Борбата с буйното течение ти е струвала 4 жизнени точки. Отгоре на всичко питките в торбата ти са се превърнали на каша и трябва да ги изхвърлиш. Отбележи това в [дневника](#).

Когато умората те напуска, ставаш и тръгваш по пътеката на запад. Прехвърли се на [292](#).

Бягаш отчаяно по тунела, огласян от крясъците на черните гномове, но изведнъж в гърба ти се забива стрела. Разтърсва те непоносима болка. Краката ти се подкосяват и ти падаш на прашния каменен под. Докато опитваш да се надигнеш, още няколко стрели пронизват ребрата, ръцете и шията ти. Злобните викове на преследвачите сякаш затихват и мракът бавно те поема в хладните си прегръдки. Това подземие ще се превърне в твоя гробница. Приключението ти е завършило с гибел и нещастният Беневوليو не ще дочака помощ за мъртвия си господар.



Черната течност ти се струва съмнителна. Поклащаш глава и оставяш стъкленицата настрани.

Ако сега искаш да провериш червената течност, продължи на **50**.

Ако решиш да провериш златистата течност, прехвърли се на **96**.

Ако предпочиташ да се откажеш от по-нататъшни експерименти и да напуснеш къщата, мини на **138**.

След ново падане, което ти отнема още една жизнена точка, успяваш да се изкатериш до върха на скалата. Пред очите ти се разкрива грамадно гнусно гнездо от преплетени съчки, пълно с кости и прогнили късове месо. Вонята е непоносима, но ти разравяш с две ръце останките от хора и животни. На дъното на гнездото откриваш неголяма кутийка от потъмняло сребро. Отваряш я с помощта на джобното си ножче. Уви, очаква те разочарование — отвътре двете отделения на кутийката са дебело облицовани с меко кадифе... и съвършено празни.

Ако желаеш да вземеш сребърната кутия, запиши това в [дневника на приключението](#).

А сега не ти остава нищо друго, освен да слезеш и да се върнеш обратно на пътеката.

Продължи на **180**.

Изваждаш черния ключ от торбата и внимателно го вкарваш в ключалката. Да, пасва идеално! Завърташ го с лекота и ключалката изщраква. Тласваш вратата напред и пред теб се разкрива ново подземие. Но на пътя ти стоят два черни гнома, въоръжени с къси копия.

Изненадата е взаимна. За миг застиваш на място, но веднага се опомняш и посягаш към меча. Черните гномове със свирепи крясъци се хвърлят насреща ти. Отбиваш с меча първия удар и започваш схватката.

ПЪРВИ ГНОМ: СИЛА — 8 ЖИВОТ — 10

ВТОРИ ГНОМ: СИЛА — 9 ЖИВОТ — 12

Ако победиш, премини на [432](#).

Разчупваш восъка около запушалката и отваряш шишето с черната течност. Предпазливо подушваш над отвора на стъкленницата, но не усещаш никакъв мирис. Ще опиташ ли течността на вкус?

Да — премини на [60](#).

Не — прехвърли се на [117](#).

Може би само си въобразяваш, но имаш чувството, че сега се движиш по-бързо, отколкото преди. Дъбовата гора наоколо постепенно оредява. Ето и последното разклонение на пътеката. Напред е краят на гората и домът на Сиян. А отдясно се отделя пътека, която отива почти право назад — на северозапад.

Успя ли да изпълниш задачата? Носиш ли жива и мъртва вода?

Да — продължи на **179**.

Не — попадаш на **14**.

Продължаваш по пътеката право на север. Сега забелязваш, че с времето в тази гора става нещо странно — сякаш денят се разтегля до безкрай. Слънцето е застинало високо в небето и не помръдва от мястото си. Очевидно това е част от злокобната магия на Зардинакс. Е, засега нямаш нищо против — така поне има надежда, че цялото ти пътешествие ще мине под лъчите на ясния ден.

Доколкото можеш да прецениш, минал е около час, когато пътеката пред теб се разделя на две. Едното разклонение отива на северозапад, другото — на североизток.

Коя посока ще избереш?

Наляво, на северозапад — мини на **8**.

Надясно, на североизток — продължи на **209**.

Обгръща те мрачна пелена. В ушите ти се раздава глух звън и ти политаш към дъното на чудовищна бездна, където те чака смъртта. Това е краят. Загадъчните пипала от скалата ще се наситят с кръвта ти и мъртвият вълшебник не ще дочака своето спасение. А Безмълвната гора ще остане завинаги под властта на Зардинакс.

Шумът, който долита от разклонението, не ти внушава доверие. Очевидно там ще се срещнеш с многобройни обитатели на тунелите, а това едва ли ще е особено приятно. Отказваш се от тази посока и бързо поемаш напред.

Премини на [407](#).



Мигновено осъзнаваш заплахата и се хвърляш настрани, но въпреки всичко не си бил достатъчно бърз. Цялата старинна стена рухва над тебе и те погребва под грамада от каменни отломки. Животът те напуска бързо и в мига преди смъртта си чуваш злобния смях на великана.

Това е краят на твоето приключение. За жалост ти не оправда надеждите на Беневолио. С твоята смърт Безмълвната гора е загубила последния шанс да се изтръгне от властта на огнения демон.

Изведнъж черният гном захвърля стъкленицата и яростно удря с юмрук по масата.

— Негоднико! Та това е сок от гробарско биле! Искаш да ме отровиш, а?

Крясъците на гнома къртят под каменния свод и могат всеки миг да привлекат нови противници. Вече нямаш друг шанс, освен да се биеш с него.

Продължи на **30**.

Приближаваш се до скривалището и отместваш плочата. Зад нея има малка ниша, в която лежат два камъка — лъчист и черен. Видяното преди малко ти е подсказало как да постъпиш. Взимаш черния камък, изтичваш и докосваш моста с него. Магията не те подвежда. Когато протягаш ръка, усещаш под пръстите си солидна каменна настилка. Сега можеш спокойно да преминеш на отсрещния бряг.

Прибираш черния камък в торбата си. Ако искаш да се върнеш, за да прибереш и лъчистия, продължи на **54**.

Ако не желаеш да го вземеш, прехвърли се на **370**.

Равнината не е особено широка и ти скоро я прекосяваш. След четвърт час пътеката навлиза между хълмовете и те довежда до отвесна скална стена, в чието подножие зее входът на мрачна пещера. По-нататък няма път.

Ако решиш да влезеш в пещерата, премини на [52](#).

Ако предпочиташ да се върнеш обратно в гората, продължи на [435](#).

Подхлъзвайки се по мокрите камъни, ти заобикаляш черните води на езерцето. Скалата пред теб е висока и обрасла с подгизнал от влага мъх. Очевидно не ще е лесно да се изкатериш. Скоро се убеждаваш в това и на практика, защото още при първия опит падаш от височина три метра и контузията ти отнема 2 жизнени точки.

Ако си загубил интерес към гнездото и решиш да се върнеш обратно на пътеката, премини на **180**.

Ако упорито продължиш опитите да стигнеш до върха на скалата, прехвърли се на **18**.

Мълниеносно изваждаш меча, но още преди да си замахнал, черният гном отскача назад и изчезва в някаква тайна врата. Хвърляш се напред, ала вратата се захлопва под носа ти. Докато блъскаш с юмруци по нея, откъм стълбището дотичва тълпа черни гномове, които те обсипват с отровни стрели. Опитваш да се биеш, но отровата бързо сковава тялото ти. Рухваш на пода и усещаш как те изпълва леденият хлад на смъртта. Последното, което отнасяш със себе си, е злорадото кикотене на гнусните дребни изчадия.

Нямаш време дори да се преобърнеш. Лазейки по гръб, ти опитваш да се отдръпнеш, но огромната ръка те сграбчва в желязната си хватка. Политаш нагоре... и се озоваваш в залата, която напусна преди малко. Великанът те стиска в чудовищния си юмрук. Изпод рошовите вежди очите му те оглеждат с лаком интерес. Явно е, че ти предстои да заемеш на трапезата му почетно, но не твърде приятно място.

Премини на [65](#).

Предпазливо отпиваш от червеното питие. Вкусът е тежък и леко сладък като на старо вино. За миг изпитваш странно усещане — сякаш цялото ти тяло става тежко и плътно като камък. Но това чувство преминава толкова бързо, че дори не успяваш да се изплашиш. Боязливо опипваш тялото си. Не, всичко е наред. Вдигаш рамене и оставяш стъкленицата настрана.

Ако сега решиш да провериш златистото питие, продължи на **357**.

Ако не се интересуваши от тази стъкленица, остава ти само да напуснеш къщата и да преминеш на **138**.



Най-сетне жилавите стъбла са накълцани на парчета и се гърчат по поляната като недоубити змии. Мощните ти удари са размазали цветето на пихтия. Но схватката те е изтощила до предел. Олюляваш се и едва запазваш равновесие, като се подпираш на меча. Цял си омазан в зловонен лепкав сок, а от множеството ти рани се стичат струйки кръв. Тежкият сладникав мирис сякаш е станал още по-гъст. Имаш чувството, че всеки момент можеш да загубиш съзнание.

Ще се задържиш ли да огледаш костите, разхвърляни по поляната?

Да — продължи на **157**.

Не — прехвърли се на **69**.

Неочаквано плочата под краката ти изчезва. Пропадаш надолу и отчаяният ти вик отеква от стените на тесния кладенец, към чието дъно летиш. Струва ти се, че падаш безкрайно дълго, но всъщност са минали само няколко секунди, преди страхотен удар да смаже тялото ти като презрял плод. Приключението завършва дотук заедно с твоя живот.

Бързо вадиш стъкленицата, отпушваш я и отпиваш голяма глътка от черното питие. Незабавно по цялото ти тяло се разлива хлад. Разтърсват те мъчителни конвулсии. Невидим железен обръч те стяга през гърдите и дъхът ти спира. Загубваш сили и тежко рухваш на пода. Нейде високо над тебе увисва зловещо ухилената муцуна на Зардинакс.

Едва сега разбираш, че изборът на черното питие е бил фатална грешка. В стъкленицата е имало отрова. Ти сам причини смъртта си и с това отне на Безмълвната гора последната надежда да се спаси от властта на огнения демон.

Това е краят — за тебе и за твоята мисия.

Не се колебаеш дълго. Щом има сражение, значи трябва да има нападатели и нападнати. А нападнатите може би се нуждаят от помощта ти. Стискаш здраво дръжката на меча, изтичваш напред и под лунните лъчи виждаш зад завоя паднала на една страна разбита колесница. Край нея трима мъже в лъскави ризници размахват оръжията си, опитвайки да отбият атаката на тълпа черни гномове. Още от пръв поглед личи, че са опитни бойци, но шансовете им за победа са нищожни. Двамина вече са ранени и по ризниците им се стичат тъмни струи кръв. Усетили, че жертвите им губят сили, черните гномове нападат все по-стръвно. Няма съмнение — скоро схватката ще завърши със смъртта на нападнатите.

Как ще постъпиш сега?

Ще се намесиш в сражението — продължи на **49**.

Ще се укриеш в храстите докато всичко свърши — прехвърли се на **104**.

Бързо се връщаш на разклонението и избираш пътя на северозапад.

Продължи на **8**.

С всички сили се хвърляш напред и тежко падаш по корем върху каменните плочи. Краката ти увисват в пустотата, но ти трескаво пролазваш по двора и се озоваваш на здрава почва. Чуваш как зад тебе плочите пропадат в някакво дълбоко подземие.

Надигаш се и поглеждаш назад. Сред старите плочи на двора зее широк мрачен отвор. Побиват те тръпки при мисълта от каква опасност си се спасил. По-добре ще е да напуснеш тия руини.

Решително напускаш полуразрушения замък, тръгваш обратно към гората и попадаш на **206**.

Решаваш да рискуваш и тръгваш надясно. Обградена от плътни храсталаци, пътеката става все по-тясна. Бавно крачиш напред, като разбутваш с ръце преплетените жилави вейки. Но това, което виждаш пред себе си, те изпълва с неприятни предчувствия. Край пътеката се търкалят купища оглозгани кости. По влажната земя личат отпечатъци от огромни птичи лапи. Що за чудовищен звяр е минавал оттук?

Все пак продължаваш, макар и с по-бавна крачка. След малко отпред се раздава странно и някак зловещо тракане, сякаш вятърът хлопа вратите на изоставена къща.

Ако решиш да се върнеш на главната пътека и да продължиш на север, премини на [22](#).

Ако продължиш напред към загадъчните звуци, прехвърли се на [103](#).

Всичко става светкавично. Краката ти се заплитат, падаш на земята и в същия миг острието на кристалната алебарда се стоварва върху незащитената ти шия. Целият свят се завърта наоколо и миг преди да те погълне мракът на смъртта, виждаш на алеята собственото си обезглавено тяло. Това е краят на твоя живот и твоето приключение — може би само на крачка от успеха.



## 41

Разкраваш се, прихващаш меча с две ръце и го размахваш като коса срещу хищните стъбла.

ЦВЕТЕ: СИЛА — 7 ЖИВОТ — 8.

Ако победиш, продължи на **33**.

Гърдите ти изгарят от напрежение. Тичаш отчаяно по тунела, а край тебе свистят облаци стрели. За щастие гномовете не са особено точни. Само една стрела те одрасква, от което губиш 2 жизнени точки.

Отпред грейва дневна светлина. Отворът на тунела стремително расте. Изскачаш навън, пробягваш по моста и се опомняш едва когато достигаш отсрещния тунел. Спираш да си поемеш дъх, после се оглеждаш. Преследвачите са изчезнали и над моста царува измамно спокойствие.

Какво ще правиш сега?

Тръгваш по тунела на запад — премини на [349](#).

Слизаш долу на пътеката — продължи на [269](#).

Схватката завършва с пълна победа. Пътеката е обсипана с трески и късчета железен обков. Изпонасечен от меча ти, сандъкът с трясък се хвърля сред храстите и изчезва в гъсталака.

Мини на [172](#).

Мяташ се в лапите на демона, но при всяко движение огнените му нокти се впиват още по-дълбоко в тялото ти. Край тебе стремително се мяркат стените на тунела. Сетне изведнъж се озоваваш в голяма зала, ярко осветена от пламъците на десетки факли и свещници.

Напрегнати от смъртната заплаха, сетивата ти запечатват обстановката от пръв поглед. Отдясно се издига висока пурпурна платформа с огромен златен трон. Зад него се диплят тежки завеси от алено кадифе. До трона забелязваш неголяма масичка от черно абаносово дърво. В отсрещния край на тунела тъмнее друг тунел. Всичко това прелита пред очите ти за част от секундата. В следващия миг Зардинакс със страшен рев те запокитва към стената. От удара губиш пет жизнени точки и полузашеметен се свличаш на пода.

Премини на [133](#).

Уви, днес шансът не е на твоя страна. Някакъв клон те препъва и ти тежко рухваш по очи. Преди да се надигнеш от пътеката, сандъкът връхлита изотзад. Грамадните му обковани челюсти те захващат с чудовищна сила и животът ти свършва сред вълна от непоносима болка.

Това е краят на твоето приключение. Верният Беневوليو напразно ще чака да се завърнеш с жива и мъртва вода.

И тъй, ти отново избираш южната посока. Но преди да продължиш, ще трябва да отговориш на един въпрос — имаш ли анх?

Да — продължаваш на **21**.

Не — прехвърляш се на **105**.

Отчаяно напрягаш мисълта си и изведнъж ти хрумва идея — толкова проста, че чак изглежда смешна. Та щом ръката ти свободно пронизва стъклото, значи и устата ти трябва да мине през него. Но дали ще можеш да отпиеш от течността с безплътните си устни? Не знаеш, но трябва да опиташ. Това е единствената ти надежда за спасение.

Навеждаш се над масата и протягаш лице напред. Стъкленицата идва все по-близо до очите ти. Неволно очакваш да усетиш допир, но не усещаш нищо. Просто лицето ти потъва навътре, сякаш минава през въздуха. Безнадеждно е, казваш си ти. Сърцето ти се свива от отчаяние, но все пак предпазливо опитваш да засмучеш с устни... и изведнъж усещаш как в гърлото ти нахлува глътка прохладна течност. Вкусът е тежък и леко сладък като на старо вино. За миг из цялото ти тяло плъзва странно чувство за тежест и вцепенение. После протегнатата ти ръка докосва грубата повърхност на масата... и не потъва в нея! Отново си в реалния свят!

Когато радостта отминава, ти се замисляш. Първото ти желание е час по-скоро да напуснеш тази колиба и повече да не се занимаваш с проклетите питиета. Но от мъчителното изпитание си разбрал, че с тяхна помощ има начин да се превръщаш в дух и отново да си възвръщаш тялото. Подобна способност може да се окаже твърде полезна. Макар че не си забравил преживяния страх, ти решаваш да направиш нов опит.

След няколко минути опитът приключва успешно. Вече знаеш със сигурност, че златистото питие те превръща в дух, а червената течност слага край на това състояние. Грижливо прибираш двете стъкленици в торбата и сега на масата остава само шишето с черната течност.

Тъй като черното питие не те интересува, повече няма какво да правиш в тази колиба. Напускаш я и продължаваш на [138](#).

Пътеката някога е била покрита с каменни плочи, но сега те едва се различават сред избуялата трева. Еловите клони се сплитат отгоре и я превръщат в мрачен тунел. След няколко минути провиране напред излизаш на полянка, където се гуши стара, полусрутена къщичка с хлътнал покрив. Открехнатата врата виси само на една ръждясала панта, другата е разбита. Опитваш да надникнеш през малкото прозорче, но зацапаното стъкло не ти позволява да видиш каквото и да било.

Ако влезеш да разгледаш къщурката, продължи на [56](#).

Ако предпочиташ още сега да се върнеш обратно, премини на [138](#).



С рязко движение изваждаш меча, хвърляш се напред и замахваш срещу един от черните гномове. Но мечът ти минава през него като през въздух. Призрак! Това е призрак! Едва сега осъзнаваш, че и нападнатите, и нападателите са полупрозрачни и телата им излъчват меко сияние в лунната нощ. Попаднал си на мястото на някаква древна трагедия, чиито участници са обречени отново и отново да разиграват една и съща битка.

Черният гном замахва срещу теб с малкия си меч и острието се впива в бедрото ти. Парещата болка те убеждава, че макар врагът да е призрак, оръжието му може да нанася съвсем истински рани. От удара губиш 3 жизнени точки.

Отново замахваш, но резултатът е същият — тоест нулев. Още два гнома изоставят схватката и се обръщат към теб. Опитваш да ги покосиш с един удар на меча си. Напразно. Закалената стомана е безсилна срещу привиденията. Гномовете се ухилват злобно и замахват на свой ред. За щастие ти си достатъчно бърз и пъргаво отскачаш от ударите. Ала късметът едва ли ще ти помага дълго в неравната битка.

Ако имаш ефирен кинжал и искаш да се биеш с него срещу призраците, мини на **68**.

Ако решиш да избягаш напред покрай мястото на сражението, прехвърли се на **62**.

Ако предпочиташ да бягаш назад, към центъра на гората, продължи на **191**.

Внимателно отваряш стъкленицата с червената течност. После я надигаш към лицето си и помиришваш. Ароматът е тежък, сладникав, но ти се струва приятен. Ако решиш да опиташ течността на вкус, премини на [32](#).

Ако не искаш да го сториш, остава ти само да провериш златистата течност на [155](#) или да напуснеш къщата на [138](#).

Насечените тела на трите харпии се ваят край краката ти сред локви воняща зеленикава кръв. Изтощен от тежката битка, ти се мъчиш да поемеш въздух в пламналите си дробове. Изпитваш само едно желание — да се махнеш от тук и да забравиш това злоещо езеро. Мъртви, харпиите ти внушават още по-силно отвращение, отколкото докато бяха живи.

Но ето че върху лапата на едната от тях забелязваш зеления сала медна гривна. След кратко колебание сваляш гривната и я слагаш на ръката си. Изведнъж усещаш как по цялото ти тяло се разлива вълна от бодрост и енергия. Отсега нататък докато носиш вълшебната гривна (а ти не смяташ да я сваляш), силата ти ще бъде с една единица над първоначалната си стойност.

Оглеждаш по-внимателно убитите харпии, но вече не откриваш нищо интересно.

Ако решиш да напуснеш поляната край езерото, продължи на **180**.

Ако искаш да проучиш гнездото на харпиите върху скалата на отсрещния бряг, премини на **29**.

Воден от любопитството, ти приближаваш към пещерата. Но изведнъж рязко спираш. Целият вход е преграден от огромна паяжина. Не ти се иска даже да мислиш какъв паяк може да дебне вътре. Ако решиш да бъдеш благоразумен и да се върнеш към гората, продължи на **435**.

Ако държиш да влезеш в пещерата, ще трябва по някакъв начин да се справиш с паяжината. Как?

Ще я разсечеш с меч — прехвърли се на **152**.

Ще използваш лъчист камък (стига да го имаш) — премини на **135**.

Имаш ли стара медна монета?

Да — прехвърли се на **79**.

Не — мини на **137**.

Връщаш се при скривалището и оглеждаш внимателно лъчистия камък. Всъщност лъчиста е само едната му половина. Другата е черна като въглен. Посягаш да вдигнеш камъка, но ръката ти неуверено застива във въздуха. За коя половина ще хванеш камъка?

За лъчистата — премини на **126**.

За черната — продължи на **73**.

Ако вече си размислил и не искаш да се занимаваш с лъчистия камък, прехвърли се на **370**.

Продължаваш да обикаляш на изток в подножието на голия връх. След около четвърт час в гората отдясно забелязваш пътека, която се отклонява на юг.

Ако решиш да тръгнеш по нея, премини на **87**.

Ако продължиш на изток в подножието на върха, прехвърли се на **170**.

Побутваш провисналата врата и влизаш в къщурката. Вътре царува полумрак, но все пак през прозорчето влиза достатъчно светлина, за да различиш паднала скамейка, продънен нар и голяма маса от дъбови дъски. В ъгъла се валя куп прогнили парцали. Масивната, грубо иззидана каменна камина е пълна с отдавна изстинала пепел. Върху всичко лежи дебел слой прах. Очевидно къщичката е изоставена много отдавна, може би преди десетки години.

Не забелязваш нищо интересно освен три големи прашни стъкленици, изоставени върху масата от незнайния обитател на тази колиба. Ако искаш да провериш какво е тяхното съдържание, мини на [72](#).

Ако предпочиташ да си тръгнеш, продължи на [138](#).



Стъпките на чудовището отекват все по-близо. Разбираш, че бягството няма да ти помогне. Ще трябва да се биеш.

Продължи на [2](#).

Излизаш на главната пътека и се оглеждаш. Накъде ще продължиш?

На север — мини на **53**.

На юг — прехвърли се на **100**.

Неочаквано из тунела отекват яростни крясъци и срещу тебе изскача тълпа от дребни, уродливи създания. Разпознаваш ги от пръв поглед — това са черни гномове. Някои от тях размахват къси мечове и кинжали, други тичешком те обстрелват с малките си лъкове.

От легендите и слуховете, които си чувал, знаеш добре, че срещата с черните гномове означава смърт. Затова без колебание се обръщаш и побягваш назад. Сега бързината е единственото ти спасение. Но ще успееш ли да избягаш?

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

От 1 до 6 — продължаваш на **16**.

От 7 до 12 — попадаш на **42**.

Ако имаш анх, можеш да прибавиш единица към посоченото число.

Предпазливо отпиваш малко от черното питие. Течността е прохладна и няма никакъв вкус. Но изведнъж по цялото ти тяло се разлива ледена вълна. Разтърсват те мъчителни конвулсии. Невидим железен обръч те стяга през гърдите и дъхът ти спира. В стъкленицата е имало отрова!

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

От 1 до 6 — мини на **94**.

От 7 до 12 — продължи на **120**.

Ако носиш на шията си анх, имаш правото още сега (преди прочитането на следващия епизод) да решиш дали искаш да прибавиш към посоченото число единица, дали да извадиш единица, или да го приемеш такова, каквото е.

С бърза стъпка се отправяш на север през ливадите. Скоро опустошеният дом на Сиян остава далече назад. Пред тебе се тъмнее Безмълвната гора. Под мрачните преплетени корони на нейните огромни дъбове навлиза една-единствена пътека.

След още няколко минути се озоваваш в началото на гората. Обгръща те тежка, заплашителна тишина. С цялото си тяло усещаш присъствието на някаква зловеща магия сред сенките на вековните дървета. За кой ли път вече си задаваш все същия въпрос: как и къде ще търсиш Кристалната градина. Но засега нямаш избор. Пътеката върви почти право на север, като едва доловимо се отклонява на запад.

Тръгваш напред, като от време на време тревожно се оглеждаш наоколо. Безмълвието на горските дебри е изпънало нервите ти до скъсване. Ала първият час от пътешествието минава без премеждия.

Времето за първия ти избор идва когато виждаш отдясно да се отклонява на изток тясна пътечка, която не е отбелязана на картата.

Ако решиш да тръгнеш по нея, мини на [39](#).

Ако искаш да продължиш напред, прехвърли се на [22](#).

С рязко движение се хвърляш надясно, минаваш покрай полупрозрачните гномове и побягваш от сцената на призракното сражение. Скоро крясъците зад гърба ти заглъхват в далечината. Оглеждаш се тревожно, но за щастие никой не те преследва. Въздъхваш от облекчение и тръгваш на север.

Продължи на [153](#).

Отдъхваш си няколко минути, после започваш да се катериш по каменната подпора на моста. През първите минути начинанието ти изглежда сравнително лесно. Старата, разхлабена зидария предлага множество опори за ръцете и краката. Но тъкмо в това се крие опасността. Вече си на десетина метра над пътеката, когато внезапно един камък се изкъртва под пръстите ти. Губиш равновесие и усещаш как тялото ти се отлепва от стената, готово да полети надолу.

Имаш ли анх?

Да — продължи на **130**.

Не — мини на **85**.

Разчупваш восъка около гърлото на последната стъкленица и изтегляш запушалката. Черното питие няма никакъв мирис. Ако желаеш да го опиташ на вкус, прехвърли се на [60](#).

Ако се откажеш от подобен риск, нямаш какво повече да правиш тук. Напускаш изоставената къщурка и минаваш на [138](#).



Ребрата ти пукат под натиска на чудовищните пръсти. Прорязва те остра болка и губиш 5 жизнени точки. Отбележи това в [дневника на приключението](#).

Но жаждата за живот те кара да превъзмogneш болката. Рязко опираш длани в пръстите на великана и напрягаш сили, за да се изтръгнеш. Ще успееш ли?

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

От 1 до 7 — продължи на **99**.

От 8 до 12 — попадаш на **343**.

Ако имаш анх, можеш да промениш шанса си, но още сега трябва да решиш дали да прибавиш единица към посоченото число, дали да я извадиш, или да оставиш числото такова, каквото е.

Скоро след като мостът е останал зад гърба ти, пътеката отново завива право на север. Но ненадейно отляво долита странен шум — пукот на клони и съчки, сякаш през гъсталака се провира цяло стадо животни. Звучите бързо приближават. Какво ще предприемеш?

Ще се укриеш в храстите — мини на **75**.

Ще побегнеш напред по пътеката — продължи на **129**.

Ще побегнеш назад по пътеката — прехвърли се на **148**.

Ще останеш на място и ще се приготвиш за бой — отиваш на **329**.

Трите сандъчета се търкалят, накълцани на парчета. Решително вдигаш меча и се обръщаш към останалите. Обзети от ужас, те побягват и се струпват под скалата. Но изведнъж се раздава трясък. Напуканите камъни се срутват и затрупват сандъчетата заедно с гнездото. Отскачаш, ала не си достатъчно бърз. Един от падащите камъни те удря по рамото и губиш 2 жизнени точки.

Оглеждаш полянката, но не откриваш нищо интересно. Остава ти само да се върнеш на основната пътека и да поемеш на север. Продължи на [22](#).

Вече е ясно, че обикновено оръжие няма да ти помогне срещу призраците, затова бързо отскачаш назад, прибираш меча и изваждаш ефирния кинжал. С крясъци на люта злоба гномовете се хвърлят насреща ти. Умело отбягваш ударите и същевременно замахваш с кинжала. Този път с радост усещаш как безплътното острие раздира кожената ризница на единия противник, макар и без да го засегне сериозно.

Предстои ти схватка на живот и смърт срещу трите черни гнома.

ПЪРВИ ГНОМ: СИЛА — 7 ЖИВОТ — 12

ВТОРИ ГНОМ: СИЛА — 8 ЖИВОТ — 10

ТРЕТИ ГНОМ: СИЛА — 9 ЖИВОТ — 11

Ако постигнеш победа, мини на [116](#).

Не искаш да останеш и минута по-дълго на тази проклета поляна. Решително ѝ обръщаш гръб и се отдалечаваш по тясната пътека.

Но я гледай ти находка! В праха пред краката ти се търкаля великолепен кървавочервен рубин. Навеждаш се и го взимаш. Доколкото можеш да прецениш, скъпоценният камък струва поне 100 жълтици. Отбелязваш находката в [дневника](#), после прибираш рубина в торбата си и продължаваш напред.

Премини на [58](#).

Посочи още едно число от [таблицата](#).

От 1 до 6 — продължаваш на **4**.

От 7 до 12 — прехвърли се на **82**.

Бързо отваряш торбата, хвърляш напред една от питките и се отдръпваш на безопасно разстояние. Решението ти се оказва правилно. Сандъкът спира и прикляква над питката като грамадна тровава птица. После захапва с капака си неочакваното угощение и престава да ти обръща внимание. Използваш това, за да го заобиколиш през храстите и да се отдалечиш напред по пътеката.

Ала едва са отминали няколко минути, когато отново чуваш зад гърба си познатите тежки стъпки, придружени от металическо тракане. Чудовището те догонва! Обръщаш се и изваждаш меч, но този път сандъкът няма намерение да те напада. На десетина крачки от теб той спира, привежда се и изтърсва на пътеката старинен кинжал. После завива надясно и изчезва сред гъсталака.

Пристъпваш напред, за да огледаш находката. Дръжката на кинжала изглежда съвсем обикновена, но около острието играе бледо синкаво сияние. Когато посягаш да го докоснеш, пръстите ти минават през стоманата като през въздух. Поразително откритие! Досега само си чувал в легендите за това оръжие срещу зли духове, наречено ефирен кинжал.

Прибираш кинжала в торбата, записваш го в [дневника](#) и преминаваш на [172](#).

Избърсваш стъклениците от праха. Те са добре запушени и запечатани с червен восък. През стъклото различаваш, че вътре има разноцветни течности: черна, червена и златиста. Коя стъкленица ще отвориш?

Черната — мини на **296**.

Червената — прехвърли се на **332**.

Златистата — продължи на **218**.

Ако не желаш да се занимаваш със съдържанието на стъклениците, можеш да напуснеш къщата и да преминеш на **138**.



Хващаш кристала за черната половина и изтичваш да докоснеш моста с него. Резултатът е точно такъв, какъвто си очаквал. На вид каменната настилка остава същата, но ръката ти свободно преминава през нея. Когато докосваш моста с черния камък, той отново придобива предишната плътност.

Заинтригуван от вълшебната находка, ти правиш експерименти с различни предмети — скали, храсти, дървета. Оказва се, че с помощта на двата кристала можеш да превърнеш всеки предмет в безплътен призрак, а сетне отново да го втвърдиш. Накрая събираш смелост да направиш опит дори и със себе си.

Предвидливо оставяш черния камък на пътеката и хващаш лъчистия край на другия кристал. Не усещаш никаква промяна, но когато опитваш да докоснеш близкото дърво, ръката ти го пронизва и се подава от другата страна.

С помощта на черния камък успешно се материализираш и прибираш двата камъка в торбата. След това минаваш по моста и продължаваш напред по пътеката. Прехвърли се на **66**.

Кашляйки от лютивия дим, двамата тревожно се изкачват към горния етаж. Стълбата е обсипана с каменни отломки от разбития свод. Стените наоколо са почернели от сажди, тук-там старинните греди още тлеят. Из коридорите царува потресаващо безредие. Навсякъде се търкалят разкъсани, обгорени и смазани мебели. В един ъгъл забеляваш строшения магически жезъл на Сиян.

Внезапно Беневوليو надава дрезгав вик на ужас. Обръщаш се и виждаш стария слуга, коленичил в дъното на коридора над някаква безформена купчина. Пристъпваш натам и когато разбираш какво представлява тази купчина, по гърба ти пробягват ледени тръпки. Това са окървавените останки на Сиян, разкъсан от жестокия демон.

Сухо ридание разтърсва раменете на Беневوليو. Той захапва юмрука си, после обръща глава към теб. От очите му бавно се стичат сълзи, но гласът му е станал твърд.

— Не бива да губим време в безплодна скръб. Господарят е мъртъв, но все още можем да го спасим.

Неволно се питаш дали потресението не е отнело разсъдъка на клетия старец. Та нима има сила, способна да възвърне живота в това окървавено, разкъсано тяло?

Беневوليو сякаш се досеща за мислите ти.

— Не съм луд, младежо. Има нещо, което може да спаси господаря ми — жива и мъртва вода от Кристалната градина.

— Кристалната градина! — смаяно възкликваш ти. — Та това е само легенда.

Старецът бавно се изправя и поклаща глава.

— Не е легенда, а чиста истина. Преди много години гениалният архитект Загор с помощта на вълшебства е сътворил Кристалната градина. Там бил летният дворец на кралица Алгиона, а в центъра на градината имало два извора — с жива и мъртва вода.

— И къде е тази градина? — питаш ти.

— Уви, не знам точно — въздъхва Беневوليو. — Някъде в Безмълвната гора, която по онова време се наричала Дъбрава на покоя.

Още не съм бил роден, когато Зардинакс хвърлил своето проклятие над градината и цялата гора.

— Безмълвната гора... — замислено повтаряш ти. — Значи искаш да навлезеш в ония гибелни дебри, за да търся неизвестно какво...

— Чакай! — прекъсва те изведнъж старият слуга. — Сетих се. Трябва да потърсим в библиотеката. Сред книгите на господаря непременно ще открием някоя, която да разказва за Кристалната градина.

Но само след няколко минути надеждата ви се превръща в отчаяние. Жестоката битка не е пощадила и библиотеката на Сиян. По пода на задимената и опустошена зала се ваят купища обгорели книги. Надникваш вътре, вдигаш рамене и се отдръпваш до един разбит прозорец, за да подишаш чист въздух. Ала Беневوليو с отчаяно упорство се втурва в пепелището. Чуваш го как пъхти, кашля и тихичко си мърмори през зъби. Горкият старец, мислиш си ти. Какво се надява да открие сред това опустошение?

Минал е може би четвърт час, когато от библиотеката долита оглушителен крясък. Изтичваш нагам и виждаш невероятна гледка. Омазан в пепел и сажди от глава до пети, старецът победоносно размахва парче пергамент с овъглени краища.

— Открих! — крещи той. — Ето картата!

Нагазваш в пепелището и грабваш пергаментата от ръцете му. Да, това наистина е карта, но още от пръв поглед разбираш, че е правена твърде отдавна. Доказва го и надписът в горния край: „Карта на Дъбравата на покоя“. Напразно се взираш в нея. Никъде не откриваш Кристалната градина — по онова време тя още не е била създадена.

— Да потърсим още — предлагаш ти.

Беневوليو тъжно поклаща глава.

— Излишно е. Повече няма да открием нищо. А и времето ни е твърде малко. Ще сложа тялото на господаря в магическия кристален саркофаг, но въпреки това трябва да побързаш. Ако до утре вечер не донесеш жива и мъртва вода, всяка надежда ще бъде загубена.

Докато излизате в коридора, ти се мъчиш да прогониш колебанията. Безмълвната гора е прокълнато място, от което малцина са се завръщали живи. Да тръгнеш през нея ще бъде истинско безумие. Но знаеш и друго — след гибелта на Сиян никой не би могъл да спре

зловещите набези на Зардинакс. Ако сега се откажеш от мисията, рано или късно огненият демон ще стигне и до твоята скромна колиба.

— Не се тревожи, ще успееш — тихо казва Беневوليو. — Спомни си за Замъка на таласъмните и Долината на изгубените сънища. Тогава положението също изглеждаше отчаяно, но въпреки всичко ти победи.

— Вярно — кимваш ти. — Само че тогава Сиян беше жив и се погрижи да ми помогне с вълшебните си дарове.

— О, това ли било! — възкликва старият слуга. — Да вървим в склада за магически предмети. Ще можеш да избереш каквото си пожелаеш.

Задъхан от вълнение, Беневوليو тичешком те повежда към долния етаж, отваря една малка вратичка... и веднага отскача с вик на ужас. Отвътре с трясък излита дълга разклонена мълния.

Предпазливо надникваш в тясната стаичка и разбираш, че този път не ще можеш да вземеш нищо. Битката между Сиян и Зардинакс е оказала пагубно въздействие върху всички магически предмети. Пред очите ти из склада играят светкавици и огнени езици, вълшебни тояжки се размахват на всички страни, над разбити стъкленици танцуват облаци с дим на миражите... Всяко влизане тук би означавало сигурна смърт.

И все пак Беневوليو се хвърля навътре.

— Спри, безумецо! — крещиш ти.

От вратата на склада излитат мълнии. След миг старецът изхвърква в коридора и протяга към теб обгорената си длан, върху която блестят три малки шишенца.

— Вземи. Това е целебен балсам. Когато изпиеш съдържанието на едно от тези шишенца, жизнените ти точки ще се възстановят до първоначалната си стойност. А сега почакай, ще вляза да взема още нещо.

Хващаш го за рамото и поклащаш глава.

— Не. Ти и без това пое прекален риск. Кой ще се погрижи за тялото на Сиян, ако загинеш?

Беневوليو те оглежда с просълзени очи.

— Добре. Върви и дано моята благословия да ти помогне. Не забравяй, до утре вечер трябва да донесеш жива и мъртва вода.

Бавно излизаш навън, спираш край вратата и се замисляш. Никога досега не си тръгвал на толкова опасна мисия с толкова оскъдна екипировка. С какво разполагаш всъщност? Проверяваш съдържанието на джобовете си. Кесия с дванадесет жълтици, джобно ножче, карта на гората и три шишенца с целебен балсам. И, разбира се, на пояса ти виси меч. Това е всичко. Докато записваш екипировката си в [дневника на приключението](#), Беневوليو изскача на прага и ти подава вехта торба.

— Вземи това. Намерих в кухнята четири питки. Може да огладнееш по пътя...

— Благодаря старче — казваш ти.

После предпазливо стискаш обгорената му десница и тръгваш на север, където се тъмнее Безмълвната гора.

Премини на епизод **61**.

С един скок се укриваш в гъстите храсти и изчакваш да видиш какво ще се случи. След малко от гората излиза голяма група дребни уродливи създания, облечени в парцаливи дрехи. Разпознаваш ги от пръв поглед — това са злобните черни гномове. Те пресичат пътеката и продължават през гората на изток.

Ако решиш да ги проследиш, прехвърли се на [119](#).

Ако изчакаш да отминат и продължиш по пътя си, премини на [396](#).

Не, нищо не ти хрумва. Имаш ли златен обръч?  
Да — продължи на **12**.  
Не — прехвърли се на **323**.

Острата болка те изтръгва от вцепенението. Като събираш всичките си сили, ти скачаш на крака, изтегляш меча от ножницата и яростно съсичаш лианите, които са се впили в теб.

Но ето че нови пипала се задават насреща ти. Огромното цвете пулсира лакомо и нетърпеливо. Между широко разтворените месести листа се подават остри шипове, готови да захаят поредната жертва.

Ако искаш да избягаш, докато още е време, мини на **69**.

Ако решиш да се биеш с хищното растение, попадаш на **41**.



Продължаваш по пътеката и скоро пред теб се разкрива малко горско езеро с черни, сякаш бездънни води. Огромни мрачни ели свеждат над него тежките си клони, а каменистите брегове са обрасли с дебел килим от тъмнозелен мъх. На една скала отвъд езерцето забелязваш грамадно, грубо сплетено гнездо, в което са кацнали три отвратителни чудовища. До кръста торсовете им са женски, но по-надолу започват тела на птици с мощни криле и криви ноктести лапи. Харпии!

Без да прекъсват магическата си песен, трите харпии изведнъж излитат високо във въздуха и с шеметна бързина се спускат над тебе. Искаш да побегнеш, ала краката ти сякаш са залепнали за пътеката. Поразителната и страшна гледка те е вцепенила.

Продължи на [82](#).

На север гората оредява и след около половин час достигаш подножието на върха. Пътеката го заобикаля в кръг от двете страни — от изток и от запад.

Оглеждаш върха. Стръмните склонове са голи и каменисти, но в подножието им почвата е подгизнала от влага. Тук-там по скалите се процеждат тънки струйки вода.

Накъде ще тръгнеш?

Наляво, на запад — прехвърли се на **207**.

Надясно, на изток — мини на **170**.

Нямаш време дори да се преобърнеш. Лазейки по гръб, ти успяваш да се отдръпнеш от ръката и докато тя шари из купищата камъни, скачаш и побягваш по тунела на изток. Премини на [114](#).

Ситуацията изглежда по-скоро забавна, отколкото опасна. С усмивка изваждаш от торбата си една питка и я хвърляш настрани. Шестте сандъчетата лакомо разтварят капаци, после се нахвърлят върху неочакваното угощение и престават да ти обръщат внимание. Докато те разкъсват питката, ти спокойно оглеждаш гнездото. Сред купищата кости забелязваш голям черен ключ. Ако желаеш да го прибереш, запиши това в [дневника](#).

И тъй като не откриваш нищо друго, остава ти само да се върнеш на разклонението и да поемеш на север.

Мини на [22](#).

С огромно усилие на волята успяваш да се опомниш в последния миг. Смъртната заплаха те е изтръгнала от унеса. Грабваш меча и започваш схватка с трите харпии, които свирепо кръжат над главата ти.

ПЪРВА ХАРПИЯ: СИЛА — 9 ЖИВОТ — 14.

ВТОРА ХАРПИЯ: СИЛА — 10 ЖИВОТ — 16.

ТРЕТА ХАРПИЯ: СИЛА — 11 ЖИВОТ — 8.

Ако победиш в това жестоко сражение, мини на **51**.

Ако загубиш ще попаднеш на **4**.

Остава ти само стъкленицата с черното питие. Отпушваш я и помирисваш предпазливо, но не усещаш никакъв аромат. Ако се решиш да опиташ течността на вкус, мини на [60](#).

Ако се откажеш от подобен експеримент, нямаш какво повече да правиш в тази запусъла колиба. Излизаш навън и продължаваш на [138](#).

Окървавеният великан надава глух рев, изпуска боздугана и тежко рухва на каменния под. Отдръпваш се и предпазливо оглеждаш противника, но вече няма от какво да се боиш. Великанът е мъртъв. Оставяш го да лежи и изтичваш да освободиш пленения старец.

Горкият човечец не е на себе си от преживения страх. На всичките ти въпроси отговаря с неясно мърморене и едва след дълго разпитване успяваш да разбереш, че пред теб е самият Загор — някогашният архитект на Кристалната градина. Навярно от дълги години живее като отшелник сред тия развалини.

— Загор! — възкликваш ти. — Истинско щастие е, че те срещнах. Трябва на всяка цена да стигна до Кристалната градина. Къде се намира тя?

Старецът се оживява и навежда глава над картата, която изваждаш от джоба си. Съсухреният му пръст уверено посочва към горния десен ъгъл.

— Ето тук, в североизточната част на гората. Странно... Картата ти явно е много стара, момко. Виждаш ли двете пътеки — северната, която води към езерото и източната, която отива към хълмовете? Някога между тях имаше път. По този път трябва да тръгнеш, за да стигнеш до Кристалната градина... Но защо я търсиш? Нима не знаеш, че Безмълвната гора е под властта на огнения демон Зардинакс?

Ти махваш с ръка.

— Това е дълга история, добри човече. Нямам време, трябва да бързам. Благодаря ти... и довиждане.

— Почакай! — провиква се Загор докато вървиш към изхода. — Искам да ти подаря нещо.

Той изтичва към ъгъла на залата, привежда се и след малко се връща, носейки великолепен златен обръч.

— Вземи това, млади приятелю. Този обръч е вълшебен. Преди много, много години ми го подари самият Сиян. Докато носиш обръча около челото си, ще се радваш на остър ум и бърза мисъл.

Още веднъж се сбогуваш сърдечно със стария строител, сетне напускаш руините и тръгваш по обратния път към гората.

Премини на **206**.



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

От 1 до 7 — продължи на **130**.

От 8 до 12 — мини на **320**.

Замаян от тежкия мирис, ти опитваш да се надигнеш, но тялото не ти се подчинява. Пипалата продължават жадно да смучат кръв. По ръцете ти плъзва леден хлад, обгръща те сива пелена. Вече губиш 4 жизнени точки.

Имаш ли анх?

Да — прехвърли се на [77](#).

Не — премини на [302](#).

И тъй, ти избираш да тръгнеш по пътеката на юг.  
Ако имаш (или си имал) рубин, мини на **151**.  
Ако никога не си имал рубин, продължи на **102**.

Слизането надолу се оказва още по-трудно от изкачването. Ронливата суха почва и каменните сипеи не предлагат стабилна опора, тъй че задните ти части на десетина пъти се запознават с коравия склон.

Криво-ляво вече си изминал половината път, когато на стотина крачки отдясно забелязваш широкия отвор на мрачна пещера. Ако искаш да провериш какво има там, мини на **380**.

Ако предпочиташ да слезеш надолу, продължи към **161**.

Имаш ли анх?

Да — продължаваш на **70**.

Не — попадаш на **4**.

С всички сили се хвърляш напред, но скокът ти не е бил достатъчно силен. За миг увисваш на ръба, сетне политаш надолу в някакво мрачно подземие. След няколко безкрайни секунди ти се стоварваш върху купчина пръст и камъни с жесток удар, който ти отнема 4 жизнени точки. Полузашеметен се търкулваш до подножието на тази огромна камара. За щастие не си загубил съзнание.

Ставаш на крака и се оглеждаш. Срутването е запушило дупката, през която си пропаднал дотук, но за сметка на това в свода над тебе зее неправилен отвор. Оттам долита неясна светлина. Уви, отворът е прекалено високо, за да го достигнеш.

Намиращ се в мрачен коридор, ориентиран по посока изток-запад. На запад пътят е затворен от срутването, но източното направление изглежда свободно.

Ако решиш да тръгнеш по коридора, продължи на **114**.

Ако спреш тук, за да обмислиш положението, мини на **6**.

Напрягаш всички сили и най-сетне се добираш до брега. Изтощен до краен предел и разтреперан от студ, дълго лежиш на мокрите камъни. Борбата с буйните вълни на реката ти е струвала 4 жизнени точки. Отгоре на всичко питките в торбата са се превърнали на каша и трябва да ги изхвърлиш. Отбележи това в [дневника](#).

Постепенно енергията ти се завръща. Ставаш, изцеждаш мокрите си дрехи и тръгваш по пътеката на изток. Премини на [66](#).

Мечът ти полита напред... и минава през тялото на демона като през мъгла. С яростен рев Зардинакс се обръща и те сграбчва в чудовищните си лапи. Усещаш как огнените му нокти проникват дълбоко в сърцето ти.

Това е краят. Заради едно прибързано решение ще трябва да загинеш още в началото на приключението.



Трескаво вадиш стъкленицата, отпушваш я и отпиваш голяма глътка от червеното питие. За миг изпитваш странно усещане — сякаш цялото ти тяло става тежко и плътно като камък. Но това чувство бързо преминава. Не усещаш никакъв друг резултат от пиетието.

Продължи на [413](#).

Падаш на пода в предсмъртна агония. Гърдите ти изгарят от недостиг на въздух. За да облекчиш дишането си, ти разкъсваш яката на ризата. И докато се гърчиш в праха, пръстите ти се вкопчват в гърдите. Имаш ли анх?

Да — продължи на **120**.

Не — мини на **327**.

Без да губиш нито секунда, ти се обръщаш и хукваш назад по пътеката. Зад гърба си чуваш тежкото тропане на сандъка. Ще успееш ли да избягаш?

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

От 1 до 5 — премини на **57**.

От 6 до 10 — продължи на **154**.

11 или 12 — попадаш на **45**.

Отваряш стъкленицата със златиста течност и предпазливо я надигаш пред лицето си. Мирисът е странен — остър, леко парлив, но приятен като аромат на екзотична подправка. Ако решиш да опиташ златистото питие на вкус, продължи на **290**.

Ако предпочиташ да не го правиш, остават ти две възможности — да провериш червената течност на **307**, или да напуснеш къщата и да минеш на **138**.

Внимателно оглеждаш мястото, но не откриваш никакви следи от сражение. Високите бурени около пътеката не са утъпкани — явно сред тях от години не е стъпвал човешки крак. Само отстриани в храстите лежи разбита колесница, но тя е отдавна прогнила.

Въпреки всичко ти обикаляш още няколко минути около колесницата и под лунните лъчи забеляваш в гъстата трева край пътя блясъка на златни монети. Приятна находка! Събираш 10 жълтици, сетне обръщаш гръб на старинната колесница и продължаваш напред.

Мини на **153**.

Отвратен от тия гнусни изчадия, ти изваждаш меча и замахваш срещу сандъчетата. Щом виждат блясъка на стоманеното острие, три от тях побягват назад, а другите три се нахвърлят върху тебе, като се мъчат да те захаят с капаците си.

ПЪРВО САНДЪЧЕ: СИЛА — 5 ЖИВОТ — 8.

ВТОРО САНДЪЧЕ: СИЛА — 6 ЖИВОТ — 6.

ТРЕТО САНДЪЧЕ: СИЛА — 7 ЖИВОТ — 5.

Ако успееш да ги победиш, мини на [67](#).

С огромно усилие се изтръгваш от чудовищния юмрук. Падаш на каменния под, ловко се претъркулваш и скачаш на крака. Великанът надава злобен рев и надига грамадния си боздуган. Ясно е, че трябва да се готвиш за бой.

Мини на [204](#).

Отправляш се на юг, към края на гората, където е домът на Сиян.  
Скоро виждаш отляво разклонение, което води на изток.

Ако решиш да тръгнеш по него, мини на [232](#).

Ако продължиш на юг, прехвърли се на [46](#).



С трескава бързина изваждаш питката от торбата и я разчупваш. Треперещите ти пръсти изпускат почти всичко, но все пак остава достатъчно хляб, за да оформиш две меки топчета, с които запушваш ушите си. Спряна от тази преграда, песента отново става тиха, едва доловима. Магическата ѝ сила вече не те държи в плен. Успокояваш се и спираш.

Ако продължиш напред към мястото, откъдето е идвала песента, прехвърли се на **78**.

Ако решиш да се върнеш назад, премини на **180**.

Отправляш се по пътеката на юг, но скоро забелязваш отдясно пътека, която не е отбелязана на картата.

Ако решиш да тръгнеш по нея, прехвърли се на **118**.

Ако я отминеш и продължиш на юг, попадаш на **100**.

Докато вървиш през гъсталака, насреща ти полъхва все по-тежка воня на разложена плът. След още десетина крачки излизаш на малка горска полянка, осеяна с купища кости — не само животински, но и човешки. Питаш се какъв ли чудовищен звяр живее тук, но една удивителна гледка веднага ти дава отговор на въпроса. Под висока напукана скала в края на поляната има грамадно гнездо от съчки. В него подскачат шест кошмарни създания — малки обковани сандъчета с птичи крака. Едно след друго те излизат от гнездото и се приближават към теб. Капаците им тракат хищно и лакомо, сякаш са готови да те захаят.

Какво ще направиш сега?

Ще хвърлиш на сандъчетата една от питките си — продължи на **81**.

Ще ги нападнеш с меча — прехвърли се на **98**.

Ще се върнеш обратно, за да поемеш по пътеката на север — премини на **22**.

С един скок се озоваваш в гъстите храсти и залягаш на земята. За щастие никой не те е забелязал. Предпазливо подаваш глава иззад преплетените вейки и изведнъж разбираш, че силуетите на хората и гномовете са полупрозрачни. Това са привидения!

Един по един защитниците на колесницата рухват окървавени под ударите на свирепата тълпа. С гибелта на последния от хората сражението завършва. Призраците на гномовете грабват от разбитата колесница големи прозрачни сандъци и в зловещ керван се отправят покрай теб към центъра на гората. На мястото на схватката остават да лежат само повалените хора.

Вече се готвиш да излезеш от прикритието, когато духовете се изправят и с жални стонове поемат през гъсталака. Внезапно един от тях се обръща и насочва ръка право към теб. В нощната тишина се раздава зловещ шепот:

— Бъди проклет, страхливецо!

Пронизва те тръпка на ледена болка, от която губиш 5 жизнени точки.

Сетне духовете изчезват в нощния мрак. След кратко изчакване излизаш от храстите и оглеждаш мястото на сражението.

Мини на [97](#).

Внезапно от гъсталака отдясно долитат отчаяни викове за помощ. Ще отидеш ли натам?

Да — продължи на **198**.

Не — мини на **21**.

Въодушевен от успеха, ти размахваш заплашително черния ключ и подгонваш сандъка. Очевидно този ход е успешен, защото чудовището бяга като попарено. Изведнъж сандъкът спира, изтърсва на пътеката старинен кинжал и пак хуква през гората.

Привеждаш се да огледаш находката. Дръжката на кинжала изглежда съвсем обикновена, но около острието играе бледо синкаво сияние. Когато посягаш да го докоснеш, пръстите ти минават през стоманата като през въздух. Поразително откритие! Досега само си чувал в легендите за това оръжие срещу зли духове, наречено ефирен кинжал.

Докато прибираш кинжала в торбата и записваш находката си в [дневника](#), сандъкът изчезва в гъстите дебри.

Връщаш се на пътеката и преминаваш на [172](#).

Пред теб се разкрива малко горско езеро с черни, сякаш бездънни води. Огромни мрачни ели свеждат над него тежките си клони, а каменистите брегове са обрасли с дебел килим от тъмнозелен мъх. На една скала отвъд езерцето забелязваш грамадно, грубо сплетено гнездо, в което са кацнали три отвратителни чудовища. До кръста торсовете им са женски, но по-надолу започват тела на птици с мощни криле и криви ноктести лапи. Харпии!

Без да прекъсват магическата си песен, трите харпии изведнъж излитат високо във въздуха и с шеметна бързина се спускат над тебе. Искаш да побегнеш, ала краката ти сякаш са залепнали за пътеката. Поразителната и страшна гледка те е вцепенила.

Сега може да те спаси само шансът. Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#).

От 1 до 6 — премини на **82**.

От 7 до 12 — продължаваш на **89**.

Храбро се хвърляш в реката, но буйното течение веднага те помъква надолу. В борбата с мощния напор силите ти бързо се изчерпват, а отсрещният бряг е още далече. Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#).

От 1 до 4 — мини на **383**.

От 5 до 12 — прехвърли се на **91**.



С всяка крачка напред миризмата става все по-силна. След петдесетина крачки излизаш на поляна, обкръжена от всички страни с непроходим гъсталак. В средата расте огромно цвете с месести кървавочервени листа. Дългите му стъбла се разстилат по цялата поляна, обвили в зловеца прегръдка множество скелети на хора и животни.

Главата ти се замайва от тежкия, задушлив мирис. Губиш сили и падаш на колене. В същия миг стъблата бавно се раздвижват и започват да пълзят към тебе. Попаднал си при растение-хищник!

Първите дълги зелени пипала се впиват в ръцете ти. Отначало почти не усещаш болка, но виждаш, че стъблата бързо почервеняват. Цветето смуче кръвта ти!

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

От 1 до 3 — прехвърли се на **302**.

От 4 до 7 — мини на **86**.

От 8 до 12 — продължи на **77**.

Разчупваш восъчния печат и махаш запушалката, после предпазливо помирисваш черното питие. Не усещаш никакъв аромат. Ако решиш да опиташ течността на вкус, продължи на **60**.

Ако не желаеш да рискуваш и решиш да провериш стъкленицата със златиста течност, прехвърли се на **155**.

А ако се откажеш от по-нататъшни експерименти и напуснеш къщата, мини на **138**.

Този тунел и следите по моста не ти вдъхват доверие. Предпочиташ да слезеш долу. След дълго провиране през бодливите храсти, най-сетне излизаш на пътеката.

Премини на [3](#).

Потегляш на югоизток, но скоро виждаш, че отляво се отклонява пътека, която отива почти право на север.

Ако решиш да тръгнеш по нея, прехвърли се на [260](#).

Ако продължиш напред, мини на [276](#).

Нямаш друг изход освен да разчиташ на своята сила и храброст. Със светкавично движение изваждаш меча и започваш боя със Зардинакс.

ЗАРДИНАКС: СИЛА — 15 ЖИВОТ — 30

Ако победиш, мини на [362](#).

Доколкото можеш да се ориентираш, първата ти догадка е правилна — тунелът отива почти право на изток. Отначало мракът наоколо се сгъстява, но постепенно край теб се разлива бледо зеленикаво сияние. В стените и свода тук-там са вградени късчета от скъпоценния минерал луменит. Явно това е станало много отдавна, защото повечето от тях са помръкнали, но някои все още светят.

По всичко личи, че тунелът е строен в древни времена. Върху гладките каменни плочи на пода тъмнеят две дълбоки бразди, сякаш някога оттук са минавали безброй колесници.

С безпокойство забелязваш, че по стените са надраскани с нещо остро грозните символи на черните гномове. Никак не ти се иска да срещнеш тия зловни и уродливи създания. Още повече, че те имат навика да се движат на тълпи.

Забързваш напред и след около четвърт час забелязваш отляво отвор, от които се изкачват нагоре стръмни стъпала.

Ако решиш да се изкачиш по тях, попадаш на [428](#).

Ако продължиш по тунела, мини на [226](#).

С всяка крачка напред песента става все по-силна. Усещаш как нейното вълшебство потиска у тебе всяко желание, освен едно — да слушаш още и още. Краката ти сами се втурват по пътеката с все сила. Дълбоко в душата ти избликва ужас. Опитваш да се задържиш за околните дървета и храсти, но не успяваш. Тялото вече не ти се подчинява. Притискаш ушите си с длани, ала и това не помага.

Изведнъж в паметта ти изплува древната легенда за Одисей и неговите спътници. Трябва да си запушиш ушите с нещо. Но с какво?

Ако имаш в торбата питка, продължи на **101**.

Ако нямаш или не искаш да я използваш, мини на **107**.

Всеки убит от теб гном пада, разлива се на фосфоресцираща локвичка и изчезва. Когато побеждаваш и третия, ти осъзнаваш, че шумът на схватката е затихнал. Обръщаш се. Въодушевени от твоята помощ, тримата защитници на колесницата са победили. Около тях чезнат безформените останки на последните гномове.

Тримата бавно се приближават към теб. Обзема те неволен страх, но призраците спират и се покланят ниско. Един от тях — висок белобрад старец с позлатена броня — глухо изрича:

— Благодарим ти, храбрецо. Някога ние бяхме ковчежници на кралица Алгиона. През онзи страшен ден, когато Зардинакс хвърли своята магия над гората, идвахме насам със съкровищата на хазната. Ала гномовете ни нападнаха от засада и след жестока битка ограбиха безценния товар. След смъртта си бяхме обречени всяка нощ да повтаряме схватката... докато победим. Ето че най-сетне сме свободни благодарение на теб. Бъди благословен.

Трите призрака се покланят още веднъж и тръгват през храстите. Преди да изчезнат, водачът им спира за миг и ти посочва сянката под един храстите. Когато след малко отиваш да погледнеш какво има там, намиращ голяма прогнила кесия със 150 жълтици. Прехвърляш парите в торбата си и продължаваш напред. Мини на [153](#).



Черното питие не ти вдъхва доверие. Оставяш стъкленицата настрани. Сега има само една течност, която не си проверил — златистата. Ако искаш да провериш и нея, мини на [351](#).

Ако се откажеш, не ти остава нищо друго, освен да напуснеш къщата и да минеш на [138](#).

Любопитството те кара да завиеш на запад. Пътеката е тясна и обрасла с висока трева. Храстите отстрани се сплитат в почти непроходима преграда. Още след първите десетина крачки усещаш, че отпред полъхва странен мирис — тежък и сладникав.

Не знаеш какво може да крие тази загадъчна пътека, но те обзема лошо предчувствие. Ако искаш да се върнеш и да продължиш на север, прехвърли се на **53**.

Ако се върнеш и продължиш на юг, премини на **100**.

А ако упорито държиш да откриеш какво те чака напред, попадаш на **109**.

Изчакваш колоната да отmine и тихо се промъкваш подир гномовете. Те вървят почти право на изток. Личи, че отиват към точно определено място, защото избират пътя си без колебания. На няколко пъти последните от колоната се озъртат назад, но ти благоразумно поддържаш солидна дистанция и гъстите храсти те прикриват от погледите им.

След около половин час гномовете достигат входа на мрачно подземие и един по един влизат вътре. Когато се приближаваш, чуваш как стъпките им заглъхват в далечината и наставка тишина. Напразно се взираш напред — в подземиято царува пълен мрак.

Ако решиш да влезеш, продължи на [419](#).

Ако предпочетеш да се върнеш обратно на пътеката, мини на [171](#).

Обгръща те черна пелена. Навярно умираш.

Не знаеш след колко време отваряш очи и с удивление разбираш, че си жив. Лежиш в праха край масата. Изругаваш къщата и всякакви магически питиета, после безсилно се надигаш на крака и бавно се измъкваш навън. Но преди да го сториш, можеш да вземеш стъкленицата с отрова (стига да имаш желание за това).

Продължи на **138**.

Все пак упорството ти донася своите плодове. В изгнила торба, праметната през рамото на един от скелетите, откриваш малко звънче от странен бледосинкав метал. Щом го докосваш, по ръцете ти пробягват леки тръпки и наоколо се раздава тих, мелодичен звън. Очевидно находката е вълшебна. Ако желаеш да вземеш звънчето, запиши това в [дневника](#).

След още малко ровене из костите намираш изтъркана кожена кесия с 20 жълтици.

Но вече нямаш сили да продължаваш тази тежка и отвратителна работа. От изтощение губиш още една жизнена точка и разбираш, че е крайно време да напуснеш поляната.

Мини на [69](#).

С един последен мощен замах отсичаш главата на вълкожабата. От шията на чудовището бликва мощен кървав фонтан и огромното тяло рухва на земята в предсмъртна агония. Навеждаш се над непознатия, но помощта ти е дошла твърде късно. Човекът вече е мъртъв.

Ако имаш жива и мъртва вода, продължи на [223](#).

В противен случай мини на [13](#).

Сега може да ти помогне само закаленото острие на верния меч. Изтегляш оръжието от ножницата и замахваш срещу косматия прасец на великана.

ВЕЛИКАН: СИЛА — 13 ЖИВОТ — 16

Ако победиш, премини на **84**.

След кратко колебание благоразумието надделява. Отстъпваш настрани и се укриваш в гъстите храсти. Шумът от схватката продължава още няколко минути, после постепенно затихва и иззад завоя долитат победоносни гърлени възгласи. Гласовете се засилват и на пътеката излиза върволица от дребни уродливи създания, натоварени с големи обковани сандъци. Веднага ги разпознаваш — това са злобните черни гномове. Ала във фигурите им има нещо странно и като се вглеждаш по-внимателно, ти разбираш какво е то. През тях прозират очертанията на дървета и храсти. Та това са призраци!

Натоварени с плячка, привиденията се отдалечават към центъра на гората. Когато стъпките им затихват, ти излизаш от скривалището си и тръгваш напред. Скоро се озоваваш на мястото, където по твоя преценка би трябвало да се е състояла схватката.

Продължи на **97**.



Дълго слизаш надолу по стъпалата. С отдалечаването от земната повърхност наоколо става все по-тъмно. Но постепенно отпред започва да се разлива бледа светлина. Стълбата свършва и ти се озоваваш в тунел с грижливо иззидан каменен свод. Правиш още няколко крачки напред и разбираш откъде идва мътното зеленикаво сияние. През равни интервали в стените и свода са вградени късчета от скъпоценния вълшебен минерал луменит. Явно това е станало много отдавна, защото повечето от тях са помръкнали, но някои все още светят.

По всичко личи, че тунелът е строен в древни времена. Върху гладките каменни плочи на пода тъмнеят две дълбоки бразди, сякаш някога оттук са минавали безброй колесници.

С безпокойство забелязваш, че по стените са надраскани с нещо остро грозните символи на черните гномове. Никак не ти се иска да срещнеш тия зловни и уродливи създания. Още повече, че те имат навика да се движат на тълпи.

Макар и бледо, сиянието на луменита е достатъчно, за да се ориентираш. Тунелът е разположен приблизително в посока изток-запад. Накъде ще тръгнеш?

На изток — продължаваш на [226](#).

На запад — попадаш на [230](#).

Ако не искаш да вървиш по тунела и предпочиташ да излезеш обратно горе, мини на [166](#).

Докосваш лъчистия камък и изведнъж изпитваш странно усещане, сякаш цялото ти тяло олеква и се разрежда като дим. Какво става? Олюляваш се, посягаш да се хванеш за близката скала, но ръката ти минава през нея. Станал си безплътен! Магията на лъчистия камък те е превърнала в дух!

Замаяно се обръщаш настрани и виждаш, че торбата лежи на пътеката до тебе. Вътре е черният камък, който може да те спаси. Но как да го извадиш? Опитваш да хванеш торбата и да я отвориш, но всички опити са напразни. Безплътните ти пръсти не могат да хванат нищо реално.

Отчаяно стискаш главата си с длани и се мъчиш да измислиш нещо. Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#).

От 1 до 6 — прехвърли се на **194**.

От 7 до 12 — мини на **391**.

В последен проблясък на съзнание безсилно плъзваш ръка по гърдите си. Имаш ли анх?

Да — мини на **281**.

Не — продължи на **23**.

Решаваш да продължиш право на север. Далече пред теб между дървесните корони се издига гол скалист връх. Но неочаквано виждаш, че на запад се отклонява пътека, която не е отбелязана на картата.

Ако искаш да тръгнеш по нея, прехвърли се на **118**.

Ако продължиш на север, мини на **53**.

Не гориш от желание да се срещаш с опасните обитатели на тия омагьосани дебри, затова побягваш напред. Когато се отдалечаваш на безопасно разстояние и един завой те укрива от неизвестните пришълци, ти успокояваш крачката.

Мини на [146](#).

За част от секундата имаш чувството, че ще се сгромолясаш на пътеката. Но пръстите ти успяват да се вкопчат в една пукнатина и ти прилепваш тяло към каменната стена. Поемаш си дъх, изчакваш сърцето ти да се успокои и бързо преодоляваш останалите метри до върха на моста. Когато се озоваваш горе, отпочиваш няколко минути, после ставаш и се оглеждаш.

Мостът е старинен. Две дълбоки бразди в покритието от напукани каменни плочи издават, че някога по него са минавали безброй колесници. Но сега всичко е покрито с прах, сред който забелязваш следи — дребни следи, сякаш оставени от джуджета. Само че добрите джуджета отдавна са напуснали тази прокълната гора. Значи... не много отдавна по моста са минавали едни от най-вредните твари — черни гномове. Неволно потръпваш при мисълта за среща с тях.

От двете страни на пътеката мостът минава над гората и извежда към отворите на тунели в околните възвишения. Към кой от двата тунела ще тръгнеш?

Към източния — мини на [240](#).

Към западния — прехвърли се на [156](#).

Преди да си замахнал, Беневوليو връхлита изотзад и се вкопчва в теб с неподозирана сила. Двамата тежко се стоварват сред храстите. Без да ви обръща внимание, демонът излита право нагоре и изчезва над гората.

Скачаш на крака и гневно стискаш юмруци срещу стареца.

— Защо ми попречи?

— За да ти спася живота — укоризнено отвърща Беневوليو. — Нима мислиш, че с меча си имаше шанс да сториш нещо срещу Зардинакс? Когато един демон е безплътен, може да бъде убит само с ефирно оръжие.

Ти поклащаш глава недоверчиво. Ефирно оръжие... хайде де! За такива неща си чувал единствено в старите легенди и приказки.

Но нямаш време да мислиш повече за това, защото Беневوليو те хваща за ръката и двамата влизате в опустошения дом на Сиян.

Продължи на епизод [74](#).

Вдигаш бутилката и разчупваш печата с върха на меча си. Над тясното гърло бликва огромна вълна от пушек. Тя се издига нагоре, расте, сгъстява се и изведнъж пред теб се появява вече познатият джин — само че висок цели четири човешки ръста. Той отваря уста и силата на тътнещия му глас разтърсва околните клони:

— Нещастнико! Моли се за душата си, защото сега ще умреш! Преди малко бях готов да те отрупам със злато и скъпоценности, да изпълня всяко твое желание, ала ти се усъмни в искрените ми слова. За това оскърбление ще платиш с живота си!

Опитваш се да побегнеш, но огромните ноктести лапи на джина те сграбчват още на първата крачка. Смъртта ти е бавна, ужасна и кървава... но нека спестим мрачните подробности. Достатъчно е да кажем, че твоята мисия завършва тук, край брега на езерото.



Замаяно се надигаш от пода, изваждаш меча и замахваш срещу връхлитация Зардинакс. Но стоманеното острие минава през демона като през въздух. Врагът избухва в зловец смях и нанася нов удар. Отскачаш, ала не си достатъчно бърз и губиш 2 жизнени точки.

Явно е, че в тази схватка мечът няма да ти помогне. Ако имаш ефирен кинжал и искаш да се биеш с него, продължи на **263**.

Ако потърсиш помощ от вълшебните питиета, прехвърли се на **316**.

Ако решиш да използваш двата магически камъка, мини на **371**.

А ако нямаш нищо от изброеното, ще попаднеш на **413**.

След дълъг път в подножието на върха най-сетне излизаш под западния му склон. Пътеката постепенно завива наляво и заобикаля възвишението откъм южната страна, но отдясно забелязваш ново разклонение, което отива на запад. Накъде ще продължиш?

Ще заобиколиш върха откъм южната страна — мини на **251**.

Ще тръгнеш на запад — прехвърли се на **330**.

Изваждаш лъчистия камък и докосваш преградата. Както си очаквал, паяжината става безплътна и ти спокойно преминаваш през нея. Но едва си направил три крачки напред, когато от дълбините на пещерата изскача грамаден паяк. Нападението е толкова светкавично, че нямаш време за бягство. Трябва да отблъснеш атаката на чудовището. С какво ще се биеш?

С лъчистия камък — продължи на **192**.

С меча — премини на **178**.

С какво оръжие ще се биеш срещу демона?

С меч — прехвърли се на **113**.

С ефирен кинжал (ако го имаш) — мини на **165**.

На север гората оредява и след около половин час достигаш подножието на върха. Пътеката го заобикаля в кръг от двете страни — от изток и от запад.

Оглеждаш върха. Стръмните склонове са голи и каменисти, но в подножието им почвата е подгизнала от влага. Тук-там по скалите се процеждат тънки струйки вода.

Накъде ще тръгнеш?

Наляво, на запад — прехвърли се на **207**.

Надясно, на изток — мини на **170**.

Ако искаш да се изкачиш на върха, за да огледаш гората отвисоко, продължи на **193**.

След като напускаш колибата, ти се връщаш по буренясалите плочки, излизаш на основната пътека и се оглеждаш. Накъде ще тръгнеш?

На североизток — мини на [147](#).

На югозапад — прехвърли се на [145](#).

Решаваш, че засега излишната храброст може само да ти навреди, затова с пъргав скок се хвърляш в близките храсти, където вече е потърсил укрытие и Беневوليو. Двамата залягате ниско и виждате през гъстите клонки как огненият демон отлита над гората.

Изчаквате Зардинакс да изчезне, после напускате укрытието си и влизате в дома на Сиян.

Продължи на епизод [74](#).

Скоро скалните стени наоколо започват да намаляват. Пътеката отново навлиза в гъстата гора. Не след дълго забелязваш отляво разклонение, което отива право на юг.

Ако желаеш да тръгнеш по него, прехвърли се на [225](#).

Ако продължиш на югозапад, мини на [159](#).



Изскачаш в двора на запустелия замък и бързо се отправяш към голямата порта, ала внезапно плочата под краката ти пропада.

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

От 1 до 9 — попадаш на **90**.

От 10 до 12 — прехвърли се на **38**.

Препъваш се, тежко падаш във водата и усещаш как в гърлото ти се вкопчват студени люспести пръсти. Водният таласъм те повлича с непреодолима сила към дълбините на езерото. Там ще бъде твоята гибел, с която завършва това приключение.

Мечът ти полита напред... и минава през тялото на демона като през мъгла. Зардинакс се обръща, поглежда те презрително и с един жесток удар те отмята на десет крачки. Губиш съзнание още преди да си докоснал земята. А заедно със съзнанието губиш и 7 жизнени точки. Отбележи това в [дневника на приключението](#).

Когато се свестяваш, виждаш над себе си тревожното лице на Беневوليو.

— Как можеш да бъдеш толкова непредпазлив, младежо? — укоризнено въздъхва старецът. — Нима мислиш, че с меча си имаше шанс да сториш нещо срещу Зардинакс? Когато един демон е безпльтен, може да бъде убит само с ефирно оръжие.

Докато се надигаш от земята, ти поклащаш глава недоверчиво. Ефирно оръжие... хайде де! За такива неща си чувал единствено в старите легенди и приказки.

Но нямаш време да мислиш повече за това, защото Беневوليو те хваща за ръката и двамата влизате в опустошения дом на Сиян.

Продължи на епизод [74](#).

Вълкожабата надига глава и от широката озъбена паст излита глухо ръмжене. Отскачаш назад в храстите и бързо се връщаш на основната пътека. Накъде ще продължиш пътя си сега?

Ако решиш да тръгнеш на север, прехвърли се на [176](#).

Ако се отправиш на юг, мини на [21](#).

Продължаваш на югозапад под тежките сенки на огромните ели. В тази омагьосана гора няма начин да прецениш колко време е минало, но вървиш доста отдавна, когато забелязваш между островърхите корони отпред някаква тъмна черта. Скоро разбираш какво е това — старинен мост, който минава високо над гората. Една от масивните каменни опори е край самата пътека. Приближаваш до нея и спираш за момент.

Ако искаш да се изкатериш на моста, попадаш на [220](#).

Ако предпочиташ да минеш под него и да продължиш по пътеката, прехвърли се на [150](#).

На север гората се променя. Дъбовете постепенно изчезват и пътеката навлиза в гора от величествени борове. Ароматът на смола и свежият въздух те ободряват, ала зловещата тишина обтяга нервите ти. Имаш чувството, че всеки миг отнякъде може да изникне поредната заплаха.

За щастие нищо не се случва и след около час излизаш на нова пътека, която се движи в направление североизток-югозапад. Накъде ще продължиш?

На североизток — мини на **406**.

На югозапад — прехвърли се на **159**.

Пътят на североизток е не само дълъг, но и опасен, както те убеждават следите от черни гномове, които забелязваш от време на време в праха. Предпазливостта те кара да крачиш бавно, като се вглеждаш непрекъснато в гъстите сенки между елите.

Най-сетне излизаш на нова пътека, която се движи в посока север-юг. Накъде ще тръгнеш?

Напред, на север — прехвърли се на [250](#).

На юг, към центъра на гората — мини на [212](#).

Не гориш от желание да се срещаш с опасните обитатели на тия омагьосани дебри, затова побягваш назад. Когато се отдалечаваш на безопасно разстояние и един завой те укрива от неизвестните пришълци, ти успокояваш крачката.

Премини на [236](#).



Вадиш от торбата черния ключ и виждаш, че предположението ти е правилно — той явно пасва на ключалката. А ефектът е точно такъв, какъвто си очаквал. Чудовището се стъписва и започва бавно да се оттегля към храстите. Правиш една-две крачки напред. Този път сандъкът не издържа на заплахата и побягва през гората.

Ако решиш да го подгониш, прехвърли се на [106](#).

Ако предпочетеш да го оставиш на мира и да продължиш на северозапад, мини на [172](#).

Продължаваш на югозапад и минаваш под моста, но неочаквано високо над тебе се раздава трясък. Стреснато вдигаш глава. От древната зидария се е откъртил огромен каменен блок. След миг тази чудовищна тежест ще те премаже.

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

От 1 до 6 — мини на **202**.

От 7 до 12 — прехвърли се на **164**.

Скоро забелязваш отдясно разклонението, където срещна смъртоносното цвете. Наоколо още се носи злокобният сладникав мирис. Потръпваш от спомена за ужасното преживяване, после бързо се отдалечаваш от тази пътека и продължаваш на юг.

Мини на [100](#).

Няколко удара с меча разсичат паяжината и ти спокойно преминаваш през нея. Но едва си направил три крачки напред, когато от дълбините на пещерата изскача грамаден паяк. Нападението е толкова светкавично, че нямаш време за бягство. Трябва да отблъснеш атаката на чудовището.

Премини на [178](#).

Докато бързаш да се отдалечиш от това зловещо и загадъчно място, времето в омагьосаната гора прави нов скок. Изведнъж нощта свършва и отново настава слънчев ден.

Постепенно боровете около пътеката биват сменени от високи ели. Сред тяхната гъста сянка забелязваш отляво отклонение, което се връща на югозапад.

Ако решиш да тръгнеш по него, прехвърли се на [246](#).

Ако продължиш на север, мини на [250](#).

Бягаш така, че не усещаш земята под краката си. Стъпките на сандъка постепенно заглъхват зад гърба ти. Най-сетне потен и задъхан стигаш до разклонението. Дано пътят на североизток да е по-спокоен.

Мини на [209](#).

Отваряш стъкленицата със златиста течност и предпазливо я надигаш пред лицето си. Мирисът е странен — остър, леко парлив, но приятен като аромат на екзотична подправка. Ако решиш да опиташ златистото питие на вкус, продължи на [290](#).

Ако ли не, нямаш какво повече да правиш тук. Тайната на странните течности ще остане неразгадана. Напусни къщата и премини на [138](#).

Тръгваш по моста на запад, към покрайнините на гората. Отпред каменният път достига склона на възвишението и потъва в мрачен тунел. Но когато стигаш дотам, откриваш, че вътре не е съвсем тъмно. Тук-там в свода са вградени късчета от магическия минерал луменит и тяхното сияние разсейва мрака.

Ако решиш да тръгнеш по тунела, продължи на [349](#).

Ако предпочиташ да слезеш от моста и да се върнеш на пътеката, премини на [111](#).



Превъзможвайки умората, ти запретваш ръкави и започваш да ровиш из костите. Повечето от тях са животински, но има и човешки. Кой знае кои нещастници са загинали в смъртоносните прегръдки на хищното цвете.

Засега обаче усилията ти са безплодни. Купищата кости не крият нищо интересно. Намираш само ръждиви мечове и брони, изтлели дрехи, някакви прогнили ремъци. От изтощение губиш 2 жизнени точки.

Ако продължиш да ровиш из тия зловеци останки, прехвърли се на **121**.

Ако решиш да се откажеш, мини на **69**.

Предпазливо отпиваш от червеното питие. Вкусът е тежък и леко сладък като на старо вино. За миг изпитваш странно усещане — сякаш цялото ти тяло става тежко и плътно като камък. Но това чувство преминава толкова бързо, че дори не успяваш да се изплашиш. Боязливо опипваш тялото си. Не, всичко е наред. Вдигаш рамене и оставяш стъкленицата настрани.

Ще се заемеш ли сега и с другите течности?

Ако решиш да провериш черното питие, мини на [20](#).

Ако насочиш вниманието си към златистото питие, прехвърли се на [277](#).

Ако предпочиташ да се откажеш от по-нататъшни експерименти и да напуснеш къщата, продължи на [138](#).

Борове­те по­сте­пен­но от­стъп­ват мя­сто на гъ­ста дъ­бо­ва го­ра. Пъ­те­ка­та пла­вно за­ви­ва пра­во на за­пад. В про­лу­ки­те ме­жду дър­вес­ни­те ко­ро­ни се по­яв­я­ва ви­со­ки­ят гол връх в цен­тъ­ра на го­ра­та.

И­маш ли ста­ра мед­на мо­не­та?

Да — ми­ни на **182**.

Не — про­дъл­жи на **175**.

Не се колебаеш нито секунда. Нещастникът трябва да бъде спасен. Бързо изтегляш меча от ножницата и се нахвърляш върху чудовището.

ВЪЛКОЖАБА: СИЛА — 10 ЖИВОТ –12.

Ако победиш, премини на [122](#).

Спускането по сухия каменист сипей е дълго и изморително. Най-сетне се озоваваш долу, в южното подножие на върха. Намираш се на пътека, която заобикаля върха откъм източния и западния склон. А право пред теб започва още една пътека, която отива на юг. Накъде ще тръгнеш?

Ако желаете да заобиколиш върха от източната страна, продължи на **170**.

Ако заобиколиш върха от западната страна, мини на **207**.

Ако се отправиш на юг, попадаш на **87**.

С бърз замах изтегляш меча от ножницата и се нахвърляш върху огнения демон.

— Не! Недей! — отчаяно крещи зад гърба ти старият слуга.

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

От 1 до 4 — прехвърли се на епизод **143**.

От 5 до 8 — продължи на епизод **131**.

От 9 до 12 — мини на епизод **92**.

Отлично знаеш, че ако пощадиш черния гном, той няма да се поколебае да те нападне в гръб... или още по-лошо — да привика цялото си племе. Съсичаш го безмилостно, после претърсваш торбата му. Вътре откриваш парче вонящо прогнило месо, някакви вехти парцали и кесия с 20 жълтици. Взимаш жълтиците и продължаваш напред.

Мини на [236](#).

Опитваш да отскочиш, но в бързината се препъваш и падаш по гръб на пътеката. Имаш ли анх?

Да — продължи на **177**.

Не — прехвърли се на **353**.



Изваждаш ефирния кинжал от торбата и замахваш. Но острието минава през тялото на Зардинакс, без да му причини никаква вреда. Сега, когато демонът е плътен, оръжията против духове не му действат.

Зардинакс отново надава рев и жестоко те блъска в гърдите. От удара дъхът ти спира и губиш 3 жизнени точки.

Премини на **113**.

Този тунел не ти внушава доверие. Решително поемаш нагоре по стъпалата и въздъхваш с облекчение, когато излизаш под топлите слънчеви лъчи. Почиваш няколко минути, после тръгваш на изток, където се зеленяват гъстите корони на Безмълвната гора.

Прехвърли се на [187](#).

След кратко колебание решаваш, че въпреки всички опасности пътят през гората е за предпочитане. Излизаш навън и се връщаш на пътеката, сетне поемаш на изток.

Мини на [287](#).

С бавни крачки тръгваш по обраслата в трева пътека. Наоколо царува пълна тишина. Но ето че от далечината долита странна и нежна песен. Омайният женски глас бавно се засилва. Усещаш как магията му неудържимо те влече напред.

Ако решиш да се върнеш, мини на [180](#).

Ако продължиш напред, прехвърли се на [115](#).

Хвърляш се напред и докосваш демона с черния камък. Той надава оглушителен рев, сякаш допирът му е причинил непоносима болка. После замахва към теб, но движенията му са далеч по-бавни, отколкото преди малко. Пламъците около него бавно изгасват. Сега Зардинакс изглежда все тъй страшен, но явно вече не принадлежи към света на духовете. Тялото му е станало плътно — следователно уязвимо.

Премини на [136](#).

Обикаляш по пътеката в подножието на безплодния скалист връх. Теренът пред теб става все по-мочурлив, обрасъл с туфи блатни треви. Скоро стигаш до рекичка, която извира от склона, пресича пътеката и изчезва в дъбовата гора отдясно. С тревога забелязваш, че калта наоколо е запечатала множество дребни следи, сякаш отгук са минавали джуджета. Но едва ли е така. След злокобната магия на Зардинакс всички добри джуджета са напуснали тия места. Най-вероятно следите се оставени от зловните черни гномове. Предпочиташ да не се срещаш с тия опасни същества, затова бързо продължаваш напред.

Когато достигаш източния склон, пътеката завива на север. Навярно тя обикаля в кръг около върха. Но отпред друга пътека се отклонява почти право на изток. Накъде ще продължиш пътешествието си?

Ако решиш да заобиколиш върха откъм северния склон, премини на **186**.

Ако тръгнеш на изток, прехвърли се на **195**.

Никога не си изпитвал особена обич към тъмните подземия, затова решаваш да се върнеш обратно през гората. Излизаш на пътеката и продължаваш на север.

Прехвърли се на [146](#).

Продължаваш напред. Постепенно пътеката се отклонява почти право на север. След още около час излизаш на нова пътека, която пресича перпендикулярно пътя ти. Сега ще трябва да избираш между две посоки — на изток и на северозапад.

Оглеждаш се. На изток са най-гъстите дебри в центъра на гората. Неяде там се издига към небето гол скалист връх, прорязан от дълбоки пукнатини и стръмни сипеи.

На северозапад теренът плавно се спуска надолу. В далечината виждаш края на гората, а отвъд нея се разстила хълмиста степ, сред която тъмнее някакъв полуразрушен замък.

Накъде ще тръгнеш?

На изток — мини на [313](#).

На северозапад — прехвърли се на [238](#).



Изморен и потен от жарките слънчеви лъчи, ти приближаваш центъра на гората. Голият връх се издига високо в небето пред теб. В подножието му обикаля тясна пътека. Накъде ще се отправиш сега?

Наляво, на изток — прехвърли се на **231**.

Надясно, на запад — продължи на **134**.

Когато приближаваш, става ясно, че това не е естествена пещера, а подземие, сътворено от човешки ръце. Стръмни каменни стъпала водят надолу в мрака. Ако решиш да слезеш по тях, премини на [125](#).

Ако предпочиташ да се върнеш към гората, продължи на [187](#).

Упорито продължаваш напред и най-сетне се озоваваш в източното подножие на върха. Пътеката се разклонява и заобикаля стръмните склонове от север и от юг. Накъде ще се отправиш?

Ако заобиколиш покрай северния склон, продължи на **186**.

Ако предпочетеш южното подножие, прехвърли се на **213**.

Ако желаеш да се изкачиш на върха, за да огледаш гората отвисоко, мини на **336**.

Със забързана крачка продължаваш напред по пътеката, но скоро виждаш отдясно ново разклонение, което води право на изток.

Накъде ще се отправиш?

На север — прехвърли се на [128](#).

На изток — отиваш на [232](#).

С отчаяно усилие се претъркулваш настрани. Камъкът рухва само на педя от тебе с такава сила, че разтърсената земя те подхвърля нагоре.

Мини на [210](#).

Здраво стискаш меча, готов за схватка на живот и смърт. Паякът бавно отстъпва наляво, очевидно ще опита да те нападне отстрани.

ПАЯК: СИЛА — 11 ЖИВОТ — 10

Ако победиш в това сражение, мини на [425](#).

Дъбовата гора наоколо става все по-рядка. Окрилян от предчувствие за близкия успех, ти бързаш на юг. Имаш ли златен лъв?

Да — продължи на **463**.

Не — прехвърли се на **439**.

Когато излизаш на главната пътека, въздъхваш с облекчение. Тия неотбелязани на картата разклонения почват да те плашат. Навсякъде дебнат опасности.

Е, накъде ще тръгнеш сега?

Наляво, на северозапад — мини на [233](#).

Надясно, на югоизток — прехвърли се на [241](#).



Най-сетне се озоваваш долу, в западното подножие на върха. Намиращ се на пътека, която заобикаля върха откъм южния и северния склон. А точно пред теб започва друга пътека, която отива право на запад. Накъде ще тръгнеш?

Ако решиш да заобиколиш върха от юг, прехвърли се на **251**.

Ако предпочиташ да заобиколиш върха от север, продължи на **278**.

Ако се отправиш към запад, мини на **330**.

Упорито продължаваш напред и най-сетне се озоваваш в източното подножие на върха. Тук пътеката се разклонява и заобикаля стръмните склонове от север и от юг. Накъде ще се отправиш?

Ако заобиколиш покрай северния склон, продължи на **186**.

Ако предпочетеш южното подножие, прехвърли се на **213**.

С всичка сила отскачаш напред и бързата реакция те спасява от гибел. В следващия миг цялата вехта стена се срутва зад гърба ти. Един от падащите камъни те удря по рамото и губиш 2 жизнени точки.

Без да обръщаш внимание на болката, ти побягваш през двора на замъка. Зад гърба си чуваш яростния рев на великана, но за щастие срутването му пречи да се измъкне и да те подгони. Напускаш руините с твърдото решение повече да не се връщаш тук.

Когато опасността остава далече назад, ти спиращ на пътеката и изваждаш звънчето от торбата. Вече няма съмнение, че в него се крие някаква магия, но тази магия едва не те доведе до гибел. Питаш се дали да не захвърлиш звънчето... но от друга страна, то може и да ти потрябва. Колебаеш се как да постъпиш.

Каквото и да е решението ти, отбележи го в [дневника](#).

Сетне отново нарамваш торбата, отправяш се към гората и преминаваш на [206](#).

Изваждаш стъкленицата, отпушваш я и отпиваш голяма глътка от златистото питие. Изведнъж те разтърсва странно усещане, сякаш цялото ти тяло олеква и се разрежда като дим. Какво става? Олюляваш се и посягаш да се подпреш на стената, но ръката ти минава през нея. Станал си безплътен! Превърнал си се в дух!

Премини на [208](#).

Внимателно отваряш стъкленицата с червената течност. После я надигаш към лицето си и помиришваш. Ароматът е тежък, сладникав, но ти се струва приятен. Ако решиш да опиташ течността на вкус, премини на [502](#).

Ако ли не, остава ти да провериш черното питие на [83](#), или да напуснеш къщата на [138](#).

Заобикаляш откъм северния склон. Мрачните чукари и сенчестите борови гори край теб ти вдъхват лоши предчувствия. Бързо вървиш напред, за да напуснеш колкото се може по-скоро тази пътека, но тя упорито обикаля в подножието на върха. Най-сетне отдясно се появява разклонение, което отива право на север.

Ако решиш да тръгнеш по него, мини на [5](#).

Ако продължиш на запад покрай върха, прехвърли се на [134](#).

Оставяш зад гърба си слънчевата хълмиста степ и отново навлизаш в гъстите сенки на Безмълвната гора. Пътеката върви на югоизток. Не след дълго забелязваш отдясно разклонение, което не е отбелязано на картата.

Ако решиш да тръгнеш по него, прехвърли се на **168**.

Ако продължиш на югоизток, мини на **241**.

Изтегляш меча от ножницата и се приготвяш за бой. Тъкмо навреме, защото от гората внезапно излизат три дребни същества. От пръв поглед те приличат на джуджета, но са толкова мръсни и уродливи, че няма място за съмнения — срещнал си черни гномове.

Очевидно срещата не е твърде приятна и за тях. Щом те забелязват, грозните създания се озъбват и размахват оръжията си.

Ако решиш да се биеш с тях, продължи на [228](#).

Ако се опиташ да ги подкупиш, мини на [211](#).



Докато крачиш по широката скална галерия, свежият полъх насреща ти става все по-силен. Отпред се разгаря ярка дневна светлина. След няколко минути излизаш навън и се оглеждаш. Намираш се на южния склон на върха сред Безмълвната гора. Накъде ще тръгнеш сега?

Нагоре към върха — продължи на **288**.

Надолу, към южното подножие — мини на **161**.

Измъкваш кинжала от торбата и се хвърляш напред. Чуваш как боздуганът свисти над главата ти, но ловко избягваш удара, забиваш кинжала в бедрото на великана... и не се случва нищо. Какво си очаквал? Ефирният кинжал може да послужи за оръжие само против духове. Лъчистото му острие е безсилно срещу същества от плът и кръв.

С един жесток ритник великанът те отхвърля в ъгъла. Блъскаш се в стената и губиш 5 жизнени точки. После с усилие се изправяш на крака и бързо прибиращ кинжала в торбата. Нямах друг изход, освен да се биеш с меч.

Мини на [123](#).

Докато бягаш от мястото на това зловещо сражение, времето в омагьосаната гора прави нов скок. Нощта се разсейва за броени минути и пак настава слънчев ден. Спираш да си починеш за малко, после продължаваш към центъра на гората.

Премини на [205](#).

Паякът се хвърля върху теб с невероятна бързина, но ти ловко отскачаш и докосваш една от мъхнатите му лапи с лъчистия камък. Виждаш как чудовището се разтърсва като от удар и става полупрозрачно. Знаеш, че вече си в безопасност, но все пак изтръпваш от ужас, когато паякът те напада повторно. Естествено, чудовището не успява да ти стори нищо. Лапите му са безплътни като мъгла.

Озадачен и изплашен, паякът изскача от пещерата и побягва навън. Сега ще трябва да си търси нови жертви — призраците от Безмълвната гора.

След като се справи с този опасен противник, можеш да огледаш пещерата. Премини на [394](#).

Изкачването по стръмния каменист склон е бавно и мъчително. Неведнъж се налага да правиш дълги отклонения, за да заобикаляш сипеи и пукнатини, които преграждат пътя ти.

Стигнал си до средата на склона, когато забелязваш отляво отвора на мрачна пещера.

Ако решиш да огледаш пещерата, прехвърли се на **380**.

Ако продължиш нагоре към върха, мини на **288**.

Не, нищо не може да ти хрумне. Имаш ли златен обръч?

Да — мини на **391**.

Не — попадаш на **416**.

Не знаеш от колко време вървиш през тази омагьосана гора, но се чувстваш изморен. А заедно с умората идва и гладът. Сядаш да починеш край пътеката. Стомахът ти напомня за себе си с гневни вулканични звуци. Ако не хапнеш една питка, ще загубиш 4 жизнени точки.

След почивката продължаваш напред. Пътеката постепенно завива на североизток. Но скоро отдясно забелязваш разклонение, което отива право на юг.

Ако завиеш по него, прехвърли се на [225](#).

Ако решиш да продължиш на североизток, мини на [406](#).

Масичката е съвсем близо до теб. Със замиращо сърце отпушваш стъкленицата, протягаш ръка иззад завесата и изсипваш златистото питие в чашата. После се отдръпваш в скривалището си — тъкмо навреме, защото Зардинакс небрежно посяга настрани, хваща чашата и изгълтва съдържанието на един дъх.

Виждаш го как се разтърсва. За момент образът му избледнява, става почти прозрачен и пламъците му сякаш изчезват. Но в следващата секунда демонът пак си възвръща предишния вид.

Зардинакс скача на крака и се обръща към теб. От гърлото му излита гръмогласен смях.

— Жалък смъртен! Що за глупави трикове се опитваш да ми приложиш? Как можеш да превърнеш в дух онзи, който вече и без това е дух?

Разкрит си! Ще трябва да се биеш.

Премини на **268**.



Вече си на прага, когато изведнъж от торбата ти се раздава оглушителен звън. Великанът надига глава, вижда те и с див зверски рев дръпва едно въже над себе си. Чуваш как високо горе се раздава грохот на падащи камъни.

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

От 1 до 6 — мини на [25](#).

От 7 до 12 — продължи на [183](#).

Ако имаш анх, можеш да прибавиш към шанса си единица.

Решително навлизаш в храстите и тръгваш по посока на виковете. След няколко минути излизаш на малка поляна, където те посреща ужасяваща гледка. Огромно чудовище с лъскава петниста кожа се е надвесило над окървавеното тяло на непознат мъж. Никога не си срещал подобен звяр, но по описанията на приятели-ловци разбираш, че пред теб стои един от най-страшните хищници на Безмълвната гора — вълкожаба.

Раненият мъж безсилно опитва да се защити. Но съдбата му изглежда решена. Вълкожабата се готви да впие в шията му страховитите си челюсти.

Ще опиташ ли да спасиш непознатия?

Да — мини на **160**.

Не — продължи на **144**.

Докато кучетата са заети с питките, ти бързо минаваш покрай тях и продължаваш напред. Скоро каменните стени наоколо намаляват и пътеката отново навлиза в горските дебри. Отляво се появява разклонение, което отива право на юг.

Ако желаш да тръгнеш по него, прехвърли се на [225](#).

Ако продължиш на югозапад, към центъра на гората, мини на [159](#).

Отново се озоваваш на пътеката, която води в посоки север-юг.  
Накъде ще се отправиш?

На север, към центъра на гората — продължи на **128**.

На юг, към края на гората и дома на Сиян — мини на **46**.

## 201

След страховитото премеждие ти ставаш по-предпазлив и заобикаляш скалите отдалече дори когато в тях няма дупки.

След десетина минути отляво се появява пътека на юг, която не е отбелязана на картата. Ако решиш да тръгнеш по нея, мини на **168**.

Ако продължиш на северозапад, прехвърли се на **233**.

Отскачаш толкова стремително, че се препъваш и падаш на земята. Премини на [210](#).

Затаяваш дъх и на пръсти се отправяш към изхода на залата. Увлечен в подготовката на бъдещата си вечеря, човекоядецът засега не те забелязва.

Имаш ли в торбата си звънче?

Да — мини на [197](#).

Не — прехвърли се на [141](#).

С какво ще се биеш срещу великана?

С меч — продължи на **123**.

С ефирен кинжал (ако го имаш) — мини на **190**.



Имаш ли стара медна монета?

Да — прехвърли се на **173**.

Не — продължи на **258**.

Докато се връщаш към гората, забелязваш отляво скалиста могилка. В южния ѝ склон зее широк тъмен отвор. Ако решиш да провериш какво има там, продължи на [174](#).

Ако предпочиташ да навлезеш в гората, мини на [187](#).

Тръгваш на запад в подножието на скалистия връх. Теренът постепенно става по-сух и растителността наоколо изчезва, само тук-там из камънака стърчат груби черни трънаци. От време на време хвърляш поглед нагоре към върха и скоро някакво тъмно петно привлича вниманието ти. Вглеждаш се. Да, високо горе тъмнее отворът на голяма пещера. Ако искаш да се изкачиш и да я огледаш, мини на [214](#).

Ако предпочиташ да продължиш по пътеката, прехвърли се на [255](#).

Зардинакс усеща метаморфозата ти и надава злобен рев. Сега сте наравно — предстои схватка на дух срещу дух. По навик опитваш да изтеглиш меч, но ръката ти минава през дръжката на оръжието. Няма как, ще трябва да влезеш в ръкопашен бой с демона.

ЗАРДИНАКС: СИЛА — 15 ЖИВОТ — 30

Ако победиш, мини на [325](#).

Продължаваш на североизток. Постепенно пътеката отново се отклонява право към север.

Минал е около четвърт час, когато внезапно чуваш от гъсталака отляво отчаяни викове за помощ.

Ще отидеш ли да провериш какво става там?

Да — продължи на **198**.

Не — прехвърли се на **176**.

Докато се надигаш от земята, хвърляш поглед нагоре и виждаш, че от моста са се надвесили десетина черни гномове с лъкове в ръце. Първите стрели вече се сипят наоколо. Скачаш на крака и побягваш по пътеката. За щастие прицелът на гномовете е неточен. Само една стрела те одрасква по ръката, при което губиш 2 жизнени точки. Добре, че реши да не се изкачваш горе. Ако обстрелът те бе заварил нейде върху опората на моста, гибелта ти щеше да бъде неминуема.

Постепенно мостът изчезва зад дърветата и ти излизаш на нова пътека, ориентирана в посока северозапад-югоизток. Накъде ще тръгнеш?

На северозапад — мини на [219](#).

На югоизток — продължи на [276](#).

С какво ще опиташ да подкупиш черните гномове?

С рубин — продължи на [244](#).

С кесия жълтици — прехвърли се на [237](#).

Ако нямаш нито едното, нито другото, ще трябва да се биеш —  
на [228](#).

Тръгваш по пътеката право на юг през сенките на гъстата борова гора. Не след дълго забелязваш край пътеката разбита и отдавна изгнила колесница. Нещо блести във високите бурени около нея. Приближаваш се и с изненада разбираш, че това е златна монета. Приятна находка! След упорито търсене събираш 10 жълтици, после обръщаш гръб на старинната колесница и продължаваш на юг, към центъра на гората.

Премини на [205](#).



Заобикаляш откъм южното подножие на върха и се отправяш на запад. Тук теренът става все по-мочурлив, обрасъл с туфи блатни треви. Скоро стигаш до рекичка, която извира от склона, пресича пътеката и изчезва в дъбовата гора отляво. С тревога забелязваш, че калта наоколо е запечатала множество дребни следи, сякаш отгук са минавали джуджета. Но едва ли е така. След злокобната магия на Зардинакс всички добри джуджета са напуснали тия места. Най-вероятно следите са оставени от зловните черни гномове. Предпочиташ да не се срещаш с тия опасни същества, затова бързо продължаваш напред.

Окалян до коленете, ти най-сетне отминаваш мочурливата област. Отляво виждаш пътека, която отива право на юг. Ако решиш да тръгнеш по нея, премини на [87](#).

Ако продължиш на запад в подножието на върха, прехвърли се на [207](#).

С много труд се изкатерваш по ронливия склон и стигаш до отвора на пещерата. Отвътре лъха хлад и това би трябвало да е приятно сред жегата, но изведнъж те обзема някакво злоещо предчувствие. Ако му се довериш и предпочетеш да се изкатериш нагоре към върха, продължи на [257](#).

Ако въпреки всичко решиш да влезеш, мини на [338](#).

Златистото питие не ти вдъхва доверие. Запушваш стъкленицата и я оставяш настрани. Ако сега искаш да изпробваш черната течност, прехвърли се на **378**.

Ако решиш да провериш червената, продължи на **185**.

Ако предпочиташ да се откажеш от по-нататъшни експерименти и да напуснеш къщата, мини на **138**.

Отправляш се на изток. В небето пред теб се издига голият скалист връх. Дърветата наоколо стават все по-ниски и гората постепенно оредява. Буковете отстъпват място на бодливи храсталаци, сетне и тръните изчезват в подножието на стръмната урва. Сега пътеката се разклонява, за да заобиколи подножието на върха от северната и от южната страна. Накъде ще продължиш?

Под северния склон — мини на [278](#).

Под южния склон — прехвърли се на [251](#).

Ако решиш да се изкачиш към върха, за да огледаш гората отвисоко, продължи на [235](#).

Ясно е, че не ще можеш да минеш по този призрачен мост. Ако желаеш да преплуваш реката, прехвърли се на **108**.

Ако решиш да се върнеш обратно на запад, продължи на **292**.

Разчупваш восъка около гърлото на стъкленицата със златистата течност и предпазливо я надигаш пред лицето си. Мирисът е странен — остър, леко парлив, но приятен като аромат на екзотична подправка. Ако решиш да опиташ златистото питие на вкус, продължи на **290**.

Ако се откажеш, мини на **215**.

Решаваш да тръгнеш на северозапад. Сред гъстата букова гора се появяват високи скали и пътеката навлиза между тях. Прави ти впечатление, че на много места в камъка зеят странни дупки, широки няколко пръста. Питаш се какво може да бъде това... и изведнъж получаваш отговор по най-неприятния начин.

Докато минаваш под една скала, от дупките по нея изскачат пипала, завършващи с остри нокти. За да разбереш колко са на брой, посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#).

Пипалата се увиват около тебе в смъртоносна прегръдка и те притискат към камъка. От раните ти бликва кръв. Губиш 2 точки живот... засега.

Изтръпнал от ужас и отвращение, ти изтегляш меча и опитваш да ги разсечеш. За да разбереш с колко пипала си се справил, посочи отново число от [таблицата](#).

Ако си се освободил напълно, продължи на **309**.

Ако са останали 1 или 2 пипала, прехвърли се на **227**.

Ако пипалата са 10 или повече, мини на **266**.

А ако са между 3 и 9, ще трябва да продължиш боя, като посочваш числа, за да разбереш колко нови пипала са изскочили и колко си успял да разсечеш, докато стигнеш до един от по-горните варианти. При всяка нова схватка ще губиш 2 жизнени точки.

Започваш да се катериш по опората на моста. Изкачването не е особено трудно — между старинните каменни блокове има множество широки пукнатини, за които да се хващаш. Но опасността те заплашва от съвсем друга посока. Вече си се изкачил на десетина метра, когато внезапно отгоре се надвесват черни гномове с лъкове в ръцете. Обсипва те дъжд от стрели. Опитваш да се притиснеш към камъните, но остра болка в дясната китка те заставя да отдръпнеш ръка. Политаш надолу и жесток удар те хвърля в мрака на смъртта. Това е краят на твоето приключение.



Масичката е съвсем близо до теб. Със замиращо сърце отпушваш стъкленицата, протягаш ръка иззад завесата и изсипваш червеното питие в чашата. После се отдръпваш в скривалището си — тъкмо навреме, защото Зардинакс небрежно посяга настрани, хваща чашата и изгълтва съдържанието на един дъх.

Изведнъж от гърлото му излита оглушителен рев. Демонът скача от трона, но сега движенията му са далеч по-бавни, отколкото преди малко. Пламъците около него изгасват. Зардинакс изглежда все тъй страшен, но по всичко личи, че вече не е дух. Тялото му е станало плътно.

С яростен замах демонът сграбчва завесата и я раздира. Разбираш, че нямаш друг изход, освен да се биеш. Отскачаш настрани и изтичваш надолу по подиума, за да намериш по-удобна позиция за схватката. Зардинакс връхлита подир теб.

С какво ще се биеш?

С меч — продължи на **113**.

С ефирен кинжал (ако го имаш) — мини на **165**.

Отпушваш последната стъкленица и предпазливо я поднасяш към лицето си, но черното питие няма никакъв мирис. Ще го опиташ ли на вкус?

Да — прехвърли се на **60**.

Ако предпочиташ да се въздържиш, не ти остава нищо освен да напуснеш изоставената къща и да преминеш на **138**.

В твоя власт е да съживиш нещастника. Няколко капки могат да направят чудо. Ако решиш да го сториш, прехвърли се на [247](#).

Ако не желаеш да съживиш мъртвеца и предпочиташ час по-скоро да стигнеш до дома на Сиян, продължи на [21](#).

Не желаш рисковани срещи. В тази проклета гора любопитството може да ти донесе само неприятности. Побягваш назад по пътеката, без да се интересуваш кой ще излезе от храстите.

Мини на [200](#).

Отправяш се по разклонението на юг. Боровете наоколо постепенно отстъпват място на гъста дъбова гора. Ненадейно от храстите пред теб изскача черен гном с голяма торба на рамо. Когато те вижда, грозното дребно същество замръзва на място от ужас. Какво ще направиш сега?

Ще го нападнеш — продължи на [239](#).

Ще му креснеш да се маха — мини на [243](#).

Под бледото сияние на луменита ти вървиш по тунела на изток. С отдалечаването от изхода въздухът става застоен и тежък. Подът е осеян с нападали от свода камъни. В древни времена стените са били покрити с великолепни фрески, но днес почти всички картини са изподраскани от варварски ръце.

Изминал е около час, когато забелязваш отпред движение. Напрягаш очи и различаваш сред полумрака някаква дребна фигурка. Навярно е черен гном. Какво ще предприемеш?

Ще изтичаш да го нападнеш — продължи на **348**.

Ще се помъчиш да останеш незабелязан — мини на **405**.

С отчаяно усилие се изтръгваш от гибелната прегръдка, оставяйки късчета от дрехите и плътта си в ноктите на хищните пипала. От раните губиш още 3 жизнени точки.

Премини на [309](#).

Готов за схватка, ти пристъпваш срещу черните гномове. Но това не е най-добрата тактика, защото те веднага опитват да те обкръжат. Отдръпваш се между две високи скали. Сега можеш да бъдеш спокоен за фланговете си. Грозните създания ще трябва да те нападат едно по едно.

ПЪРВИ ГНОМ: СИЛА — 7 ЖИВОТ — 12

ВТОРИ ГНОМ: СИЛА — 8 ЖИВОТ — 10

ТРЕТИ ГНОМ: СИЛА — 9 ЖИВОТ — 11

Ако успееш да ги победиш, мини на [274](#).



Когато последното куче пада убито, ти прибираш меча и продължаваш напред. Скоро каменните стени наоколо намаляват. Пътеката отново навлиза в боровата гора. Отляво се появява разклонение, което отива право на юг.

Ако искаш да тръгнеш по него, мини на [225](#).

Ако продължиш на югозапад, прехвърли се на [159](#).

След около четвърт час се налага да спреш. Тунелът пред теб е задръстен от срутване. От един неправилен отвор във високия свод се процежда мътна светлина, но няма начин да стигнеш до него. Оглеждаш подземие и се замисляш какво да правиш. Имаш ли златен обръч?

Да — премини на **341**.

Не — продължи на **411**.

Пътеката навлиза в борова гора и постепенно започва да се отклонява на юг. Очевидно тя наистина заобикаля върха. Но отляво забелязваш разклонение, което отива право на изток. Ако решиш да тръгнеш по него, прехвърли се на [195](#).

Ако продължиш по пътеката покрай южното подножие на върха, мини на [213](#).

Поемаш на изток. Почвата тук става все по-мочурлива. На няколко пъти се налага да прегазиш горски поточета, които пресичат пътеката. Неочаквано от гъсталака отдясно долита пращане на съчки, сякаш цяло стадо животни идва право към теб. Какво ще предприемеш?

Укриваш се в храстите — продължи на **369**.

Бягаш напред по пътеката — прехвърли се на **321**.

Бягаш назад по пътеката — мини на **224**.

Оставаш на място и се приготвяш за бой — попадаш на **188**.

Скоро стигаш до края на гората и пред теб се разкрива огряна от слънцето хълмиста степ. Сред нея стърчат руините на древен замък. Не знаеш какво представляват тия развалини, но едно е ясно: тук няма да намериш Кристалната градина.

Ако решиш да се върнеш в Безмълвната гора, мини на [187](#).

Ако желаеш да изследваш полуразрушения замък, продължи на [284](#).

Вървиш на изток. Голият връх се издига зловещо в небето пред теб. Дърветата наоколо стават все по-ниски, гората оредява и отстъпва място на бодливи храсталаци. Сетне и тръните изчезват в подножието на стръмната урва. Сега пътеката се разделя на две, за да заобиколи върха от двете страни — покрай северния и покрай южния склон.

Ако тръгнеш под северния склон, продължи на **278**.

Ако решиш да се придържаш към южния склон, мини на **251**.

Изкачването по стръмния каменист склон е бавно и мъчително. Неведнъж се налага да правиш дълги отклонения, за да заобикаляш сипеи и пукнатини, които преграждат пътя ти.

Стигнал си до средата на склона, когато забелязваш отдясно отвора на мрачна пещера.

Ако решиш да огледаш пещерата, прехвърли се на **380**.

Ако продължиш нагоре към върха, мини на **288**.

Продължаваш още малко на юг, после пътеката изведнъж завива право на запад. Имаш ли черен камък?

Да — мини на [254](#).

Не — прехвърли се на [248](#).



Вадиш кесията, изсипваш жълтиците на дланта си и с широк замах ги хвърляш пред гномовете. С радостни възгласи грозните същества хукват да събират неочакваното богатство, а ти използваш момента, за да побегнеш на изток. Но черните гномове очевидно са доста талантиливи в събирането на жълтици. Неочакваният ти ход ги е забавил само за минута. Скоро те хукват подир теб и става ясно, че ще трябва да се биеш.

Премини на [228](#).

Упътваш се на северозапад, но само след няколко минути виждаш отдясно друга пътека, която отива право на север. Ако решиш да тръгнеш по нея, прехвърли се на [260](#).

Ако продължиш на северозапад, мини на [219](#).

Слънчевите лъчи ослепително заиграват по острието на меча, когато се нахвърляш върху грозното създание. Гномът е толкова шашардисан, че изпуска торбата, захлупва се по очи и надава пронизителен писък:

— Милост! Милост, ваше благородие!

Ще го пощадиш ли?

Да — продължи на **367**.

Не — прехвърли се на **163**.

Тръгваш по моста на изток, към центъра на гората. Отпред каменният път достига склона на възвишението и потъва в мрачен тунел. Но когато стигаш дотам, откриваш, че вътре не е съвсем тъмно. Тук-там в свода са вградени късчета от магическия минерал луменит и тяхното сияние разсейва мрака.

Ако решиш да тръгнеш по тунела, продължи на [294](#).

Ако предпочиташ да слезеш от моста и да се върнеш на пътеката, премини на [111](#).

Пътеката навлиза между високи скали. Забелязваш, че една от тях е осеяна със странни кръгли дупки, широки няколко пръста.

Ако се приближиш да огледаш дупките по-отблизо, продължи на **280**.

Ако предпочетеш да ги заобиколиш колкото се може по-отдалеч, мини на **264**.

Отпушваш стъкленицата със златистата течност и внимателно привеждаш лице над нея. Мирисът е странен — остър, леко парлив, но приятен като аромат на екзотична подправка. Ако решиш да опиташ златистото питие на вкус, продължи на **290**.

Ако се откажеш, мини на **83**.

Крясваш на гнома да изчезва, ако държи на живота си. Грозното създание е толкова уплашено, че изпуска торбата, пресича пътеката и изчезва в гората на изток. С правото на победителя претърсваш захвърления багаж. Вътре откриваш парче вонящо прогнило месо, някакви вехти парцали и кесия с 20 жълтици. Прибираш жълтиците и продължаваш напред.

Мини на [236](#).

Изваждаш рубина и го хвърляш пред гномовете. Първият от тях надава радостен вик и грабва скъпоценната находка. Но само след миг другите се струпват върху него и започват свиреп бой за неочакваното съкровище.

Този път алчността на черните гномове ти оказа неоценима услуга. Спокойно се отдалечаваш и преминаваш на [287](#).



Бавно и предпазливо се спускаш по източния склон. Слизането се оказва далеч по-трудно от изкачването. Неведнъж ронливата скала се разпада под нозете ти и едва се удържаш да не полетиш надолу. Когато най-сетне достигаш подножието на върха, дрехите ти са мокри от пот. Сядаш да си починеш за няколко минути, после ставаш и се оглеждаш.

Намираш се на пътека, която обикаля в подножието на върха. А право пред теб започва друга пътека, която отива на изток и изчезва сред сенките на гъста борова гора. Коя посока ще избереш?

Ако тръгнеш на север по пътеката в подножието на върха премини на **186**.

Ако предпочетеш да тръгнеш в подножието на върха, но в обратната посока, на юг — прехвърли се на **213**.

А ако поемеш напред, право на изток, ще продължиш на **195**.

Вървиш на югозапад под сянката на огромните ели, но не след дълго забелязваш отясно да се отклонява пътека, която не е отбелязана на картата.

Ако тръгнеш по нея, прехвърли се на [48](#).

Ако продължиш на югозапад, мини на [145](#).

Изваждаш двете кристални шишенца. Но знаеш ли в кое има мъртва и в кое — жива вода?

Да — мини на **259**.

Не — продължи на **283**.

Пътеката те води все на запад. Почвата става влажна, разкаляна. Тук-там из гората бълбукат ручейчета. Скоро приближаваш дълбока река със стръмни скалисти брегове. Над нея минава старинен каменен мост. Тръгваш по него, но изведнъж опората изчезва изпод краката ти. Търкулваш се надолу по стръмния бряг, ала за щастие успяваш да се задържиш преди да си паднал във водата.

Изкачваш се нагоре и опитваш да докоснеш моста. Напразно — камъните му се оказват само илюзия. Сядаш наблизо и се питаш какво да предприемеш сега. По безплътния мост не можеш да минеш на отсрещния бряг. Ако искаш да преплуваш реката, мини на **399**.

Ако решиш да се върнеш обратно, продължи на **66**.

Разбира се, трябва на всяка цена да спасиш стареца от ужасната участ да бъде изяден. Надаваш яростен вик и се хвърляш срещу чудовището. Великанът се обръща, оглежда те учудено, после с презрителен смях надига огромния си боздуган. Премини на [204](#).

Вървиш на север. Не знаеш колко време е продължило пътешествието ти, но се чувстваш изморен и гладен. Сядаш да починеш. Ако не хапнеш една питка, ще изгубиш 5 жизнени точки.

Когато умората ти се разсейва, ставаш и продължаваш напред. Скоро забелязваш отдясно друга пътека, която не е отбелязана на картата. Тя се връща назад, в посока югоизток. Ако тръгнеш по нея, мини на [282](#).

Ако продължиш на север, прехвърли се на [299](#).

Отправляш се на изток покрай южното подножие на скалистия връх. От време на време хвърляш поглед нагоре към върха и скоро някакво тъмно петно привлича вниманието ти. Вглеждаш се. Да, високо горе тъмнее отворът на голяма пещера. Ако искаш да се изкачиш и да я огледаш, мини на [214](#).

Ако предпочиташ да продължиш по пътеката, прехвърли се на [55](#).

Имаш невероятен шанс! Загубил си още 2 жизнени точки, когато внезапно над главата ти отеква пукот и от скалата се отронва грамаден камък. Ударени от него, част от пипалата се дръпват в скривалището си, другите са премазани и остават само две.

Премини на [227](#).



Слизането надолу се оказва още по-трудно от изкачването. Ронливата суха почва и каменните сипеи не предлагат стабилна опора, тъй че задните ти части на десетина пъти се запознават с коравия склон.

С доста усилия вече си изминал половината път, когато на стотина крачки отляво забелязваш широкия отвор на мрачна пещера. Ако искаш да провериш какво има там, мини на **380**.

Ако предпочиташ да слезеш надолу, продължи към **181**.

Стигаш до познатия мост. Стъпваш върху него внимателно — и се оказва, че имаш пълно право да бъдеш предпазлив, защото кракът ти потъва в каменните плочи. След твоето минаване отгук някой пак е направил моста безплътен. Оглеждаш се боязливо, но наоколо няма жива душа. Изваждаш черния камък от торбата, материализираш моста и преминаваш на отвъдния бряг.

Продължи на [292](#).

Нямаш желание да изследваш пещерата, затова продължаваш напред. Пътеката постепенно завива надясно и скоро вече не се съмняваш, че тя обикаля целия връх. Наближаваш западния склон. Тук отляво се отделя нова пътека, която отива право на запад. Ако желаеш да тръгнеш по нея, мини на **330**.

Ако решиш да заобиколиш върха откъм северната страна, продължи на **278**.

Затънал във вода до кръста, ти не се чувстваш много стабилен, ала разбираш, че бягството ще бъде гибелно. Затова изваждаш меча и започваш битката.

ВОДЕН ТАЛАСЪМ: СИЛА — 11 ЖИВОТ — 14

Ако победиш, премини на [271](#).

Имаш ли звънче?

Да — продължи на **270**.

Не — мини на **288**.

Изморен и потен от жарките слънчеви лъчи, ти приближаваш центъра на гората. Голият връх се издига високо в небето пред теб. В подножието му обикаля тясна пътека. Накъде ще се отправиш сега?

Наляво, на изток — прехвърли се на **231**.

Надясно, на запад — продължи на **134**.

Ако решиш да се изкачиш на върха, за да огледаш гората отвисоко, мини на **336**.

С какво ще полееш мъртвеца най-напред?

С жива вода — продължи на **311**.

С мъртва вода — мини на **303**.

Решаваш да се отправиш на север. Пътеката е мрачна, обгърната в сенките на огромни ели. Вървиш по нея от час или два, когато тя леко се отклонява на североизток. Между островърхите корони отпред забелязваш някаква тъмна черта. Скоро разбираш какво е това — старинен мост, който минава високо над гората. Една от масивните каменни опори е край самата пътека. Приближаваш до нея и спираш за момент.

Ако искаш да се изкатериш на моста, попадаш на **63**.

Ако предпочиташ да минеш под него и да продължиш по пътеката, прехвърли се на **3**.



Изваждаш меча и пристъпваш напред. Кучетата дърпат веригите си и се задъхват от яростен лай. За щастие те са вързани достатъчно далече едно от друго, тъй че ще се биеш с тях едно по едно.

ПЪРВО КУЧЕ: СИЛА — 9 ЖИВОТ — 12

ВТОРО КУЧЕ: СИЛА — 10 ЖИВОТ — 16

ТРЕТО КУЧЕ: СИЛА — 11 ЖИВОТ — 10

Ако победиш, премини на [229](#).

Предпазливо отпиваш от червеното питие. Вкусът е тежък и леко сладък като на старо вино. За миг изпитваш странно усещане — сякаш цялото ти тяло става тежко и плътно като камък. Но това чувство преминава толкова бързо, че дори не успяваш да се изплашиш.

Вдигаш рамене и оставяш стъкленницата настрани. Явно няма да разбереш загадката на тия странни течности.

Напускаш колибата и продължаваш на **138**.

Когато изваждаш ефирния кинжал, Зардинакс неволно се стъписва. Бесплътното острие е единственото, което може да го засегне. Хвърляш се напред и замахваш с кинжала срещу огнения демон.

ЗАРДИНАКС: СИЛА — 14 ЖИВОТ — 30

Ако победиш, премини на [325](#).

Благоразумието те кара да заобиколиш скалата отдалече. И тази предпазливост се оказва напълно оправдана. За момент от дупките заплашително се подават дълги пипала с остри нокти на края, но не успяват да те достигнат и пак се прибират в камъка.

Побързваш да се отдалечиш от загадъчния скален хищник. Скоро забелязваш отляво пътека, която отива на север.

Ако желаеш да тръгнеш по нея, продължи на **260**.

Ако предпочиташ да продължиш на югоизток, прехвърли се на **276**.

Лазейки по гръб, ти опитваш да се отдръпнеш, но ръката те сграбчва в желязната си хватка. Политаш нагоре и се озоваваш в голяма полуразрушена зала. Огромен великан те стиска в чудовищния си юмрук. Изпод рошовите вежди очите му те оглеждат с лаком интерес. Явно е, че ти предстои да заемеш на трапезата му почетно, но не твърде приятно място. И както забелязваш, на тази трапеза няма да си сам. Край близката стена гори буен огън, над който ври грамаден опушен казан, а до огнището лежи вързан старец.

Премини на [65](#).

Напрасно размахваш меча. От скалата изскачат все нови и нови пипала. Кръвта ти бързо изтича. Започваш да губиш съзнание.

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

От 1 до 4 — мини на **127**.

От 5 до 8 — продължи на **281**.

От 9 до 12 — попадаш на **298**.

Хвърляш се напред и докосваш Зардинакс с лъчистия камък, но резултатът е нулев. Пламъците на демона даже сякаш се засилват. Докато се проклинаш за глупостта, Зардинакс отново замахва срещу теб.

Мини на [413](#).

Изскачаш иззад завесата, но още преди да изтеглиш меча от ножницата, Зардинакс надава рев и ти нанася страхотен удар. Отхвъркваш назад и се търкулваш полузашеметен чак до подножието на подиума. От удара си загубил 3 жизнени точки.

Премини на [133](#).



След дълго провиране през бодливите гъсталаци по склона слязаш на пътеката и се оглеждаш. В едната посока тя отива на североизток, в другата — на югозапад. Накъде ще се отправиш?

На североизток — мини на **3**.

На югозапад — прехвърли се на **150**.

Тръгваш нагоре, но още не си направил две крачки, когато от торбата ти се раздава оглушителен звън. Неjde в дълбините на пещерата отеква свиреп крясък, от който кръвта ти застива в жилите. От черния отвор избухват пламъци и сред тях се появява Зардинакс. Преди да се опомниш, демонът разперва криле, грабва те и полита навътре в пещерата.

Мини на [44](#).

Смъртно ранен, водният таласъм размахва ръце, отскача назад и изчезва нейде в дълбините на езерото. Връщаш се няколко крачки назад, изваждаш зеления ключ и излизаш на брега. Чак сега откриваш, че за беда питките в торбата ти (ако още ги имаш) са станали на каша и трябва да бъдат изхвърлени. Отбележи това в [дневника](#) и премини на [385](#).

Вече без да обръщаш внимание на надвисналите камъни, ти се втурваш към дясното крило на замъка. Насреща ти полъхва мирис на пушек. Блъскаш една прогнила врата и нахълтваш в голяма прашна зала. Край стената в дъното гори буен огън, над който ври грамаден опушен казан. Близо до примитивното огнище стои великан, облечен в мръсна дреха от животински кожи. От пръв поглед разбираш, че великанът възнамерява да си приготви вечеря. Разбираш и какво ще бъде менюто — на пода лежи завързан старец в окъсани дрехи.

Ако решиш да спасиш стареца, продължи на [249](#).

Ако предпочиташ да се измъкнеш тихичко преди великанът да те е забелязал, мини на [203](#).

След дълъг и изморителен преход по тунела забелязваш отляво стръмни стъпала, които се изкачват нагоре. Какво ще предприемеш?

Ако продължиш по тунела на запад, прехвърли се на [230](#).

Ако желаете да се изкачиш по стъпалата, мини на [428](#).

Готвиш се да претърсиш телата на повалените противници, когато от гората изскача цяла тълпа черни гномове. Този път нямаш никакъв шанс да победиш, затова побягваш на изток. Грозните същества се опитват да те преследват, но ти си по-бърз и скоро ги изоставяш далече назад.

Продължи на [287](#).

Когато последното куче пада убито, ти прибираш меча и продължаваш напред. Скоро каменните стени наоколо намаляват. Пътеката отново навлиза в боровата гора. Отляво се появява разклонение, което отива право на запад. Странно... не си спомняш за подобна пътека. Изваждаш картата от торбата и проверяваш. Да разклонението не е отбелязано.

Ако решиш да тръгнеш по него, прехвърли се на [410](#).

Ако продължиш на североизток, мини на [440](#).

Пътеката постепенно поема право на изток, после почва да завива на североизток. Не след дълго виждаш отдясно ново отклонение, което отива на юг.

Ако продължиш напред, мини на [313](#).

Ако желаяш да завиеш на юг, прехвърли се на [289](#).



Отпушваш стъкленицата със златистата течност и предпазливо я надигаш пред лицето си. Мирисът е странен — остър, леко парлив, но приятен като аромат на екзотична подправка. Ако решиш да опиташ златистото питие на вкус, продължи на **300**.

Ако не желаеш да рискуваш, остават ти само две възможности — да провериш черното питие на **64** или да напуснеш къщата и да преминеш на **138**.

Крачиш на изток покрай северното подножие на зловещия гол връх. Скоро сред мрачната елова гора отляво забелязваш пътека, която отива право на север.

Ако решиш да тръгнеш по тази пътека, мини на **5**.

Ако предпочиташ да продължиш в подножието на върха, прехвърли се на **231**.

Внезапно стъклениците се чукват една в друга с мелодичен звън. Звукът е съвсем тих, но Зардинакс го чува. Огненият демон разперва огромните си ноктести лапи и скача от трона. Нямах друг изход, освен да се биеш.

Мини на [268](#).

Приближаваш се да огледаш дупките, но изведнъж от тях изскачат пипала, завършващи с остри нокти. За да разбереш колко са на брой, посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#).

Пипалата се увиват около тебе в смъртоносна прегръдка и те притискат към камъка. От раните ти бликва кръв. Губиш 2 точки живот... засега.

Изтръпнал от ужас и отвращение, ти изтегляш меча и опитваш да ги разсечеш. За да разбереш с колко пипала си се справил, посочи отново число от [таблицата](#).

Ако си се освободил напълно, продължи на **309**.

Ако са останали 1 или 2 пипала, прехвърли се на **227**.

Ако пипалата са 10 или повече, мини на **266**.

А ако са между 3 и 9, ще трябва да продължиш боя, като посочваш числа, за да разбереш колко нови пипала са изскочили и колко си успял да разсечеш, докато стигнеш до един от по-горните варианти. При всяка нова схватка ще губиш 2 жизнени точки.

Окървавен и полузадушен в хватката на проклетите пипала ти губиш съзнание и си мислиш, че това е краят.

Какво е твоето учудване, когато след време бавно се свестяваш. Пипалата са изчезнали, остават само кръглите дупки в скалата над теб. Изглежда, че си имал късмет. Разбира се, „късмет“ е относително казано, защото чувстваш ужасна слабост. Загубил си още 8 жизнени точки и ако разполагаш с по-малко, това ще бъде краят на твоето приключение.

Не знаеш колко време е минало. Слънцето виси в небето все тъй неподвижно. Бавно събираш сили, изправяш се на крака и се отдалечаваш от това проклето място.

Ако си се упътил на северозапад, премини на [201](#).

Ако отиваш на югоизток, прехвърли се на [112](#).

Отправляш се на югоизток по загадъчната пътека между високите борове. Скоро разбираш, че всъщност това не е пътека, а останки от древен път, който някога е бил покрит с гладки каменни плочи. Тук-там край него се тъмнеят развалини. По всичко личи, че преди векове тия места са били обитавани и процъфтяващи, ала днес навсякъде цари запустение.

Пътят лъкатуши през гъстата гора — на изток, на юг, после пак на изток. Неочаквано боровете свършват и ти излизаш на широко открито пространство. Пред тебе слънчевите лъчи играят ослепително по висока кристална стена. От гърдите ти неволно се отронва въздишка на изумление и радост. Най-сетне си открил Кристалната градина!

Доколкото можеш да прецениш, стената огражда доста голяма територия с издължена овална форма, ориентирана по направление север-юг. Тръгваш напред и се приближаваш откъм западната страна на градината.

Когато стигаш в подножието на стената разбираш, че изкачването по гладкия кристал ще бъде невъзможно. Трябва да потърсиш врата. Откъде ще заобиколиш?

От север — мини на [356](#).

От юг — продължи на [445](#).

Колебаеш се как да постъпиш. Ако поемеш риска да действаш напосоки, продължи на **291**.

Ако се откажеш от рискования експеримент и тръгнеш към дома на Сиян, мини на **21**.

Около замъка се издига висока крепостна стена, обрасла с мъх и лишеи. Огромната порта някога е била преградена с масивна решетка, но сега от нея е останал само куп ръждиви желяза. Влизаш в широкия двор и се оглеждаш. Стените на сградата са разкривени и напукани от старост, между камъните растат треви и дори малки дръвчета. Лявото крило на замъка изглежда малко по-добре запазено, затова тръгваш нагам.

Но не откриваш нищо интересно. Коридорите са осяяни с купища камъни от пропадналите сводове, из стаите се валят вехтории и парчета от разбити мебели. Тук-там по стените висят портрети, ала влагата и плесента са ги унищожили почти напълно. Само една-единствена стаичка изглежда по-запазена. В нея има легло с разхвърляни завивки, два стола и маса, отрупана с дебели старинни книги. Явно тук е живял някой, но изглежда, че е напуснал жилището си преди една-две седмици.

Излизаш на двора и се готвиш да тръгнеш обратно към портата, когато от дясното крило на замъка долитат отчаяни писъци.

Ако отидеш да провериш какво става там, прехвърли се на [272](#).

Ако предпочиташ още сега да напуснеш замъка и да се върнеш към гората, мини на [206](#).



Колко питки си хвърлил на кучетата при предишното минаване?

Три — мини на **373**.

Две — продължи на **389**.

Една — прехвърли се на **401**.

Нито една — попадаш на **430**.

Щом докосваш лъчистия камък, изведнъж изпитваш странно усещане, сякаш цялото ти тяло олеква и се разрежда като дим. Обзет от моментна слабост, ти се олюляваш и посягаш да се подпреш на стената, но ръката ти минава свободно през нея. Станал си безплътен! Лъчистият камък те е превърнал в дух!

Премини на [208](#).

Продължаваш по пътеката на изток. Почвата става влажна, разкаляна. Тук-там из полумрака на гората бълбукат ручейчета. Скоро приближаваш дълбока река със стръмни скалисти брегове. Над нея минава старинен каменен мост. Тръгваш по него, но изведнъж опората изчезва изпод краката ти. Търкулваш се надолу по стръмния бряг, ала за щастие успяваш да се задържиш преди да си паднал във водата.

Изкачваш се нагоре и опитваш да докоснеш моста. Напразно — камъните му се оказват само илюзия. Сядаш наблизо и се питаш какво да предприемеш сега. По безплатния мост не можеш да минеш на отсрещния бряг. Дали да преплуваш реката, или ще е по-добре да се върнеш назад?

Внезапно иззад завоя на пътеката отвъд моста се задава група дребни същества. Досегашните срещи са те научили на предпазливост, затова без колебание се хвърляш под прикритието на близките храсти.

След минута разбираш, че си постъпил благоразумно. Уродливите същества, които приближават моста, са черни гномове. А отгоре на всичко между тях крачат и няколко привидения. Е, да, зловредните твари често се събират заедно.

Привиденията спокойно стъпват на безплатния мост и преминават по него. Един от гномовете иска да ги последва, но пропада надолу и цамбурва в реката. Останалите избухват в дружен смях, сякаш се е случило най-веселото нещо на света.

Водачът на гномовете минава встрани от пътеката, навежда се и вдига една неголяма гранитна плоча. Когато се изправя, в ръката му има странен камък — ръбест, продълговат и черен като въглен. Гномът изтичва напред и докосва безплатния мост с този камък, сетне го връща в скривалището.

Озадачено следиш странната процедура. За твое учудване цялата група тръгва напред и безпрепятствено преминава по моста. Когато всички гномове се събират на отсамния бряг, водачът им отваря ново скривалище. Този път камъкът в ръката му излъчва меко синкаво

сияние. Гномът докосва моста с него и пак го прибира под гранитната плоча.

Без да те забелязват, уродливите твари минават край тебе и се отдалечават по пътеката. Изчакваш няколко минути, после излизаш от храстите и отиваш да провериш моста. Както си предполагал, той отново е безплътен. Ще отвориш ли скривалището, където лежи странният лъчист камък?

Да — мини на [27](#).

Не — прехвърли се на [217](#).

След дълго и изтощително катерене се озоваваш на върха. В праха пред себе си забелязваш зеления сала медна монета. Прибираш я, после се оглеждаш. Безмълвната гора обгражда върха от всички страни. Далече на север под слънчевите лъчи искрят водите на голямо езеро. На запад се простира хълмиста степ, сред която тъмнеят останки от древен замък. На юг различаваш в далечината дома на Сиян. На изток зад границите на гората започва тясна равнина и веднага след нея се издигат стръмни планински склонове. А на североизток... нещо блести ослепително сред гората! Какво ли може да бъде? Бързо изваждаш картата, ала не откриваш нищо. Според обозначенията на това място би трябвало да има само гора. Може би натам водят понови, неотбелязани на картата пътеки.

Оглеждаш гората още няколко минути, след това се приготвяш да слезеш надолу. По кой склон ще се спуснеш?

По северния — мини на **9**.

По южния — прехвърли се на **88**.

По източния — продължи на **245**.

По западния — мини на **253**.

Поемаш по пътеката на юг. Постепенно тя навлиза между високи букове и започва да се отклонява на югоизток. Може би изборът ти не е бил най-добрият, защото в праха пред себе си виждаш отпечатъци от грамадни птичи лапи. Изваждаш меча и продължаваш напред, готов за бой, но за щастие не ти се случва нищо опасно.

След около час виждаш отляво разклонение, което отива обратно на североизток. А пред тебе пътеката продължава към края на гората, където е домът на Сиян.

Успя ли да вземеш жива и мъртва вода?

Да — прехвърли се на [179](#).

Не — мини на [476](#).

Отпиваш от златистото питие. Вкусът му е приятен — кисело-сладък като сок от някакъв непознат плод. Но изведнъж изпитваш странно усещане, сякаш цялото ти тяло олеква и се разрежда. Какво става? Олюляваш се и посягаш да се хванеш за масата, но ръката ти минава през нея. Станал си безплътен! Златистата течност те е превърнала в дух!

Може би в другите стъкленици има нещо, което да ти възвърне предишната плътност. Опитваш да ги хванеш, но пръстите ти минават през тях.

Отчаяно поклащаш глава. Ти си безплътен и сега само вълшебник като Сиян би могъл да ти помогне, ала Сиян е мъртъв. Няма спасение. Обречен си навеки да бродиш като призрак из омагьосаната гора. Това е печалният край на твоето приключение.

След дълго колебание избираш напосоки едно от шишенцата и капваш малко от бистрата течност върху раните на мъртвеца.

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

От 1 до 5 — мини на **303**.

От 6 до 12 — продължи на **311**.



Вървиш на запад по мочурливата пътека, обрасла с блатни треви. В калта пред себе си забелязваш множество дребни следи — най-вероятно следи от черни гномове. Нямах никакво желание да срещаш тия зловни създания, затова при всеки подозрителен шум се озърташ към гората. Но засега всичко наоколо е спокойно.

Скоро излизаш на пътека, която се движи в посока север-юг. Накъде ще продължиш?

На север — мини на [128](#).

На юг — прехвърли се на [46](#).

Гномът не те забелязва, защото е твърде увлечен да вади от стената един разхлабен камък. А когато те чува, вече е прекалено късно. Грозното същество изважда кинжал и опитва да се защити, но ти го поваляш с един удар на меча.

В дупката зад камъка има кесия с 15 жълтици. Претърсваш черния гном и намиращ у него още 10 златни монети. Изглежда, че е укривал тук личното си съкровище от другите гномове. Но както доказва печалната му съдба, алчността може да се окаже пагубна.

Прибираш жълтиците, сетне продължаваш напред и преминаваш на [418](#).

Продължаваш напред по старинните следи от колесници, издълбани в каменния под на тунела. Светлината на късчетата луменит е прозрачна и зловеща. Сякаш усещаш как скалният масив над тебе става все по-могъщ. Знаеш, че навлизаш под голия връх в центъра на гората. Къде ли ще те изведе този тунел?

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

От 1 до 7 — мини на **59**.

От 8 до 12 — прехвърли се на **333**.

Ако имаш анх, можеш да прибавиш към посоченото число още 2.

Вървиш по тунела на запад и скоро отпред се разлива дневна светлина. След няколко минути излизаш на полегат склон, обрасъл с дървета и гъсти бодливи храсти. Пред теб започва каменен мост, който минава над тясна гориста долина и води към тунел в отсрещния склон. Между високите ели в долината лъкатуши пътека, отиваща на североизток.

Ако решиш да слезеш на пътеката, прехвърли се на [269](#).

Ако предпочиташ да прекосиш моста и да продължиш по отсрещния тунел, мини на [349](#).

Разчупваш восъка около запушалката и отваряш шишето с черната течност. Предпазливо подушваш над отвора на стъкленницата, но не усещаш никакъв мирис. Ще опиташ ли течността на вкус?

Да — премини на **60**.

Не — прехвърли се на **17**.

Масичката е съвсем близо до теб. Със замиращо сърце отпушваш стъкленицата, протягаш ръка иззад завесата и изсипваш черното питие в чашата. После се отдръпваш в скривалището си — тъкмо навреме, защото Зардинакс небрежно посяга настрани, хваща чашата и изгълтва съдържанието на един дъх.

Виждаш го как се разтърсва. От гърлото му излита глухо хъркане, сетне демонът се хваща с две ръце за гърдите и рухва от трона. Подаваш се иззад завесата, но в този миг Зардинакс скача на крака и се обръща към тебе с див, гръмогласен смях.

— Жалък смъртен! Що за глупави трикове се опитваш да ми приложиш? Как можеш да убиеш с отрова онзи, който и без това не е от света на живите?

Нямаш време за колебания! Ще трябва да се биеш.

Премини на [268](#).

В последен проблясък на съзнание плъзваш ръка по гърдите си.  
Имаш ли анх?

Да — мини на [252](#).

Не — прехвърли се на [281](#).

Борове наоколо бавно оредяват и през клоните им си пробиват път ярки слънчеви лъчи. Достигнал си северните покрайнини на Безмълвната гора. Пред теб се разкриват песъчливите брегове на голямо езеро. Лекият вятър гони искрящи вълнички по гладката водна повърхност. Очевидно е, че тук няма да откриеш Кристалната градина, но ако все пак искаш да огледаш езерото отблизо, продължи на [314](#).

Ако предпочиташ да се върнеш в гората, мини на [397](#).



Опитваш от златистото питие. Вкусът му е приятен — кисело-сладък като сок от някакъв непознат плод. Но изведнъж изпитваш странно усещане, сякаш цялото ти тяло олеква и се разрежда. Какво става? Олюляваш се, посягаш да се хванеш за масата, но ръката ти минава през нея. Станал си безплътен! Златистата течност те е превърнала в дух!

За миг те обзема отчаяние, сетне изведнъж ти хрумва, че може би в другите шишета има нещо, което би ти възвърнало предишната плътност. Да, точно така! Червеното питие, което опита преди малко! Усещането за плътност подсказва недвусмислено, че червената течност ще може да те спаси.

Посягаш към стъкленницата, ала пръстите ти свободно минават през нея и ти с ужас разбираш в колко отчаяно положение си изпаднал. Сега нито един реален предмет не се поддава на твоето докосване.

Трябва да има изход, упорито решаваш ти и напругаш мисълта си. Напразно. Не ти хрумва нищо полезно.

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

От 1 до 6 — продължи на **12**.

От 7 до 12 — мини на **76**.

Въпреки лошото предчувствие ти поемаш напред и още от първите крачки откриваш, че всъщност това не е пещера, а широка галерия в скалата, издълбана преди векове от човешки ръце. Отначало коридорът е мрачен, но скоро из него се разлива бледо зеленикаво сияние. След малко разбираш откъде идва то — през равни интервали в свода са вградени късчета от магическия минерал луменит.

С навлизането си в дълбините на скалата тунелът плавно се спуска надолу. Стотина крачки по-нататък той прави завой и излиза в просторна каменна зала, осветена от множество факли и свещници. В десния край на залата, върху висока пурпурна платформа, се издига огромен златен трон. Скалната стена зад него е закрыта с тежки пурпурни драперии. Лъчите на факлите трептят по трона и по гланца на малката масичка от черно абаносово дърво край него.

В дъното на залата отсреща забелязваш тъмния отвор на друг тунел. Ако искаш да тръгнеш към него, мини на [409](#).

Ако решиш да се върнеш обратно към планинския склон, прехвърли се на [345](#).

Ръцете ти тежат като олово. Напипваш с изтръпнали пръсти дръжката на меча, но вече нямаш сили да го изтеглиш от ножницата. Нямаш сили и да избягаш от поляната. Пред очите ти всичко се върти сред тежката сладникава смрад. Пипалата продължават да стягат убийствената си прегръдка, смучат кръвта ти и те придръпват все по-напред към хищното цвете, от което се подават дълги криви шипове. За щастие губиш съзнание още преди да стигнеш до тях.

Това е печалният край на твоята мисия. Ти не успя да спасиш мъртвия вълшебник и Безмълвната гора ще остане завинаги под властта на Зардинакс.

Щом бистрата синкава течност докосва тялото на мъртвеца, пред очите ти за броени секунди се разиграва истинско чудо. Раните мигновено се затварят и на тяхно място остават само червени белези, които бързо чезнат. Това е вълшебното действие на мъртвата вода. (Ако досега не ти е било известно в кое шишенце има жива вода, вече ще знаеш.)

Когато белезите изчезват окончателно, ти опипваш гърдите на мъртвеца. Сега той изглежда почти като жив, сякаш само е задрямал и всеки момент може да се събуди. Но допирът те убеждава в обратното. Тялото на непознатия е студено и ни най-лек трепет не раздвижва гърдите му.

Ще го поръсиш ли сега с жива вода?

Да — мини на [324](#).

Ако предпочиташ да изоставиш мъртвеца и да побързаш към дома на Сиян, прехвърли се на [21](#).

Докосваш гърдите си с черния камък, но не се случва абсолютно нищо. Докато се проклинаш за глупостта, Зардинакс отново налита върху теб.

Премини на [413](#).

Излизаш от укритието си и тихо тръгваш след гномовете като спазваш благоразумна дистанция. Не е трудно да ги проследиш, защото те сякаш изпитват удоволствие да трошат вейките на храстите и оставят зад себе си ясна диря. Доколкото можеш да прецениш, трите черни гнома вървят почти право на север.

Минали са десетина минути, когато шумът пред тебе заглъхва. Предпазливо се промъкваш през храстите и виждаш, че гномовете са спрели край входа на мрачно подземие. В момента оживено разговарят за нещо, ала са твърде далече, за да можеш да различиш думите им. Скоро разговорът приключва и грозните същества едно по едно навлизат в тунела.

Промъкваш се до входа на подземието. Чуваш как стъпките на гномовете затихват нейде в мрака и отново настава тишина.

Ако решиш да влезеш в тунела, мини на **10**.

Ако предпочиташ да се върнеш обратно към пътеката, продължи на **167**.

Тук-там из тунела се търкалят купчинки камъни, паднали от напукания свод. Отначало се заглеждаш по тях, но скоро преставаш да им обръщаш внимание. И това се оказва сериозна грешка, защото внезапно иззад една от купчинките срещу тебе изскача дребно и уродливо създание — черен гном. Преди да отскочиш настрани, кривият му кинжал одрасква бедрото ти и от тази рана губиш една жизнена точка.

Няма време за колебания. Изтегляш меча от ножницата и започваш схватка с грозното същество.

ЧЕРЕН ГНОМ: СИЛА — 8 ЖИВОТ — 12

Ако успееш да победиш, премини на [273](#).

Отваряш последната стъкленица и помирисваш течността в нея. Ароматът е тежък, сладникав, но ти се струва приятен. Ако решиш да опиташ червеното питие на вкус, мини на [262](#).

Ако предпочиташ да се въздържиш, наистина не ти остава нищо друго, освен да изоставиш тия загадъчни стъкленици и да напуснеш къщата, като преминеш на [138](#).



Изваждаш меча и пристъпваш напред. Кучетата дърпат веригите си и се задъхват от яростен лай. За щастие те са вързани достатъчно далече едно от друго, тъй че ще се биеш с тях едно по едно.

ПЪРВО КУЧЕ: СИЛА — 9 ЖИВОТ — 12

ВТОРО КУЧЕ: СИЛА — 10 ЖИВОТ — 16

ТРЕТО КУЧЕ: СИЛА — 11 ЖИВОТ — 10

Ако победиш, премини на [275](#).

Побягваш напред и мислено благодариш на съдбата, че си останал жив. Зад тебе пипалата бързо изчезват в дупките си. Под скалата остават да лежат само ония, които си успял да отсечеш с меч.

Ако си се запътил на северозапад, мини на **201**.

Ако отиваш на югоизток, продължи на **112**.

За да спечелиш няколко скъпоценни секунди, ти отскачаш назад, сетне бързо изваждаш от торбата лъчистия камък. Кого ще докоснеш с него?

Зардинакс — продължи на [267](#).

Себе си — прехвърли се на [286](#).

Онова, което се случва, е ужасно.

Щом първите капки бистра зеленикава течност докосват дълбоките кървави рани, очите на човека се разтварят широко. От гърлото му излитат писъци на невероятно страдание. Тялото му подскача и се гърчи с чудовищна сила.

Вцепенен от ужас, ти разбираш своята грешка. Непознатият е съживен от магическата вода, но смъртните му рани не са изцелени. След кратка агония клетникът отново умира в страшни мъки.

Напразно опитваш да го съживиш, като редуваш ту мъртва, ту жива вода. Вече нищо не е в състояние да му помогне. Навярно магията действа само веднъж.

С болка в сърцето напускаш поляната и преминаваш на [21](#).

Няма как, все пак не си заслужава да рискуваш излишно. А сделката без съмнение ще бъде изгодна и за двамата. Дебелият гном едва ли ще те издаде — това би означавало да рискува току-що получената сума пред алчните си събратя.

Макар и неохотно, връчваш на гнома 50 жълтици и той престава да се интересува от теб. Сега можеш да продължиш нагоре.

Премини на [436](#).

Имаш ли стара медна монета?

Да — продължи на [234](#).

Не — прехвърли се на [216](#).

Пътеката приближава дълъг залив на езерото. Докато крачиш напред, забелязваш сред крайбрежните тръстики да се полюшва старинна тумбеста бутилка, оплетена с водорасли. Интересна находка, казваш си ти и нагазваш във водата. След малко отново си на брега. Но не си и подозирал колко интересна може да се окаже в действителност тази находка. Когато разчистваш водораслите, иззад дебелото стъкло насреща ти се вторачва малко полуголо човече с ципести криле. Та това е джин!

— Освободи ме, добри човече! — долита от бутилката едва доловим гласец. — Вече две хиляди години се мъча в този проклет затвор. Ако ми върнеш свободата ще ти изпълня три най-съкровени желания.

Как ще постъпиш сега?

Ако желаеш да освободиш джина, продължи на [437](#).

Ако предпочиташ да хвърлиш бутилката обратно във водата, мини на [331](#).

Кое от питиетата ще решиш да сипеш в чашата на огнения демон?

Черното — мини на [297](#).

Червеното — прехвърли се на [221](#).

Златистото — продължи на [196](#).



Бързо пхваш ръка в торбата и опипваш стъклениците. Сега  
вълшебните питиета са последната ти надежда. Кое от тях ще изпиеш?

Черното — прехвърли се на **35**.

Червеното — мини на **93**.

Златистото — продължи на **184**.

Гномът се е заел да вади от стената един разхлабен камък, но стъпките ти го карат да надигне глава. Щом те вижда, грозното същество надава писък на ужас и хуква по тунела с невероятна бързина. Явно няма да го догониш, тъй че не се и опитваш. Вместо това решаваш да провериш с какво се е занимавал тук.

Резултатът от проверката се оказва твърде приятен. В дупката зад камъка откриваш кесия с 15 жълтици. Изглежда, че този приятел е укривал тук личното си съкровище от другите гномове. Е, както казва поговорката, не знаеш къде ще те споходи късметът.

Прибираш кесията, продължаваш напред и попадаш на **418**.

Когато грозните същества изчезват в гората, ти излизаш от храстите и продължаваш напред. Мини на [287](#).

С бърза крачка вървиш на югозапад. Постепенно каменните стени наоколо стават по-ниски и пътеката отново навлиза в гъстата борова гора. А ето и поредното разклонение — отляво виждаш пътека, която отива направо на юг.

Ако решиш да тръгнеш по нея, прехвърли се на [225](#).

Ако продължиш на югозапад, мини на [159](#).

Напразно впиваш пръсти в старата каменна зидария. Усещаш как ноктите ти се изтръгват от плътта и политаш надолу. След миг рухваш на пътеката под моста и жестокият удар слага край на живота ти. Това е и краят на твоето приключение.

Не желаш рисковани срещи. В тази проклета гора любопитството може да ти донесе само неприятности. Затова благоразумно побягваш напред по пътеката, без да се интересуваш кой ще излезе от храстите.

Премини на [287](#).

За всяко куче ще трябва да хвърлиш по една питка от запасите си. Ако го направиш, продължи на **199**.

Ако хвърлиш две питки, можеш да минеш на **261** и да се биеш само с третото куче.

Ако хвърлиш една питка, пак преминаваш на **261**, но ще трябва да се биеш с второто и третото куче.

Разбира се, все още ти остава и възможността да се върнеш обратно по пътеката, без да хвърляш питки — в такъв случай продължи на **387**.

Главата ти бучи от напрежение, ала не виждаш никакъв изход. Безплътен си и сега само вълшебник като Сиян би могъл да ти помогне, но Сиян е мъртъв. Няма спасение. Обречен си навеки да бродиш като призрак из омагьосаната гора. Това е печалният край на твоето приключение.



Обнадежден от първия успех, ти поръсваш мъртвеца с жива вода и в същия миг от гърдите му се отронва дълбока въздишка. Клепките му потрепват. Непознатият отваря очи, надига се на лакти и озадачено оглежда поляната.

— Къде се намирам? И... какво е станало с мен? Изглежда, дълго съм спал.

— И още дълго щеше да спиш, ако не беше това — усмихваш се ти и поклащаш пред него двете шишенца.

Лицето на човека изведнъж се изкривява от тревога и страх.

— Спомням си! Онова проклето чудовище! Ти ли ме спаси? Бъди благословен, страннико!

— Извинявай, друже, но нямам време за разговори — прекъсваш го ти. — Трябва да побързам към дома на Сиян.

— Сиян ли? — изненадва се непознатият. — Гледай ти какво съвпадение! И аз съм тръгнал към неговия дом. Нося важно писмо.

Изчакваш го да се изправи и заедно тръгвате по пътеката на юг, но скоро се оказва, че след преживяното премеждие непознатият все още е твърде слаб. След няколко минути той разбира, че те бави и сам предлага да избързаш напред. Не ти се иска да го изоставяш, ала сега всяка минута е ценна.

Премини на [21](#).

Разтърсван от страшна агония, демонът рухва на пода. Тялото му бавно се разлива като локва от сянка, над която отеква последен крясък, изпълнен с люта злоба:

— Аз пак ще се възродя, нещастнико! Ще бъда вечен докато трае магията над гората!

После сянката изчезва, сякаш погълната от каменния под.

След като се опомняш от преживения ужас, първата ти работа е да си възвърнеш телесната плътност. Сетне те обзема любопитство и решаваш да огледаш залата.

Премини на [347](#).

Тръгваш навътре, но още не си направил две крачки, когато от торбата ти се раздава оглушителен звън. НеЙде в дълбините на пещерата отеква свиреп крясък, от който кръвта ти застива в жилите. От черния тунел избухват пламъци и сред тях се появява Зардинакс. Преди да се опомниш, демонът разперва криле, грабва те и полита навътре в пещерата.

Мини на [44](#).

Обгръща те черна пелена. Последната глътка въздух застива на гърлото ти. Отровата слага край на твоя живот и приключението завършва върху прашния под на тази изоставена къщурка.

— Уви, благородни приятелю. Аз съм само един беден странник и жълтиците в моята кесия са редки гостенки. Ала за сметка на това разполагам с магическо питие, което може да те дари с желязно здраве и могъща сила. Желает ли да опиташ?

С тия думи ти вадиш от торбата шишето с черно питие и го подаваш на гнома. Той изтегля запушалката, привежда се напред и недоверчиво помирисва течността.

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

От 1 до 6 — мини на **26**.

От 7 до 12 — продължи на **450**.

Ако имаш анх, можеш да добавиш още 2 към посоченото число.

От гората с войнствени крясъци изскача цяла тълпа черни гномове. Докато се опомниш, гнусните твари те обкръжават от всички страни. Размахваш меча и посичаш първите, ала не можеш да се справиш с толкова много противници. Само след минута в гърба ти се впива острието на кинжал. Смъртта ти е кратка и жестока — а заедно с твоя живот секва и последната надежда на престарелия Беневолио.

Обръщаш гръб на върха и се отправяш на запад. Скоро неплодната местност наоколо става малко по-оживена. Отначало се появяват трънаци, сетне храсти и високи букове. Пътеката постепенно завива на северозапад. Отляво се появява разклонение, което води право на юг.

Ако тръгнеш по разклонението, прехвърли се на [289](#).

Ако продължиш на северозапад, мини на [238](#).

Не ще и дума, обещанията са чудесно нещо, но както твърдят мнозина умни хора, джиновете не са твърде приятна компания — особено пък след като са излежали присъда от две хиляди години. Решително захвърляш бутилката във водата и продължаваш напред.

Но само след минута спираш отново. Върху пясъчното дъно в плитчината недалеч от брега забелязваш нещо зелено. Вглеждаш се по-внимателно. Предметът прилича на голям зелен ключ. Ще опиташ ли да го извадиш?

Да — продължи на **346**.

Не — мини на **385**.



Разчупваш восъка около гърлото на стъкленницата с червената течност, надигаш я към лицето си и помирисваш. Ароматът е тежък, сладникав, но ти се струва приятен. Ако решиш да опиташ течността на вкус, премини на **158**.

Ако не желаеш да рискуваш, продължи на **350**.

Струва ти се, че подземие то напред става по-тъмно, сякаш там сиянието на луменита е изчезнало. Но скоро разбираш каква е истината: грамадна черна врата прегражда тунела от стена до стена.

Наближаваш преградата и спираш. Както се полага, сред вратата тъмнее отворът на ключалка. Имаш ли черен ключ?

Да — продължи на **19**.

Не — прехвърли се на **379**.

Милиметър по милиметър плъзваш ръка в торбата си и предпазливо опипваш стъклениците. Рискът е безумен. Сега можеш да се надяваш единствено на шанса. Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#).

От 1 до 6 — мини на [279](#).

От 7 до 12 — продължи на [315](#).

Без колебание хукваш обратно по пътя, който си изминал преди малко. Ето, отпред се появява черната врата, край която лежат телата на убитите пазачи. За щастие вратата не е пречка за тебе. Докато минаваш през нея, ти неволно потръпваш при мисълта какво би станало, ако тя беше затворена.

Изходът вече приближава. Но гномовете не са се отказали от преследването. Неколцина са били въоръжени с лъкове и сега из тунела около тебе започват да свистят стрели.

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

От 1 до 5 — мини на **16**.

От 7 до 12 — продължи на **42**.

След дълго и изтощително катерене се озоваваш на върха. В праха пред себе си забелязваш зеления сала медна монета. Прибираш я, после се оглеждаш. Безмълвната гора обгражда върха от всички страни. Далече на север под слънчевите лъчи искрят водите на голямо езеро. На запад се простира хълмиста степ, сред която тъмнеят останки от древен замък. На юг различаваш в далечината дома на Сиян. На изток зад границите на гората започва тясна равнина и веднага след нея се издигат стръмни планински склонове. А на североизток... нещо блести ослепително сред гората! Какво ли може да бъде? Бързо изваждаш картата, ала не откриваш нищо. Според обозначенията на това място би трябвало да има само гора. Може би натам водят понови, неотбелязани на картата пътеки.

Оглеждаш гората още няколко минути, след това се приготвяш да слезеш надолу. По кой склон ще се спуснеш?

По северния — мини на **9**.

По южния — прехвърли се на **88**.

По източния — продължи на **245**.

По западния — мини на **253**.

Отдалечаваш се от стълбата и продължаваш по тунела на изток. Тук подземие то изглежда запусъяло. Плочките на пода са покрити с дебел слой прах, но на места личат отпечатъци от дребни стъпки — следи на черни гномове.

Неволно ускоряваш крачка. Черните гномове не са особено приятна компания, тъй че колкото по-бързо се измъкнеш оттук, толкова по-добре. Но скоро се налага да спреш. Сигнал си до разклонение. Вместо един пред тебе продължават цели три тунела: на изток, на югоизток и на юг. Накъде ще тръгнеш?

Ако продължиш право на изток, мини на [340](#).

Ако завиеш на югоизток, прехвърли се на [460](#).

А ако решиш за завиеш на юг, продължи на [453](#).

Имаш ли в торбата си звънче?

Да — мини на **326**.

Не — прехвърли се на **301**.

За да спечелиш няколко скъпоценни секунди, ти отскачаш назад, сетне бързо изваждаш от торбата черния камък. Кого ще докоснеш с него?

Зардинакс — продължи на **169**.

Себе си — мини на **304**.



След кратко колебание решаваш, че ще е най-добре да продължиш на изток. Щом по този тунел са минавали колесници, все трябва да извежда нанякъде. А и ти се струва, че тук следите от черни гномове са най-малко.

В това отношение се оказваш прав. Тунелът на изток е спокоен... но и безкрайно дълъг. След като вървиш по него два или три часа, ти се чувстваш пределно изтощен от скука, умора и глад. С умората се справяш сравнително лесно — просто спиращ и сядаш край стената. Но гладът е по-сериозен неприятел. Ако сега не изядеш една от питките, ще изгубиш 3 жизнени точки.

Най-после тунелът леко завива на югоизток и започва да се изкачва нагоре. Отпред полъхва свеж въздух. Към зеленикавото сияние на луменита се примесва дневна светлина. Пред тебе е изходът на подземието! Забравил умората, ти се втурваш натам, излизаш на открито и се оглеждаш.

Премини на [470](#).

Не е трудно да се досетиш къде си попаднал — точно под замъка, където неотдавна трябваше да се биеш с великана. Е, добре, тук поне ще има кой да ти помогне. Надаваш гръмки викове и скоро в отвора над теб се появява лицето на стария Загор.

— Какво търсиш там, младежо? — смаяно пита старецът. — Не знаеш ли, че тия подземия са опасни? Чакай, сега ще те измъкна.

Без повече приказки Загор изчезва нанякъде. Питаш се как ли ще те измъкне, но скоро получаваш отговор на въпроса си. Отгоре долита шумолене и през отвора се спуска краят на дебело въже.

Една минута по-късно вече си горе — в залата, където още лежи убитият великан. Тъй като нямаш време за губене, ти набързо се сбогуваш със стария строител, напускаш замъка и тръгваш на изток към гората.

Мини на [187](#).

Не знаеш от колко време вървиш. Пътят ти през непрогледния мрак сякаш е безкраен. Но най-сетне отпред се появява светлина — отначало едва забележима, след това все по-ярка. Устремяваш се натам и скоро излизаш от тунела сред гъста дъбова гора. Наоколо няма нито път, нито пътека. Поглеждаш назад към тунела, но не изпитваш ни най-малко желание да се връщаш в него. Ще трябва да тръгнеш през гората. Накъде?

На изток — мини на [376](#).

На запад — продължи на [443](#).

На север — попадаш на [455](#).

На юг — прехвърли се на [478](#).

Напразно се напргаш. Костите ти се трошат със сух пукот в жестоката хватка на великана. Усещаш как острият край на едно счупено ребро се забива в сърцето ти като кинжал и бездънната черна пропаст на смъртта те поглъща завинаги. Това е краят на твоя живот и на цялото приключение.

Имаш само секунда, за да направиш избора. На запад е пътят, по който си дошъл и там има изход. Но гномовете несъмнено знаят това и ще очакват от тебе подобна реакция. Значи ще трябва да сториш обратното.

Без повече колебания ти завиваш надясно и побягваш на изток. От тунела зад гърба ти долитат свирепите крясъци на черните гномове. Но за щастие тук късчетата луменит са монтирани в свода по-нарядко и осветлението е слабо. Сенките на подземиято те укриват от погледите на злобните създания, а крясъците постепенно заглъхват. Разбираш, че изборът ти е бил правилен — гномовете са тръгнали на запад.

Избърсваш потта от челото си и продължаваш по тунела към [407](#).

Не, предпочиташ да не се промъкваш из тия подземия. Кой знае какви зловещи твари могат да дебнат из тях. Благоразумно се измъкваш от тунела и хвърляш поглед наоколо. Накъде ще продължиш?

Нагоре към върха — мини на **288**.

Надолу към южното подножие — прехвърли се на **161**.

Надолу към западното подножие — продължи на **181**.

Нагазваш в езерото и решително тръгваш напред. Водата вече стига до кръста ти, когато пред теб изскача невероятно и страшно същество. По фигура то смътно напомня човек, но цялото му тяло е обрасло с хлъзгави зелени люспи. Пръстите на протегнатите му ръце са съединени с плавателни ципи. Няма съмнение, срещнал си воден таласъм. А както си чувал, тия същества имат неприятен характер и още по-неприятния навик да погубват непредпазливите пътници. Какво ще правиш сега?

Ако решиш да се биеш с водния таласъм, премини на [256](#).

Ако предпочиташ да избягаш, продължи на [381](#).

Оглеждаш залата, но не откриваш нищо особено интересно. Едва когато минаваш зад трона, забелязваш малка ниша в каменната стена. Вътре е укрито ковчеже със 100 жълтици. Побързваш да ги прехвърлиш в кесията си. Не ще и дума, находката е приятна, но далеч по-интересно изглежда онова, което намираш зад ковчезето — удивително красива роза, изваяна от най-фин кристал. Ако желаш да я вземеш, отбележи това в [дневника на приключението](#).

Обикаляш още малко и накрая решаваш да си тръгнеш. От скалната зала излизат два тунела. Единият плавно се изкачва нагоре и оттам полъхва свеж ветрец. Другият слиза надолу и въздухът в него ти се струва застоял. По кой проход ще тръгнеш?

По долния — премини на [7](#).

По горния — прехвърли се на [189](#).



Тихичко изтегляш меча от ножницата и се втурваш напред.  
Гномът все още не е усетил заплахата.

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

От 1 до 6 — продължи на [317](#).

От 7 до 12 — мини на [293](#).

Навлизаш в тунела и се отправяш по него на запад. Имаш ли анх?

Да — мини на **354**.

Не — продължи на **306**.

Червеното питие не те вдъхновява за експерименти, затова отново запушваш стъкленицата и я оставяш настрани. Ако желаеш да провериш другите бутилки, реши с коя течност да започнеш.

С черната — прехвърли се на **110**.

Със златистата — продължи на **242**.

А ако вече си загубил интерес към стъклениците и искаш да напуснеш къщата, мини на **138**.

Отваряш стъкленицата със златистата течност и предпазливо я помирисваш. Мирисът е странен — остър, леко парлив, но приятен като аромат на екзотична подправка. Ако решиш да опиташ златистото питие на вкус, мини на [357](#).

Ако ли не — можеш само да напуснеш къщата и да минеш на [138](#).

Решението ти е похвално. Доколкото познаваш психологията на черните гномове, този приятел е готов на всичко за пари. И наистина — щом получава желаното, той престава да ти обръща внимание. Спокойно продължаваш надолу и попадаш на **365**.

Напрягаш всички сили, за да се търкулнеш настрани, но не ти достига частица от секундата. За миг зърваш нейде високо над себе си ръба на моста, иззад който надничат грозните лица на десетина черни гномове. Това е последното видение в твоя живот, преди камъкът да те смаже под чудовищната си тежест.

Тук-там из тунела се търкалят купчинки камъни, паднали от напукания свод. Някаква неопределена тревога те кара да ги оглеждаш внимателно и скоро се оказва, че е имало защо. Внезапно иззад една от купчинките срещу тебе изскача дребно и уродливо създание — черен гном. Отскачаш от коварния удар на неговия кинжал и посягаш да изтеглиш меча, но гномът вече бяга по тунела с отчаяни писъци.

Странно... Какво ли е правил тук? Внимателно оглеждаш стената и забелязваш, че от нея стърчи един разхлабен камък. Когато го изваждаш, действията на черния гном ти стават ясни — в отвора са скрити две кесии с общо 25 жълтици.

Премини на [273](#).

Докато кучетата са заети с питките, ти бързо минаваш покрай тях и продължаваш напред. Скоро каменните стени наоколо намаляват и пътеката отново навлиза в горските дебри. Но ето и поредната изненада — отляво се появява разклонение, което не е отбелязано на картата. Доколкото можеш да прецениш, то отива право на запад.

Ако решиш да тръгнеш по него, продължи на **410**.

Ако предпочиташ да продължиш на североизток, прехвърли се на **440**.



Тръгваш на север по останките от древен път покрай блестящата стена. След десетина минути пред тебе се появява висока врата, изваяна от червен кристал. Обзема те радост, ала скоро идва и поредното разочарование, защото вратата се оказва затворена. Или по-скоро заключена, както подсказва отворът на ключалката сред кристала. Въпросът сега е един: как ще влезеш?

Ако опиташ да отвориш вратата с червен ключ (стига да го имаш), продължи на **368**.

Ако опиташ да я отвориш със зелен ключ, прехвърли се на **395**.

Ако се надяваш да успееш с помощта на черен ключ, мини на **404**.

Ако решиш да изпробваш действието на лъчистия камък, попадаш на **449**.

Ако не можеш или не желаеш да използваш нито един от посочените предмети, мини на **472**.

Отпиваш от златистото питие. Вкусът му е приятен — кисело-сладък като сок от някакъв непознат плод. Но изведнъж изпитваш странно усещане, сякаш цялото ти тяло олеква и се разрежда. Какво става? Олюляваш се, посягаш да се хванеш за масата, но ръката ти минава през нея. Станал си безплътен! Златистата течност те е превърнала в дух!

За миг те обзема отчаяние, сетне изведнъж ти хрумва, че може би в другите шишета има нещо, което би ти възвърнало предишната плътност. Да, точно така! Червеното питие, което опита преди малко! Усещането за плътност подсказва недвусмислено, че червената течност ще може да те спаси.

Посягаш към стъкленницата, ала пръстите ти свободно минават през нея и ти с ужас разбираш в колко отчаяно положение си изпаднал. Сега нито един реален предмет не се поддава на твоето докосване.

Трябва да има изход, упорито решаваш ти и напругаш мисълта си. Напразно. Не ти хрумва нищо полезно.

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

От 1 до 6 — мини на **11**.

От 7 до 12 — продължи на **47**.

Неочаквано иззад един завой на клисурата те посреща яростен лай. Виждаш отпред три огромни кучета, вързани за скалата с дълги вериги. Не знаеш кой ги храни, но наоколо се валят купища кости... сред които забелязваш и човешки черепи. В момента настръхналите псета изглеждат освирепели от глад и явно са готови да те разкъсат, ако приближиш до тях.

Ако искаш да се биеш с тях, продължи на **261**.

Ако имаш питки и решиш да ги нахраниш, мини на **322**.

Ако тръгнеш обратно по пътеката, прехвърли се на **387**.

Отправляш се по източната пътека. След десетина минути тя започва да завива на североизток, но същевременно забелязваш, че си излязъл на разклонение. Нова пътека отива точно в обратната посока — на югозапад. Накъде ще тръгнеш?

На североизток — прехвърли се на **440**.

На югозапад — продължи на **364**.

След като поваляш и втория гном, ти претърсваш убитите пазачи. У единия намиращ 7 жълтици, у другия — 4 и голям черен ключ. С него отключваш вратата и продължаваш своето пътешествие по тунела.

Мини на [295](#).

Черната течност не ти внушава доверие, затова оставяш и нея настране. Сега остава само червената. Ако искаш да отвориш тази стъкленица, мини на [307](#).

Ако си изгубил интерес към питиетата и предпочиташ да напуснеш къщата, прехвърли се на [138](#).

Разтърсван от страшна агония, демонът рухва на пода. Тялото му бавно се разлива като локва от сянка, над която отеква последен крясък, изпълнен с люта злоба:

— Аз пак ще се възродя, нещастнико! Ще бъда вечен докато трае магията над гората!

После сянката изчезва, сякаш погълната от каменния под.

Почиваш си няколко минути от страшната схватка, след това те обзема любопитство и решаваш да огледаш залата.

Премини на [347](#).

След всички преживяни прежеждия пътешествието на юг през гората ти се струва безкрайно дълго. От изтощение губиш 5 жизнени точки. Но ето че най-сетне дъбовете наоколо оредяват и ти излизаш в южните покрайнини на гората. Тръгваш на запад по една тясна буренясала пътека, след това минаваш по старинен каменен мост над широка река и зад дърветата на юг забелязваш върха на порутена древна кула — там е домът на Сиян.

За жалост пътешествието ти не е приключило. Няма смисъл да се завръщаш без жива вода. Затова завиваш надясно и отново се отправяш към гората по познатата пътека.

Мини на [61](#).



Пътеката продължава на югозапад, но постепенно от двете ѝ страни се появяват стръмни скални стени. Скоро се озоваваш в тесен каменен проход. Сред обраслите с мъх канари царува хладен полумрак. Високо над главата ти бледнее ивица синьо небе и на неговия фон се разперват черните клони на борове, вкопчили корени в скалата. Минавал ли си вече по този проход?

Да — продължи на **285**.

Не — мини на **358**.

След дълго слизане стръмните стъпала те извеждат в широк тунел с грижливо иззидан каменен свод. Тук вече няма факли, но наоколо се разлива бледо зеленикаво сияние. Правиш няколко крачки напред и разбираш откъде идва светлината. През равни интервали в стените и свода са вградени късчета от скъпоценния минерал луменит. Явно това е станало много отдавна, защото повечето от тях са помръкнали, но някои все още светят.

По всичко личи, че тунелът е строен в древни времена. Върху гладките каменни плочи на пода тъмнеят две дълбоки бразди, сякаш някога оттук са минавали безброй колесници.

С безпокойство забелязваш, че по стените са надраскани с нещо остро грозните символи на черните гномове. Никак не ти се иска да срещнеш тия зловни и уродливи създания. Още повече, че те имат навика да се движат на тълпи.

Макар и бледо, сиянието на луменита е достатъчно, за да се ориентираш. Тунелът е разположен приблизително в посока изток-запад. Накъде ще тръгнеш?

На изток — продължи на [337](#).

На запад — мини на [438](#).

Разбираш, че би било истинско безумие да влизаш в двубой с огнения демон. Сега единственото ти спасение е в пълната тишина. Изтръпнал от ужас, ти затаяваш дъх и се свиваш зад завесата.

Зардинакс небрежно протяга ръка към чашата и изпива съдържанието ѝ на един дъх. Сетне се обляга назад и седи неподвижно още няколко минути, които ти се струват цяла вечност. Най-сетне демонът се изправя, разперва криле и отлита. Не успяваш да видиш накъде се е отправил, тъй като процепът между завесите е твърде тесен.

Когато наоколо настава пълна тишина, ти излизаш от укритието и се оглеждаш. Трябва да избереш пътя, по който ще напуснеш леговището на Зардинакс.

От скалната зала излизат два тунела. Единият плавно се изкачва нагоре и оттам полъхва свеж ветрец. Другият слиза надолу и въздухът в него ти се струва застоял. По кой проход ще тръгнеш?

По долния — премини на **7**.

По горния — прехвърли се на **189**.

Опираш върха на меча в тила на проснатото изчадие и изричаш със заплашителен глас:

— Готов съм да пощадя жалкия ти живот, но при едно условие...

— Всичко! Всичко, благородни господарю! — отчаяно пищи черният гном. — Само заповядай и аз съм твой покорен роб!

— Искам да ми кажеш къде е Кристалната градина.

Гномът извива глава и недоверчиво те оглежда с едно око.

— Само това ли желаеш, безценни рицарю? Ами че то е толкова просто! Върни се обратно и тръгни по пътеката на североизток, а после отляво ще видиш друга пътека, която води право към Кристалната градина. Това е всичко. Да, благородни повелителю, това е всичко. А сега ще ме пуснеш ли да си вървя? За какво ти е моят живот? Аз съм само един нещастен и много-много-много добър гном...

Неволно се усмихваш и махваш небрежно с ръка. Без да чака повторна покана, гномът скача на крака и пъргаво изчезва в гората. Накъде ще се отправиш сега?

Ако тръгнеш обратно на север, мини на [146](#).

Ако продължиш на юг, прехвърли се на [236](#).

Решаваш, че съвпадението на цветовете трябва да има някакъв смисъл. Навярно именно червеният ключ подхожда за тази порта. Изваждаш ключа от торбата и предпазливо го вкарваш в ключалката.

За твоя радост ключът се превърта леко. Още от първия ти допир вратата се отваря. Прибираш ключа в торбата и влизаш.

Ненадейно чуваш зад себе си рязко щракване. Тревожно се завърташ и побутваш вратата. Но се оказва, че няма от какво да се боиш — отвътре тя се отваря с лекота. Успокоен, ти отново ѝ обръщаш гръб, за да видиш къде си попаднал.

Продължи на [402](#).

С един скок се укриваш в гъстите храсти и чакаш. След минута от гората излизат три дребни същества. От пръв поглед те приличат на джуджета, но са мръсни, парцаливи и грозни. Е, да, откакто Зардинакс е придобил власт над Безмълвната гора, всички добри джуджета са напуснали нейните предели. Срещнал си трима от злобните черни гномове.

Грозните създания пресичат пътеката и продължават през гората на север.

Ако решиш да ги проследиш, мини на **305**.

Ако изчакаш да отминат и после продължиш по пътя си, прехвърли се на **318**.

Лъчистият камък не ти вдъхва доверие. Оставяш го да лежи в скривалището, после минаваш по моста и попадаш на [66](#).

Какъв камък ще използваш?  
Лъчист — продължи на **310**.  
Черен — мини на **339**.



Отправляш се към зелената порта. Тъй като междувременно кристалната алебарда ти е натежала, а и не виждаш смисъл да я носиш, ти оставяш неудобното оръжие под един кристален храст.

Както си очаквал, вратата се отваря без никакви трудности. Излизаш навън и се оглеждаш. Останките от някогашен път заобикалят цялата градина. От пътя се отделят две пътеки, неотбелязани на картата. Едната води на изток, а другата на запад. По коя ще тръгнеш?

На изток — мини на **359**.

На запад — прехвърли се на **388**.

Изад един завой на пътеката те посреща познатият яростен лай. Но щом виждат кой е дошъл, кучетата млъкват като по вълшебство. Докато минаваш между тях, те само подскачат и радостно въртят опашки.

Продължи на **140**.

374

Продължи на [479](#).

395

Тъй като кучетата са твърде гладни ще трябва да хвърлиш на всяко от тях по една питка. Ако го направиш, продължи на **355**.

Ако хвърлиш две питки, можеш да минеш на **308** и да се биеш само с третото куче.

Ако хвърлиш една питка, пак преминаваш на **308**, но ще се биеш с второто и третото куче.

Отправяш се на изток, но скоро горската почва пред теб става толкова мочурлива, че не можеш да продължиш. Налага се да завиеш на север или на юг. Коя посока ще избереш?

На юг — продължи на [478](#).

На север — мини на [455](#).

Бавно и предпазливо се промъкваш по тунела под червеникавите лъчи на димящите факли. Отпред глъчката става все по-силна. След няколко минути коридорът свършва и ти излизаш в грамадна пещерна зала, от която започват безброй тунели и ходове. В мътната светлина на фенери и факли хиляди черни гномове дълбаят скалата или сноват насам-натам, натоварени с големи кошове, в които мъкнат камъни и пръст.

Попаднал си в подземния град на тия грозни и злобни същества. Докато стоиш вцепенен от изумление, един черен гном те забелязва. Тревожният му крясък процепва всеобщия шум и хиляди уродливи глави се обръщат към теб. В следващия миг гномовете надават рев и като по команда се втурват насреща ти, размахвайки кирки, кинжали и къси мечове.

Посрещането е достатъчно красноречиво, за да хукнеш с всички сили обратно по коридора. Изскачаш в основния тунел и се оглеждаш. Накъде ще побегнеш?

Обратно на запад — мини на [335](#).

На изток — прехвърли се на [344](#).

Отпушваш стъкленицата с черна течност и предпазливо привеждаш лице над отвора, но не усещаш никакъв мирис. Ако искаш да изпробваш питието на вкус, продължи на **60**.

Ако се откажеш от подобен експеримент, мини на **361**.

Как да преодолееш тази врата, след като не разполагаш с ключ?  
Имаш ли лъчист камък?

Да — мини на [422](#).

Не — продължи на [414](#).



С много труд се промъкваш настрани по върха и стигаш до отвора на пещерата. Отвътре лъха хлад и това би трябвало да е приятно сред жегата, но изведнъж те обзема някакво злоещо предчувствие. Ако му се довериш и предпочетеш да се изкатериш нагоре към върха, продължи на [257](#).

Ако въпреки всичко решиш да влезеш, мини на [338](#).

С отчаяни скокове се хвърляш към спасителния бряг, но водата забавя движенията ти. В родната си стихия таласъмът е далеч по-бърз. Само след няколко секунди той те догонва и усещаш как кривите му пръсти докосват рамото ти. Имаш ли анх?

Да — продължи на **390**.

Не — прехвърли се на **142**.

382

Продължи на [479](#).

403

Напрягаш сетни сили, но внезапно главата ти се блъска в някакъв камък. Губиш съзнание от удара и потъваш в бурните вълни на реката. Това е краят на твоя живот, а заедно с него изчезва и последната надежда за освобождение на Безмълвната гора от зловещата магия.

Заразен от твоето вълнение, пазачът бързо те повежда към центъра на градината. Имаш ли кристална роза?

Да — продължи на **461**.

Не — мини на **489**.

Бродиш още малко край езерото, но повече не намираш нищо интересно. Решаваш, че е излишно да губиш тук ценни минути, затова поемаш обратно към гората. По пътя край заливчето отново забелязваш бутилката с джина — вълните са я изхвърлили на пясъка. Ако си размислил и искаш да я отвориш, мини на [132](#).

Ако не желаеш, продължи на [397](#).

Прибягваш към последното отчаяно средство — вадиш лъчистия камък и се докосваш с него. Разтърсва те хладна тръпка и усещаш как цялото ти тяло олеква и се разрежда като дим. Лъчистият камък те е превърнал в дух. Сега можеш да влезеш в ръкопашна схватка с огнения демон.

ЗАРДИНАКС: СИЛА — 16 ЖИВОТ — 30

Ако победиш, мини на [454](#).

Решаваш, че най-благоразумно ще бъде да се откажеш от боя с тия зверове. Връщаш се на североизток. Постепенно каменните стени наоколо стават по-ниски и пътеката отново навлиза в гъстата гора. Скоро отляво виждаш пътека, която отива право на запад.

Ако тръгнеш по нея, продължи на **410**.

Ако продължиш на североизток, мини на **440**.



Тръгваш напред и навлизаш в гъста борова гора. Скоро разбираш, че всъщност крачиш по разбити останки от древен път. Той завива на север, после на северозапад. Тук-там край него се тъмнеят развалини. По всичко личи, че преди векове тия места са били обитавани, ала днес навсякъде цари запустение.

След около час и половина излизаш на нова пътека, ориентирана в посока север-юг. Накъде ще продължиш?

На север — мини на [299](#).

На юг — прехвърли се на [444](#).

Изад един завой на пътеката те посреща познатият яростен лай. Но щом виждат кой е дошъл, двете кучета млъкват като по вълшебство. Докато минаваш между тях, те само подскачат и радостно въртят опашки. Трупът на третото куче все още лежи на мястото на схватката.

Продължи на **140**.

Ноктите на таласъма раздират дрехата ти. Успяваш да се изтръгнеш от лапите на чудовището и с всички сили хукваш към гората. Вече не изпитваш ни най-малко желание да оглеждаш езерото.

Премини на [397](#).

Изведнъж се сецаш. Всъщност всичко е толкова просто! Та нали ръката ти минава свободно през торбата — следователно нищо не би ти попречило да докоснеш черния камък.

На практика нещата се оказват далеч по-сложни. Дълго тършуваш из торбата, без да напипаш каквото и да било. Но внезапно усещаш как в пръстите ти избухва мощна тръпка, която бързо се разлива по цялото ти тяло. Докоснал си черния камък и започваш да се материализираш. Благоразумно побързваш да измъкнеш ръка от торбата, преди да си станал съвсем плътен.

След като се успокояваш от преживяната тревога, ти решаваш да проучиш магическите свойства на лъчистия камък. Разбира се, вече внимаваш и го хващаш само за черната половина. Най-напред отиваш да докоснеш моста с лъчистия край — и както си очаквал, мостът става безплътен. Но едно докосване с черния камък му възвръща предишната твърдост.

Продължаваш експеримента с различни предмети — камъни, храсти, дървета. Оказва се, че с помощта на двата кристала можеш да превърнеш всеки предмет в безплътен призрак, а сетне отново да го втвърдиш. Както доказва неотдавнашното ти преживяване, това се отнася дори и до живите същества.

Прибираш двата вълшебни камъка в торбата си, после минаваш по моста и продължаваш напред по пътеката.

Прехвърли се на [66](#).

Започваш да се изкачваш нагоре. Стръмната винтова стълба сякаш няма край. Зеленикавото сияние на луменита изчезва, но мракът наоколо не е пълен — разсейват го мътните червени лъчи на факли, закрепени тук-там по стените.

Напред светлината се засилва. Неочаквано стъпалата свършват и ти излизаш на равна каменна площадка — всъщност под на кръгла зала, изсечена в скалата. Под свода виси огромен железен фенер и жълтеникавите му лъчи ти позволяват да огледаш просторното помещение. Отсреща тунелът продължава... но за да стигнеш дотам, трябва да минеш край тежка дъбова маса, зад която седи дебел черен гном.

За миг двамата изумено се втренчват един срещу друг. После в очите на гнома припламват лукави пламъчета и той махва с ръка.

— Хей, ти, я ела насам. Шпионин ли си?

Докато се чудиш какво да отговориш, гномът поклаща глава и презрително плюе под масата.

— Какво ли те питам... Шпионин си, ясно е като бял ден. Дай да се разберем без много приказки. Предлагам ти избор. Или ми даваш незабавно 50 жълтици, или ще повикам стражата.

Нямаш време за колебания. Трябва да решиш как ще постъпиш.

Ако дадеш на гнома 50 жълтици (или рубин, който струва повече), отбележи това в [дневника](#) и продължи на [312](#).

Ако предпочиташ да го нападнеш с меч, премини на [30](#).

А ако имаш черно питие и решиш да го предложиш на гнома, прехвърли се на [447](#).

Последният ти удар разбива кристалния страж на хиляди бляскави парчета, които със звън се разсипват по земята. Здрава е останала само алебардата му. Прибираш меча в ножницата, отдъхваш си от битката и се оглеждаш. Накъде ще тръгнеш?

На север, към центъра на градината — мини на [415](#).

На юг, към зелената порта — прехвърли се на [372](#).

Оглеждаш внимателно всички кътчета на пещерата. Прашният под е отрупан с купища кости и мумифицирани останки от животни, хора и черни гномове. Очевидно чудовището живее отдавна в тази бърлога и безброй клетници са намерили в лапите му ужасна гибел.

Находките ти не са много. Сред костите намираш две кесии с общо 35 жълтици и странен червен ключ. Това е всичко. Питаш се дали е имало смисъл да водиш схватката с паяка за толкова оскъдна плячка.

Когато се убеждаваш, че повече няма да намериш нищо интересно, ти напускаш пещерата и преминаваш на [435](#).

Ключът влиза свободно в ключалката, но изведнъж се раздава глухо свистене. Трепваш и впиваш смаян поглед в празната си ръка. Ключът се е изпарил. Неприятна изненада! Какво ще предприемеш сега?

Ще опиташ да отвориш вратата с червен ключ — продължи на **368**.

Ще опиташ да отвориш вратата със зелен ключ — прехвърли се на **488**.

Ще опиташ да отвориш вратата с черен ключ — мини на **404**.

Ще си послужиш с лъчист камък — попадаш на **449**.

Ако нямаш нито един от посочените предмети или не желаеш да ги използваш, мини на **472**.



Когато шумът от провирането на гномовете през гората заглъхва, ти напускаш скривалището си и продължаваш напред по пътеката. Мини на [146](#).

Отново навлизаш в гъстата борова гора и тръгваш по пътеката обратно на юг. Не след дълго пак виждаш отляво пътеката, която не е отбелязана на картата. Тази пътека отива на югоизток. Питаш се къде ли може да те изведе.

Ако решиш да тръгнеш по нея, мини на [282](#).

Ако продължиш на юг, прехвърли се на [444](#).

Пътят ти на север е дълъг и труден. Препятствията са безброй. Ту трябва да се провираш през гъсти храсталаци, ту да се катериш по рухнали дънери на вековни дъбове, ту да прегазваш блата и мочурища. Най-сетне навлизаш в стара борова гора, която постепенно оредява и ти се озоваваш под открито небе. Попаднал си точно на мястото, където се събират три пътеки — на запад, на североизток и на югозапад. Коя от тях ще избереш?

На запад — продължи на **410**.

На североизток — мини на **440**.

На югозапад — прехвърли се на **364**.

Храбро се хвърляш в реката, но буйното течение веднага те помъква надолу. В борбата с мощния напор силите ти бързо се изчерпват, а отсрещният бряг е още далече. Посочи едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 4 — продължи на **383**.

От 5 до 12 — мини на **15**.

Упорито продължаваш да крачиш напред из мрака, като опипваш влажните грапави стени. Само едно ти вдъхва надежда — това, че макар и слабо, отпред полъхва свеж въздух.

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

От 1 до 7 — мини на [34](#).

От 8 до 12 — прехвърли се на [342](#).

Ако имаш анх, можеш да прибавиш към посоченото число още 2.

Изад един завой на пътеката те посреща познатият яростен лай. Но щом вижда кой е дошъл, кучето млъква като по вълшебство. Докато минаваш край него, то само подскача и радостно върти опашка. Трупове на другите две кучета все още лежат на мястото на схватката.

Продължи на [140](#).

В първия миг плътно стискаш клепачи, заслепен от ярките слънчеви отблясъци. След няколко секунди предпазливо отваряш очи и от гърдите ти се отронва вик на безкрайно изумление. Защото пред теб наистина се разкрива Кристалната градина и нейната красота е потресаваща. Около широките равни алеи от искрящ пясък разперват клони безброй дървета и храсти от скъпоценни камъни, отрупани с цветове. Светлината на безоблачния ден се пречупва в хиляди рубини, изумруди, сапфири и диаманти. Кристални птици разперват криле в дървесните корони, кристални сърни са навели глави към малахитовата трева, кристални пейки предлагат място за отдих в сянката на гранатови рози.

Прехвърляйки поглед от чудо на чудо, ти бавно тръгваш напред по централната алея. Минаваш покрай няколко кехлибарени беседки и малко преди центъра на градината излизаш до широките стъпала на изящен кристален дворец.

Ако решиш да влезеш в двореца, мини на [417](#).

Ако предпочиташ да продължиш към центъра на градината, прехвърли се на [496](#).

Отново навлизаш в гората и тръгваш по пътеката на югозапад. Под короните на боровете царува плътна, някак зловеща тишина. Скоро отдясно се появява разклонение, което не е отбелязано на картата. Вдигаш очи към слънцето, за да се ориентираш. Отклонението води право на запад.

Ако решиш да тръгнеш по него, прехвърли се на **410**.

Ако продължиш по пътеката на югозапад, мини на **364**.



Прехвърли се на [395](#).

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

От 1 до 6 — продължи на [442](#).

От 7 до 12 — мини на [426](#).

Ако имаш анх, можеш да прибавиш към посоченото число още 2.

Вървиш на североизток. Постепенно от двете страни на пътеката се появяват стръмни скални стени. Скоро се озоваваш в тесен каменен проход. Сред обраслите с мъх канари царува хладен полумрак. Високо над главата ти бледнее ивица синьо небе и на неговия фон се разперват черните клони на борове, вкопчили корени в скалата.

Неочаквано иззад един завой на клисурата те посреща яростен лай. Виждаш отпред три огромни кучета, вързани за скалата с дълги вериги. Не знаеш кой ги храни, но наоколо се валят купища кости... сред които забелязваш и човешки черепи. В момента настръхналите псета изглеждат освирепели от глад и явно са готови да те разкъсат, ако приближиш до тях.

Ако искаш да се биеш с тях, продължи на **308**.

Ако имаш питки и решиш да ги нахраниш, мини на **375**.

Ако тръгнеш обратно по пътеката, прехвърли се на **319**.

**407**

След около още половин час вървене по тунела виждаш отляво отвор, от който се изкачват нагоре стръмни каменни стъпала.

Ако решиш да тръгнеш нагоре по стълбата, мини на [392](#).

Ако продължиш на изток, прехвърли се на [337](#).

Изваждаш магическия кинжал и нанасяш светкавичен удар на кристалния страж. Но не се случва абсолютно нищо. Ефирното острие подхожда само за бой с безплътни духове. А тялото на пазача е от най-твърд кристал.

Използвайки твоето стъписване, стражът замахва с кристалната си алебарда. Опитваш се да отскочиш изпод удара, ала реакцията ти е закъсняла. Ще успееш ли да се измъкнеш?

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

От 1 до 7 — мини на **40**.

От 8 до 12 — продължи на **434**.

Ако имаш анх, можеш да добавиш към посоченото число още 2.

Тръгваш напред и вече си наближил центъра на залата, когато внезапно от отсрещния тунел долитат нечий стъпки. Трескаво се оглеждаш наоколо. Да бягаш назад нямаш време. Трябва да се укриеш незабавно. Но къде?

Имаш само една възможност и ти я използваш без колебание. С няколко скока се покатерваш на подиума зад грамадния златен трон. Тежките пурпурни драперии предлагат място, където да се прикриеш. Потъваш зад тях — тъкмо навреме, за да видиш в процепа между завесите как от тунела излизат два черни гнома, които едва мъкнат грамадна златна чаша. Пъшкайки от умора, те се изкачват по стъпалата и оставят чашата върху абаносовата масичка до трона.

Докато гномовете се оттеглят, от тунела се раздава мощно бучене и насреща им излита... Зардинакс. Разпознаваш го от пръв поглед — едва ли би могъл някога да забравиш тази черна фигура, обгърната в кървави пламъци. Демонът презрително сритва гномовете, после бавно се качва по стъпалата и сяда на трона.

Изведнъж Зардинакс протяга ръка право към тебе. Изтръпваш от ужас, но в следващия миг осъзнаваш, че демонът е посягал да вземе питието си. Той отпива една глътка, след това оставя чашата и се замисля за нещо.

Ако решиш да го нападнеш, прехвърли се на [268](#).

Ако разполагаш с вълшебните питиета и опиташ незабелязано да сипеш едно от тях в чашата, продължи на [334](#).

Ако предпочиташ да се спотаиш в укритието, мини на [366](#).

Отправяш се на запад по загадъчната пътека и скоро разбираш, че всъщност това са останки от древен път който някога е бил покрит с гладки каменни плочи. Тук-там наоколо се тъмнеят развалини. По всичко личи, че преди векове тия места са били обитавани и процъфтяващи, ала днес навсякъде цари запустение.

Неочаквано боровете свършват и ти излизаш на широко открито пространство. Пред тебе слънчевите лъчи играят ослепително по висока кристална стена. От гърдите ти неволно се отронва въздишка на изумление и радост. Най-сетне си открил Кристалната градина!

Доколкото можеш да прецениш, стената огражда доста голяма територия с издължена овална форма, ориентирана по направление север-юг. Тръгваш напред и се приближаваш откъм източната страна на градината.

Когато стигаш в подножието на стената разбираш, че изкачването по гладкия кристал ще бъде невъзможно. Трябва да потърсиш врата. Откъде ще заобиколиш?

От север — мини на [356](#).

От юг — продължи на [445](#).

Докато стоиш и размишляваш, през отвора в свода се провира огромна космата ръка и посяга да те сграбчи. Отскачаш назад, но се препъваш в камък и тежко падаш по гръб.

Имаш ли анх?

Да — продължи на **80**.

Не — прехвърли се на **265**.



Бавно и предпазливо се промъкваш по тунела под червеникавите лъчи на димящите факли. Отпред глъчката става все по-силна. След няколко минути коридорът свършва и ти излизаш в грамадна пещерна зала, от която започват безброй тунели и ходове. В мътната светлина на фенери и факли хиляди черни гномове дълбаят скалата или сноват насам-натам, натоварени с големи кошове, в които мъкнат камъни и пръст.

Попаднал си в подземния град на тия грозни и зловни същества. За щастие все още нито един гном не те е забелязал. Бързо се връщаш назад и завиваш по тунела на запад.

Премини на [458](#).

Напразно размахваш меча. Ударите ти минават през тялото на демона без да му причинят каквото и да било. Огнените нокти на Зардинакс се вкопчват в гърлото ти с чудовищна сила. Загиваш сред вълна от непоносима болка и мисията ти остава неизпълнена. Проклятието на демона ще тегне навеки над Безмълвната гора.

Уви, препятствието е непреодолимо. Колкото и да се мъчиш, не успяваш да отвориш вратата. Накрая ядосано ѝ обръщаш гръб и се връщаш назад.

Премини на [295](#).

За всеки случай взимаш кристалната алебарда и продължаваш към центъра на градината. Пред очите ти се разкриват все нови и нови красоти, но внезапно надаваш възторжен вик, защото си зърнал най-прекрасната гледка — онази, заради която трябваше да минеш през толкова прежеждия и опасности. Сред лехите от искрящи скъпоценни цветя се белеят две мраморни чешми. Изтичваш към тях... и спиращ в недоумение. Едва сега си задаваш въпроса, който трябваше да ти хрумне отдавна: как ще разпознаеш живата и мъртвата вода?

Оглеждаш внимателно двете чешми. Мраморните им плочи са съвършено еднакви — гладко полирани, без никакъв знак по тях. И все пак разликата е очебийна. Водите на едната чешма са зеленикави, а около нея растат буйни гъсталаци от коприва и плевели. От чучура на другата блика синкава струя, която пада в широко каменно корито, изпълнено с прекрасни кристални лилии. Върху малка нефритова масичка между двете чешми са подредени множество стъкленици. Всичко би било наред... ако успееш да си отговориш на мъчителния въпрос: как да различиш живата и мъртвата вода.

Колкото и да напругаш мисълта си, не откриваш друг начин да разбереш, освен един — чрез опит върху себе си. Но рискът е ужасяващ. Отпиеш ли мъртва вода, това ще те погуби по-бързо от най-страшната отрова.

Ако решиш все пак да рискуваш, от коя вода ще пиеш?

От зеленикавата — мини на [459](#).

От синкавата — прехвърли се на [427](#).

Ако не искаш да рискуваш и просто налееш по една стъкленица от двете чешми, без да се интересуваш коя вода каква е, продължи на [483](#).

Главата ти бучи от напрежение, ала не виждаш никакъв изход. Безплътен си и сега само Сиян би могъл да ти помогне, но той е мъртъв. Проклетият кристал те е обрекъл да бродиш завинаги като призрак из омагьосаната гора. Това е печалният край на твоето приключение.

Изкачваш се по звънящите стъпала и влизаш в двореца през широка врата, по която играе сияние във всички цветове на дъгата. Вече не се учудваш, когато попадаш сред вестибюл, където всичко е от кристал — стълбищата, завесите, мебелите... и дори застиналите тук-там човешки фигури. Явно над градината и двореца тегне някаква могъща магия.

Дълъг искрящ коридор те извежда към просторна зала — тронната зала на кралица Алгиона, както се досещаш още от пръв поглед. Кристалната фигура на самата кралица седи върху диамантен трон сред група застинали царедворци. Когато се приближаваш до нея, забелязваш, че в дясната си ръка държи нещо тънко и продълговато. Погледнат отблизо, странният предмет се оказва кристална пръчица, осеяна с крехки бодли. Напомня... да, напомня отчупена дръжка от роза.

Имаш ли кристална роза?

Да — продължи на [446](#).

Не — мини на [481](#).

По-нататък пътешествието ти по тунела минава без премеждия, ако не се брой умората, която на два пъти те кара да спреш за почивка. Но ето че най-сетне отпред забелязваш дневна светлина. Устремяваш се натам и излизаш на полегат хълм, обрасъл с дървета и гъсти бодливи храсти. Пред теб започва каменен мост, който минава над тясна гориста долина и води към тунел в отсрещния склон. Между високите ели в долината лъкатуши пътека, отиваща на североизток.

В праха по моста забелязваш множество дребни следи от черни гномове. Ако решиш да минеш над долината и да продължиш по отсрещния тунел, прехвърли се на [240](#).

Ако предпочиташ да слезеш на пътеката, мини на [269](#).

Решително влизаш в тунела. Когато очите ти привикват към полумрака, откриваш, че подземие то само ти се е струвало мрачно, погледнато отвън. Всъщност тук е доста светло, защото през равни интервали в свода са вградени късчета от магическия минерал луменит. Някога каменните стени са били покрити с великолепни фрески, ала сега от тях не е останало почти нищо.

Отправяш се напред с енергична крачка, но черните гномове са още по-бързи и скоро изчезват в далечината. Какво пък, може би така е по-добре. Не гориш от желание да се срещаш с тия проклети твари.

След около два часа монотонно вървене на северозапад коридорът внезапно се разклонява в три посоки: на изток, на юг и на запад. Личи, че тунелите на изток и на запад някога са били доста употребявани — по каменните плочи на пода тъмнеят дълбоки бразди от колесници. За разлика от тях южният тунел е тъмен и изоставен безкрайно отдавна, както подсказва дебелият слой прах в него. Накъде ще продължиш?

На изток — мини на [340](#).

На запад — прехвърли се на [441](#).

На юг — продължи на [453](#).



Продължаваш на север по искрящата алея, която води към червената порта. Ако имаш кристална алебарда, тя скоро ти натежава и решаваш да я захвърлиш край стената.

Макар че имаш известни опасения, червената порта се отваря при първото ти докосване. Спокойно излизаш навън и оглеждаш околностите. Останките от древния път заобикалят цялата градина. На изток и на запад от пътя се отделят две пътеки (както вече знаеш, те не са отбелязани на картата). По коя от тях ще тръгнеш?

На изток — мини на [359](#).

На запад — продължи на [388](#).

## 421

Отправяш се по централната алея на север и само след няколко минути излизаш пред широките стъпала на прекрасен кристален дворец.

Ако желаеш да влезеш в двореца, прехвърли се на [417](#).

Ако предпочиташ да продължиш на север, към червената порта, мини на [420](#).

Всъщност защо трябва да се тревожиш? Та нали имаш нещо по-добро от всички ключове на света. Изваждаш лъчистия камък, докосваш вратата с него и спокойно минаваш от другата страна.

Само след миг вече не си толкова спокоен. Зад вратата стоят на стража два черни гнома. Появата ти обаче ги е заварила неподготвени, тъй че дори не се сещат да посегнат към оръжията си. Използваш момента, за да повалиш пазачите с два бързи удара на меча си.

Премини на [432](#).

Повален от последния ти удар, демонът се сгромолясва сред локва черна кръв. Изтръпнал от ужас и отвращение, виждаш как цялото му тяло се покрива с отвратителни мехури, които кипят и разпръскват из въздуха черен зловонен дим. За броени минути от Зардинакс не остава нищо освен този гнусен пушек, ала свежият вятър постепенно го разсейва.

Оглеждаш се. Торбата ти лежи захвърлена под близкия храст. Обзет от внезапна тревога, ти я вдигаш и бързаш да провериш дали стъклениците вътре са здрави.

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

От 1 до 7 — продължи на **501**.

От 8 до 12 — прехвърли се на **498**.

Ако имаш анх, можеш да добавиш към посоченото число още 2.

Дебелият гном кимва удовлетворено, сетне се усмихва и отпива от черното питие. Разбира се, резултатът е крайно неприятен за него: грозното същество изхърква глухо, хваща се за гърлото и рухва мъртво край стената.

Бързо пресичаш залата и попадаш на [436](#).

Тялото на паяка е покрито с дълбоки рани, от които капе гнусна зеленикава течност. С последно усилие чудовището изпълзява навън и изчезва нейде между скалите по склона.

Отпочиваш си няколко минути и когато тръпките на нервно напрежение те напускат, започваш да изследваш пещерата. Премини на [394](#).

Прилепваш се към стената и наблюдаваш внимателно. Оказва се, че гномът вади някакъв камък от стената. Когато усилията му се увенчават с успех, той пъха нещо в дупката, връща камъка на място и бързо се отдалечава по тунела на изток, без даже да подозира, че не е бил сам.

Изчакваш грозното същество да изчезне в сенките, след това пристъпваш напред и на свой ред вадиш камъка. В дупката има две кесии с общо 25 жълтици. Прибираш ги в торбата си и продължаваш по тунела.

Мини на [418](#).

Наистина нямаш друг изход, освен да поемеш риска. Би било безполезно да се връщаш, ако не знаеш коя вода е живата. Но смяташ, че не е трудно да се досетиш — кристалните лилии несъмнено са символ на вечната жизнена сила.

С тази мисъл ти се навеждаш да отпиеш от синкавата струя. И това е последното, което извършваш в своя живот, защото си сгрешил — избрал си чешмата с мъртва вода.



Дълго се изкачваш нагоре по стъпалата. Напред започва да се разлива дневна светлина. След няколко минути излизаш на открито и въздъхваш от облекчение. С наслада подлагаш лице на топлите слънчеви лъчи, после се оглеждаш наоколо.

Излязъл си в подножието на невисока могилка сред тревиста равнина. Наблизо лъкатуши тясна пътека, която води на изток към сенките на Безмълвната гора. В обратната посока, на запад, виждаш полуразрушен дъвен замък. Накъде ще тръгнеш.

На изток, към гората — продължи на [187](#).

На запад, към замък — прехвърли се на [284](#).

Ако решиш отново да слезеш в подземиято, мини на [125](#).

Очевидно си избрал най-вярната посока. На запад гората оредява и скоро излизаш на пътека, ориентирана в посока север-юг. Накъде ще продължиш?

На север — мини на [146](#).

На юг — прехвърли се на [225](#).

Неволно изтръпнал от лошия спомен, ти минаваш през мястото на сражението. Ала сега в клисурата всичко е тихо. Трите кучета лежат мъртви.

Продължи на **140**.

**431**

Прехвърли се на [487](#).

452

След като поваляш и втория гном, ти претърсваш убитите пазачи. У единия намиращ 7 жълтици, у другия — 4 и голям черен ключ. След като прибираш находките в торбата си, ти продължаваш напред по тунела.

Минали са десетина минути, когато виждаш отдясно разклонение на тунела. То изглежда издълбано по-късно от основния коридор. Стените му са груби и неравни, а в свода не е вграден луменит. Вместо това осветлението се осигурява от факли, прикрепени за железни халки в стената. От далечината долита приглушена глъчка.

Ако решиш да тръгнеш по това разклонение, прехвърли се на **377**.

Ако предпочиташ да продължиш по тунела на изток, мини на **24**.

В един миг преодоляваш препятствието и благополучно се озоваваш от другата страна. Зад теб вратата отново е придобила предишната си плътност. Обръщаш се и я побутваш. За своя радост откриваш, че на излизане няма да имаш проблеми — отвътре портата се отваря с лекота. Успокоен, ти пак се завърташ, за да видиш къде си попаднал.

Мини на [402](#).

Тежкото кристално острие профучава на косъм от шията ти.  
Падаш на земята, претъркулваш се и отново скачаш на крака. Явно ще  
трябва да се биеш. Но с какво?

С меч — прехвърли се на [452](#).

С лъчист камък — мини на [493](#).

Връщаш се по пътеката между хълмовете, прекосяваш тясната тревиста равнина и отново приближаваш сенките на гората. Мини на [403](#).



Продължаваш да се изкачваш. Факлите тук са още по-редки и от време на време ти се налага да напредваш пипнешком сред пълна тъмнина. Тук-там забеляваш хоризонтални тунели и вратички, но предпочиташ да не се отклоняваш по тях. След дълго катерене излизаш в почти хоризонтален коридор, който води към просторна каменна зала, осветена от множество факли и свещници. В десния край на залата, върху висока пурпурна платформа, се издига огромен златен трон. Скалната стена зад него е закрыта с тежки пурпурни драперии. Лъчите на факлите трептят по трона и по гланца на малката масичка от черно абаносово дърво край него. В дъното на залата отсреща забеляваш тъмния отвор на друг тунел и тръгваш към него, но неочаквано чуваш стъпки от коридора зад себе си. Трескаво се оглеждаш наоколо. Да бягаш напред нямаш време. Трябва да се укриеш незабавно. Но къде?

Имаш само една възможност и ти я използваш без колебание. С няколко скока се покатерваш на подиума зад грамадния златен трон. Тежките пурпурни драперии предлагат място, където да се прикриеш. Потъваш зад тях — тъкмо навреме, за да видиш в процепа между завесите как от тунела излизат два черни гнома, които едва мъкнат грамадна златна чаша. Пъшкайки от умора, те се изкачват по стъпалата и оставят чашата върху абаносовата масичка до трона.

Докато гномовете се оттеглят, от тунела се раздава мощно бучене и насреща им излита... Зардинакс. Разпознаваш го от пръв поглед — едва ли би могъл някога да забравиш тази черна фигура, обгърната в кървави пламъци. Демонът презрително сритва гномовете, после бавно се качва по стъпалата и сяда на трона.

Изведнъж Зардинакс протяга ръка право към тебе. Изтръпваш от ужас, но в следващия миг осъзнаваш, че демонът е посягал да вземе питието си. Той отпива една глътка, след това оставя чашата и се замисля за нещо.

Ако решиш да го нападнеш, прехвърли се на [268](#).

Ако разполагаш с вълшебните питиета и опиташ незабелязано да сипеш едно от тях в чашата, продължи на **334**.

Ако предпочиташ да се спотаиш в укритието, мини на **366**.

Разчупваш печата с върха на меча си и отваряш бутилката. Над тясното гърло бликва огромна вълна от пушек. Тя се издига нагоре, расте, сгъстява се и изведнъж джинът изниква от нея — само че висок цели четири човешки ръста. Той отваря уста и силата на тътнещия му глас разтърсва околните клони:

— Благодетелю мой! Ти великодушно ме спаси от ужасната участ и сега аз ще удържа на дадената дума. Трите ти съкровени желания ще бъдат изпълнени незабавно.

— Почакай малко! — възкликваш ти. — Та аз още не съм казал какво искам.

Джинът избухва в гръмотевичен смях.

— Не се тревожи, повелителю. Аз знам по-добре от теб самия какво търсиш.

Преди да кажеш още нещо, джинът излита във въздуха и сред облак от водни пръски се гмурка в езерото. След миг той отново изскача над повърхността, каца пред теб и ти подава голям зелен ключ.

— Вземи, благородни човече. Този ключ ще ти окаже неопценима услуга. Досещам се и за второто ти желание — искаш да знаеш къде е Кристалната градина. Прав съм нали? Е, добре. Знай, че когато тръгнеш обратно към центъра на гората, отляво ще забележиш пътека, която отива на югоизток. Тръгни по нея и скоро ще откриеш онова, което търсиш. А сега нека да помислим за третото желание...

— Чакай! Чакай! — провикваш се ти. — След като знаеш толкова много, най-доброто ще е направо да ми осигуриш жива и мъртва вода, а след това да ме отнесеш при Сиян.

Този път смехът на джина е толкова мощен, че едва се удържаш на нозе.

— Прекалено много искаш, повелителю мой. За мен би било от лесно по-лесно да изпълня волята ти, ала подобна постъпка не е по правилата. Всеки велик подвиг трябва да се извърши с труд и упорство. Какво би станало с тоя свят, ако героите постигаха всичко без да си помръднат и малкия пръст? Не, благородни младежо, ще

трябва да изпълниш задачата със собствените си сили. А вместо третото желание приеми едно предупреждение: пази се от пещерата в склона на голия връх. Сбогом!

С тия думи джинът разперва огромните си криле и отлита над Безмълвната гора.

Няколко минути стоиш край празната бутилка, после въздъхваш и тръгваш обратно към гората. Сега поне знаеш къде да търсиш Кристалната градина.

Премини на [397](#).

Оставяш стълбата зад гърба си и се упътваш по тунела на запад. След около половин час виждаш отляво разклонение. То изглежда издълбано по-късно от основния коридор. Стените му са груби и неравни, а в свода не е вграден луменит. Вместо това осветлението се осигурява от факли, прикрепени за железни халки в стената. От далечината долита приглушена глъчка.

Ако решиш да тръгнеш по това разклонение, прехвърли се на **412**.

Ако предпочиташ да продължиш по тунела на запад, мини на **458**.

Внезапно от небето долита яростен рев и пред теб с разперени криле се спуска Зардинакс. Огненият демон изглежда по-страшен от когато и да било. Пламъците около черната му фигура са ослепителни. Неволно затваряш очи и в същия миг жесток удар те отхвърля назад. Падаш сред храстите и губиш 2 жизнени точки, но веднага скачаш отново на крака.

Нямаш друг изход, освен да се биеш с демона. Какво оръжие ще избереш?

Меч — продължи на [457](#).

Ефирен кинжал — мини на [490](#).

Гората наоколо става все по-рядка. Слънчевите лъчи се провират през короните на дърветата и огряват килима от сухи борови иглички. Устремяваш се напред и излизаш в източните покрайнини на гората. Пред теб се разкрива тясна хълмиста равнина отвъд която започват високи хълмове. Пътеката води право към тях. Ако продължиш напред, прехвърли се на **28**.

Ако решиш да се върнеш в гората, мини на **403**.

Избираш да тръгнеш в западна посока по следите от древните колесници. Навярно решението ти е правилно, защото след около половин час виждаш отъясно отвор, от който се изкачва нагоре стръмна каменна стълба.

Ако решиш да се изкачиш по стълбата, мини на [392](#).

Ако желаете да продължиш по тунела на запад, прехвърли се на [438](#).



Прилепваш се към стената и наблюдаваш внимателно. Оказва се, че гномът вади някакъв камък от стената. Но тъкмо в момента, когато усилията му се увенчават с успех, той неочаквано се озърта и те забелязва сред сенките. Грозното същество надава вик на ужас, грабва нещо от дупката и хуква да бяга с невероятна бързина.

Тъй като няма надежда да го догониш, ти пристъпваш напред и оглеждаш дупката в стената. Уви, в нея няма нищо. Вдигаш рамене, продължаваш по тунела и преминаваш на **418**.

Тръгваш през гората на запад. Очевидно изборът е правилен, защото скоро дърветата оредяват и ти излизаш на пътека, ориентирана в посока север-юг. Накъде ще продължиш?

На север — прехвърли се на [53](#).

На юг — мини на [87](#).

След като вървиш на юг още около час, виждаш ново разклонение, този път отдясно. То отива на югозапад.

Ако решиш да тръгнеш по него, прехвърли се на [246](#).

Ако продължиш на юг, мини на [212](#).

Тръгваш покрай кристалната стена по останките от древен път, който води на юг. Най-сетне достигаш южния край на градината и спираш пред висока зелена порта, сякаш изсечена от огромен изумруд. Но радостта ти скоро помръква, защото вратата се оказва затворена. Или по-скоро заключена, както подсказва отворът на ключалката сред кристала. Как ще влезеш?

Ако опиташ да отвориш вратата със зелен ключ, продължи на **456**.

Ако опиташ да я отвориш с червен ключ, прехвърли се на **479**.

Ако се надяваш да успееш с помощта на черен ключ, мини на **382**.

Ако решиш да изпробваш действието на лъчистия камък, продължи на **466**.

Ако не можеш или не желаеш да използваш нито един от посочените предмети, мини на **485**.

Бързо изваждаш розата от торбата си и оглеждаш пречупеното място. То явно подхожда на дръжката в ръката на Алгиона. Ще съединиш ли двете половинки на кристалното цвете?

Да — продължи на **469**.

Не — мини на **481**.

— Уви, благородни приятелю. Аз съм само един беден странник и жълтиците в моята кесия са редки гостенки. Ала за сметка на това разполагам с магическо питие, което може да те дари с желязно здраве и могъща сила. Желает ли да опиташ?

С тия думи ти вадиш от торбата шишето с черно питие и го подаваш на гнома. Той изтегля запушалката, привежда се напред и недоверчиво помирисва течността.

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

От 1 до 6 — мини на **26**.

От 7 до 12 — прехвърли се на **424**.

Ако имаш анх, можеш да добавиш още 2 към посоченото число.

Изтръпнал от вълнение, ти изваждаш стъкленицата от торбата и заливаш мъртвото тяло на вълшебника с бистрата синкава течност. Сетне с тревога изчакваш резултата, но няма от какво да се боиш, защото изборът ти е правилен. Раните мигновено се затварят и на тяхно място остават само червени белези, които бързо чезнат. Това е вълшебното действие на мъртвата вода.

Вече по-спокойно отваряш втората стъкленица и поръсваш мъртвеца с жива вода. Тялото на Сиян се разтърсва от мощна тръпка, гърдите му се надигат и вълшебникът отваря очи.

— Къде съм? — пита той, оглеждайки с недоумение кристалния саркофаг. Сетне лицето му изведнъж се изкривява от ужасния спомен за схватката със Зардинакс. — Да, сега си спомням! Аз загинах! Но как... как ме спасихте?

— Той го направи, господарю — отвръща Беневوليو и те посочва с трепереща от вълнение ръка. — Той откри къде е Кристалната градина, за да донесе жива и мъртва вода.

— Невероятно! — възкликва Сиян, докато се измъква от саркофага. — Ти си прекосил прокълнатата гора! Трябва да ми разкажеш час по-скоро!

Премини на [492](#).

Изваждаш лъчистия камък и докосваш вратата. Както си очаквал, червеният кристал става безплътен и пръстите ти свободно минават през него. Доволен от успеха, ти прибиращ камъка в торбата, после прекрачваш напред. Но този път те чака неприятна изненада — груб удар по челото те убеждава, че вратата отново е плътна. Явно я закриля някаква мощна магия.

След няколко опита разбираш, че лъчистият камък премахва плътността на червения кристал само за броени секунди. Какво ще правиш сега?

Ако опиташ бързо да минеш през портата с помощта на лъчистия камък, продължи на [475](#).

Ако опиташ да отвориш вратата с червен ключ, прехвърли се на [368](#).

Ако предпочетеш зеления ключ, мини на [395](#).

Ако потърсиш помощ от черния ключ, попадаш на [404](#).

Ако нямаш или не желаеш да използваш нито един от посочените предмети, продължи на [472](#).



Дебелият гном кимва удовлетворено, сетне се усмихва и отпива от черното питие. Разбира се, резултатът е крайно неприятен за него: грозното същество изхърква глухо, хваща се за гърлото и рухва мъртво край стената.

Бързо пресичаш залата и попадаш на [365](#).

Пътят през гъстата дъбрава е дълъг и труден. Неведнъж пред теб се изпречват непреодолими преплетени храсталаци, които те принуждават да заобикаляш. Когато най-сетне гората свършва, ти си се отклонил далече на север и излизаш сред тревиста равнина. Отвъд нея на изток се издигат високи хълмове. На юг равнината продължава, но колкото и да се вглеждаш натам, не забелязваш нищо, което да напомня Кристалната градина.

Отправяш се на север и скоро излизаш на пътека, ориентирана в посока изток-запад. На запад започва Безмълвната гора. На изток са хълмовете. Коя посока ще избереш?

На запад, към гората — продължи на **403**.

На изток, към хълмовете — мини на **28**.

Още от първия удар в кристалните гърди на противника зейва дълбока пукнатина, ала той продължава да напада със сляпа ярост.

КРИСТАЛЕН СТРАЖ: СИЛА — 11 ЖИВОТ — 10

Ако победиш, премини на **393**.

Ако загубиш, прехвърли се на **40**.

Тръгваш по тунела, но скоро мракът наоколо започва да се сгъстява. Причината за това е очевидна — тук вече няма вграден в свода луменик. Ако тъмнината те тревожи, можеш да се върнеш и да поемеш на изток — [340](#), на запад — [441](#), или на югоизток — [460](#).

Ако решиш да продължиш през мрака, прехвърли се на [400](#).

Повален от последния ти удар, демонът се сгромолясва сред локва черна кръв. Изтръпнал от ужас и отвращение, виждаш как цялото му тяло се покрива с отвратителни мехури, които кипят и разпръскват из въздуха черен зловонен дим. За броени минути от Зардинакс не остава нищо освен този гнусен пушек, ала свежият вятър постепенно го разсейва.

Когато се опомняш от преживяното вълнение, ти възстановяваш телесната си плътност и се оглеждаш. Торбата ти лежи захвърлена под близкия храст. Обзет от внезапна тревога, ти я вдигаш и бързаш да провериш дали стъклениците вътре са здрави.

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

От 1 до 7 — продължи на **501**.

От 8 до 12 — прехвърли се на **498**.

Ако имаш анх, можеш да добавиш към посоченото число още 2.

На север дърветата стават по-ниски, но по пътя ти непрестанно се изпречват бодливи храсталаци. Изморен и покрит с драскотини, ти най-сетне се измъкваш на пътека край югоизточното подножие на голия връх в центъра на Безмълвната гора. Накъде ще тръгнеш сега?

На изток — продължи на **170**.

На запад — прехвърли се на **213**.

Ако желаеш да се изкачиш на върха, за да огледаш гората отвисоко, мини на **336**.

Решаваш, че съвпадението на цветовете трябва да има някакъв смисъл. Навярно именно зеленият ключ подхожда за тази порта. Изваждаш ключа от торбата и предпазливо го вкарваш в ключалката.

За твоя радост ключът се превърта леко. Още от първия ти допир вратата се отваря. Прибираш ключа в торбата и влизаш.

Ненадейно чуваш зад себе си рязко щракване. Тревожно се завърташ и побутваш вратата. Но се оказва, че няма от какво да се боиш — отвътре тя се отваря с лекота. Успокоен, ти отново ѝ обръщаш гръб, за да видиш къде си попаднал.

Мини на [468](#).

Изваждаш меча и замахваш срещу връхлитащия Зардинакс. Но стоманеното острие минава през него като през въздух. С презрителен смях демонът ти нанася нов удар. Отскачаш, ала не си достатъчно бърз и губиш 2 жизнени точки.

Вече разбираш, че си сгрешил. Мечът няма да ти помогне срещу безплътния демон. Ако имаш ефирен кинжал и искаш да се биеш с него, мини на [490](#).

Ако потърсиш помощ от златистото питие, прехвърли се на [471](#).

Ако решиш да използваш вълшебните камъни, продължи на [484](#).

А ако нямаш нищо от изброеното, попадаш на [497](#).



След десетина минути пътят ти е преграден от голяма черна врата, край която стоят на стража два черни гнома. Щом те виждат, те надават викове и се хвърлят срещу тебе, размахвайки късите си копия. Нямах друг изход, освен да се биеш. В противен случай виковете на пазачите могат да привлекат и други неприятели.

ПЪРВИ ГНОМ: СИЛА — 8 ЖИВОТ — 10

ВТОРИ ГНОМ: СИЛА — 9 ЖИВОТ — 12

Ако победиш в тази схватка, премини на **360**.

Наистина нямаш друг изход, освен да поемеш риска. Би било безполезно да се връщаш, ако не знаеш коя вода е живата. Но смяташ, че не е трудно да се досетиш — избуялата коприва очевидно черпи жизнени сили от струите магическа влага.

С тази мисъл ти се навеждаш да отпиеш от зеленикавата струя. Още след първата глътка усещаш прилив на енергия. Можеш да си възстановиш всички изгубени досега жизнени точки. Догадката ти е била правилна — наистина си открил живата вода!

Бързо напълваш две стъкленици с жива и мъртва вода. (Ако имаш тапицирана сребърна кутийка, можеш да ги сложиш вътре.) Сега те чака обратният път и ще трябва да избереш накъде да тръгнеш.

Ако се отправиш на север към червената порта, продължи на [421](#).

Ако избереш да тръгнеш на юг към зелената порта, прехвърли се на [494](#).

Тръгваш на югоизток и скоро решаваш, че изборът ти е бил удачен. Този тунел е прав и светъл — луменитът в свода тук се среща много по-често. Крачиш с бързо темпо, ала въпреки всичко минават около два часа, преди да стигнеш до изхода. А той те извежда сред гъста гора. Някога оттук е минавал път, но дърветата отдавна са го унищожили.

Тъй като не желаеш да се връщаш обратно в тунела, ти сядаш край отвора и се питаш накъде да продължиш.

На изток — мини на [451](#).

На запад — прехвърли се на [429](#).

На север — отиваш на [398](#).

На юг — продължи на [363](#).

Докато крачите напред по алеята, ти ненадейно си задаваш един твърде съществен въпрос: в какво ще налееш жива и мъртва вода? Навярно ще трябва да използваш стъкленницата от златистото питие. Отваряш торбата си, за да извадиш стъкленницата, но внезапен вик те кара стреснато да извърнеш глава към своя придружител.

Пазачът те гледа с широко разтворени очи. Устните му треперят. Той надига ръка и посочва към торбата.

— Откъде... откъде имаш тази роза? В градината ли я откърши?

Навеждаш глава. Наистина, крайчето на кристалната роза се подава от торбата. Усмиваш се и махваш с ръка.

— Не се тревожи, приятелю. Не съм посегнал на вашата скъпоценна градина. Тази роза е от подземното леговище на Зардинакс.

Ала тия думи само засилват още повече вълнението на пазача. Той вече не говори, а крещи:

— Розата! Розата! Това е розата, чрез която може да се разруши магията! Ела! Бързо ела!

И без да чака отговор, пазачът се втурва напред. След като заобикаляте горичка от малахитови дървета, двамата излизате пред широкото стълбище на изящен кристален дворец. Изкачвате се по звънтящите стъпала и влизате през широка врата, по която играе сияние във всички цветове на дъгата. Вече не се учудваш, когато попадаш сред вестибюл, където всичко е от кристал — стълбищата, завесите, мебелите... и дори застиналите тук-там човешки фигури. Явно над градината и двореца тегне някаква могъща магия.

Дълъг искрящ коридор ви извежда към просторна зала — тронната зала на кралица Алгиона, както се досещаш още от пръв поглед. Кристалната фигура на самата кралица седи върху диамантен трон сред група застинали царедворци.

— Ето, там! — възкликва пазачът. Погледни ръката на нейно величество!

Пристъпваш към Алгиона и забелязваш, че в дясната си ръка тя държи нещо тънко и продълговато. Погледнат отблизо, странният предмет се оказва кристална пръчица, осяяна с крехки бодли. Напомня... да, напомня отчупена дръжка от роза.

— Съедини двете парчета! — умолява пазачът с треперещ глас.  
— Съедини ги веднага!

Продължи на **469**.

Не знаеш колко си вървял, опипвайки влажните стени. Пътят ти през мрака сякаш е безкраен. Но най-сетне отпред се появява бледо зеленикаво сияние. След още стотина крачки разбираш откъде идва тази светлина — през равни интервали в свода са вградени късчета от възшебния минерал луменит.

Стигнал си до разклонение. Вместо един пред тебе продължават цели три тунела: един на изток, един на запад и един на югоизток. По каменния под на първите два тунела има дълбоки бразди, сякаш в древни времена от тук са минавали колесници. Но забелязваш и нещо друго, далеч по-неприятно — в дебелия слой прах личат следи от черни гномове.

По кой тунел ще поемеш?

На изток — продължи на **340**.

На запад — мини на **441**.

На югоизток — прехвърли се на **460**.

Излизаш от гората и тръгваш по пътя през ливадите към дома на Сиян. След толкова премеждия най-сетне се завръщаш като победител с безценното съкровище — жива и мъртва вода.

Когато почукваш на вратата, Беневوليو се втурва да те посрещне с радостни възгласи. Без даже да пита дали си успял да изпълниш задачата, старецът сграбчва ръката ти и те повежда към една сравнително запазена стая на горния етаж, където в кристален саркофаг лежи разкъсаното тяло на Сиян.

Вдигаш капака на саркофага, след това изваждаш от торбата си двете стъкленици. С коя вода ще залееш мъртвеца по-напред?

Със синкавата — мини на [448](#).

Със зеленикавата — прехвърли се на [500](#).

Вече си минал до половината, когато вратата изведнъж се втвърдява и срязва тялото ти на две. Загиваш мигновено и едва ли ще ти послужи за утеха фактът, че поне отчасти си попаднал в Кристалната градина.



Какво питие ще предложиш на кристалния страж?

Черно — мини на [431](#).

Червено — прехвърли се на [487](#).

Златисто — продължи на [495](#).

Изваждаш лъчистия камък и докосваш вратата. Както си очаквал, зеленият кристал става безплътен и пръстите ти свободно минават през него. Доволен от успеха, ти прибиращ камъка в торбата, после прекрачваш напред. Но този път те чака неприятна изненада — груб удар по челото те убеждава, че вратата отново е плътна. Явно я закриля някаква мощна магия.

След няколко опита разбираш, че лъчистият камък премахва плътността на зеления кристал само за броени секунди. Какво ще правиш сега?

Ако опиташ бързо да минеш през портата с помощта на лъчистия камък, продължи на [491](#).

Ако опиташ да отвориш вратата с червен ключ, прехвърли се на [479](#).

Ако предпочетеш зеления ключ, мини на [456](#).

Ако потърсиш помощ от черния ключ, попадаш на [382](#).

Ако нямаш или не желаеш да използваш нито един от посочените предмети, продължи на [485](#).

Знаеш, че няма време за губене. Час по-скоро трябва да се завърнеш в дома на Сиян със скъпоценните стъкленици. Сърдечно се сбогуваш с пазача (който упорито настоява да вземеш за спомен кристалната му алебарда) и преминаваш на [372](#).

В първия миг плътно стискаш клепачи, заслепен от ярките слънчеви отблясъци. След няколко секунди предпазливо отваряш очи и от гърдите ти се отронва вик на безкрайно изумление. Защото пред теб наистина се разкрива Кристалната градина и нейната красота е потресаваща. Около широките равни алеи от искрящ пясък разперват клони безброй дървета и храсти от скъпоценни камъни, отрупани с цветове. Светлината на безоблачния ден се пречупва в хиляди рубини, изумруди, сапфири и диаманти. Кристални фазани, гургулици и славеи разперват криле в дървесните корони, кристални зайци са застинали сред малахитовата трева, кристални пейки предлагат място за отдих в сянката на гранатови рози.

Прехвърляйки поглед от чудо на чудо, ти бавно тръгваш напред по централната алея. Но внезапно забелязваш първото движение в този вкаменен вълшебен свят. Пред теб се изпречва една изумителна фигура — страж с кристално тяло, кристални доспехи и кристална алебарда. Опитваш се да го заобиколиш, но пазачът размахва оръжието си и се нахвърля върху тебе.

Нямаш друг изход, освен да се биеш с кристалния страж. Какво оръжие ще избереш?

Меч — продължи на [452](#).

Лъчист камък — мини на [493](#).

Ефирен кинжал — прехвърли се на [408](#).

Ако разполагаш с вълшебни питиета и решиш да му предложиш едно от тях, мини на [465](#).

Кристалната роза докосва откършената дръжка и пред очите ти мигновено се разиграва невероятно, потресаващо чудо. По крехкото прозрачно стъбло плъзва свежа зеленина, изящните листенца почервяват и се изпълват с живот. Росни капки трептят сред венчето на розата, която след края на вековната магия отново се е превърнала в истинска роза.

Поразен от вълшебната гледка, ти не усещаш кога същото чудо се е случило с кралицата, царедворците, целия дворец. Опомняш се едва когато наоколо избухват едновременно десетки учудени гласове. Надигаш глава и срещаш очите на кралицата, в които грее неописуема благодарност.

— Чужденецо, ти ни освободи от магията на огнения демон — тихо изрича Алгиона. — Такъв подвиг е достоен за...

Ала тя не успява да довърши, защото внезапно мощен трус разтърсва целия дворец. Под свода на залата се разнася зловещо бучене, примесено с тънък кристален звън. Като по команда всички се хвърлят към прозорците. Пробиваш си път между скупчените хора и през едно от стъклата виждаш на югозапад голия връх в центъра на Безмълвната гора. Над него с рев се издига огромен облак дим... и в очертанията на този облак разпознаваш Зардинакс. Но свежият вятър бързо раздърпва чудовищната фигура като вехт парцал, сетне пушекът се разсейва и небето отново е чисто.

— Демонът е унищожен... — тихо прошепва някой.

Замаян от невероятните събития, ти се чувстваш като в сън. Пред замъгления ти поглед се мяркат отделни части от двореца — стените му и сега са кристални, но съчетанието от кристал и реални мебели е прогонило предишното усещане за студена, безлична красота. Същата гледка виждаш и когато кралицата те извежда навън. Живата трева, живите дървета и птици се съчетават по изумително прекрасен начин с кристалните цветя и храсти. Никога не си подозирал, че в света може да съществува толкова много хубост.

От унеса те изтръгва гласът на Алгиона:

— Безкрайно сме ти благодарни, чужденецо. Ти разруши магията и унищожил завинаги зловния демон Зардинакс. И все пак... ще разрешиш ли да запитам как попадна тук?

Накратко разказваш за мисията си и кралицата кимва с разбиране.

— Ела, ще ти покажа къде са изворите на жива и мъртва вода.

Без повече думи тя те повежда към центъра на градината, където сред лехи от живи и кристални цветя се белеят две мраморни чешми. От малка нефритова масичка между тях Алгиона взема две стъкленици, напълва ги и се обръща към теб.

— Ето. Запомни добре: живата вода има зеленикав оттенък, а мъртвата вода е синкава. Трябва да знаеш, че преди да съживиш покойника, най-важното е да изцелиш раните му. Това ще стане с мъртвата вода. Едва след нея идва ред на живата.

Прибираш в торбата си двете кристални стъкленици (ако имаш тапицирана сребърна кутия, можеш да ги сложиш вътре). Сетне се сбогуваш с кралицата и се готвиш да тръгнеш към изхода, но тя те спира.

— Почакай за момент. Вземи това като знак за великия подвиг, който извърши днес.

И Алгиона забожда върху дрехата ти изящна златна брошка във формата на лъв. Запиши това в [дневника си](#).

— Знаем, че трябва да бързаш — продължава тя. — Но не мисли, че гибелта на Зардинакс е сложила край на всички опасности. Магията над гората ще се разсейва бавно, с дни и седмици. Затова избери добре пътя си. Ако сега тръгнеш в западна посока, ще излезеш далече на север от голия връх в центъра на гората. Другият път, на изток, може би ще е малко по-кратък... но дали ще е и по-безопасен? Помисли, скъпи приятелю.

Алгиона е права. Нямах време да се задържаш тук, но трябва да размислиш. Няма прав път, и двата са заобиколни. Кой от тях ще избереш?

На изток — продължи на [359](#).

На запад — мини на [388](#).

На изток пред теб слънчевите лъчи играят ослепително по висока кристална стена. От гърдите ти неволно се отронва въздишка на изумление и радост. Най-сетне си открил Кристалната градина!

Доколкото можеш да прецениш, стената огражда доста голяма територия с издължена овална форма, ориентирана по направление север-юг. Тръгваш напред и се приближаваш откъм западната страна на градината.

Когато стигаш в подножието на стената разбираш, че изкачването по гладкия кристал ще бъде невъзможно. Трябва да потърсиш врата. Откъде ще заобиколиш?

От север — мини на [356](#).

От юг — продължи на [445](#).

Разбираш, че трябва да предприемеш един последен, отчаян ход. Изваждаш стъкленицата със златистото питие, отпиваш глътка от него и усещаш как цялото ти тяло олеква и се разрежда като мъгла. Превърнал си се в дух. Сега можеш да влезеш в ръкопашна схватка със Зардинакс, макар че шансовете ти за победа са нищожни.

ЗАРДИНАКС: СИЛА — 16 ЖИВОТ — 30

Ако победиш, премини на [454](#).



Изглежда, че няма никакъв начин да влезеш през червената порта. Какво ще правиш сега?

Ако решиш да заобиколиш откъм южната страна на Кристалната градина, продължи на **445**.

Ако се отправиш към гората по пътеката, която води на запад, мини на **388**.

Вървиш упорито напред из мрака, като опипваш влажните грапави стени. Нищо не виждаш и можеш само се надяваш, че този тунел рано или късно ще те изведе на светло.

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

От 1 до 7 — прехвърли се на [34](#).

От 8 до 12 — продължи на [462](#).

Ако имаш анх, можеш да прибавиш към посоченото число още 2.

Вече приближаваш края на градината, когато внезапно забелязваш първото движение в този вкаменен вълшебен свят. Пред теб се изпречва една изумителна фигура — страж с кристално тяло, кристални доспехи и кристална алебарда. Опитваш се да го заобиколиш, но пазачът размахва оръжието си и се нахвърля върху тебе.

Нямаш друг изход, освен да се биеш с кристалния страж. Какво оръжие ще избереш?

Меч — продължи на [452](#).

Лъчист камък — мини на [493](#).

Ефирен кинжал — прехвърли се на [408](#).

Ако разполагаш с вълшебни питиета и решиш да му предложиш едно от тях, мини на [465](#).

Докосваш вратата с лъчистия камък и се хвърляш напред.  
Тръпката на ледена тревога сковава тялото ти. Ще успееш ли?

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

От 1 до 7 — прехвърли се на **464**.

От 8 до 12 — мини на **433**.

Ако имаш анх, можеш да добавиш към посоченото число още 2.

Какво правиш, по дяволите? Ако искаш да се откажеш от задачата, признай си го направо. А ако все още държиш да спасиш Сиян, след като си се върнал дотук, остава ти само да тръгнеш по другата пътека — на североизток.

Мини на [209](#).

Хвърляш се напред и докосваш демона с черния камък. Изглежда, че това му причинява непоносима болка, защото оглушителният писък на Зардинакс разтърсва околните дървета. Той замахва към теб, ала движенията му са някак сковани. Пламъците около него бавно изгасват. Сега Зардинакс изглежда все тъй страшен, но явно вече не принадлежи към света на духовете. Тялото му е станало плътно — следователно уязвимо за меча ти.

ЗАРДИНАКС: СИЛА — 15 ЖИВОТ — 30

Ако победиш, мини на [423](#).

На юг дъбовата гора става все по-гъста, и високите корони те обгръщат с плътни сенки, но за щастие храстите са малко. Движиш се с добро темпо и скоро излизаш на пътека, ориентирана в посока изток-запад. Накъде ще тръгнеш?

На изток — продължи на [287](#).

На запад — мини на [292](#).

Ключът влиза свободно в ключалката, но изведнъж се раздава глухо свистене. Трепваш и впиваш смаян поглед в празната си ръка. Ключът се е изпарил. Неприятна изненада! Какво ще предприемеш сега?

Ще опиташ да отвориш вратата със зелен ключ — премини на **456**.

Ще опиташ да отвориш вратата с червен ключ — прехвърли се на **374**.

Ще опиташ да отвориш вратата с черен ключ — мини на **382**.

Ще си послужиш с лъчист камък — продължи на **466**.

Ако нямаш нито един от посочените предмети или не желаеш да си послужиш с тях, попадаш на **485**.



Когато завършваш разказа си, вълшебникът поклаща глава.

— Твоят подвиг е достоен за възхищение, младежо, но заплахата още не е отминала. Макар че си се преборил със Зардинакс, той ще се възроди отново, ако не го унищожим окончателно. Последвай ме!

По стръмни каменни стъпала двамата се изкачват в кулата — или по-точно казано в останките от кула, защото сега над старинния дом се издига само опушена площадка с неравни краища. Погледите ви се отправят на север, където отвъд слънчевите ливади тъмнеят гъсталаците на Безмълвната гора.

— Извади меча си — заповядва Сиян.

Без колебание изтегляш меча от ножницата. Вълшебникът разперва длани над него и с глух глас изрича някакво заклинание. В същия миг по стоманеното острие пробягват езичета от безплътен синкав пламък.

— Така... — доволно промърморва Сиян. — А сега... Сега е време да свършим веднъж завинаги. Започвам... — Гласът му изведнъж става мощен и повелителен. — Вертицио албатуста!

Имаш чувството, че при тия думи около върха на разрушената кула се сгъстява хладна сянка. Лъчите на ясният ден помръкват, сякаш слънцето се е скрило зад облак.

— Номинура дамнекси демонале! — крещи вълшебникът. — Преципицио Зардинакс! Преципицио!

И ненадейно по гърба ти пробягват ледени тръпки, защото сред сумрака в покрайнините на гората започва да се сгъстява петно от още по-плътен мрак. Сетне около него избухват пламъци и ти разбираш, че Зардинакс се възражда на мястото, където бе последната ти схватка. Само след секунда огненият демон полита към вас с невъобразима скорост.

Усещаш как пръстите на Сиян се впиват в рамото ти и чуваш треперещ от напрежение старчески глас:

— Бъди готов. Дошло е времето за решителния удар.

Нямаш нито време, нито сили да отговориш. Сега в целия свят за тебе съществуват само две неща: острието на меча и връхлитащият демон. С времето сякаш е станало чудо — всяко твое движение изглежда безкрайно бавно. Обзема те спокойствие и увереност. Ще успееш... трябва да успееш.

Зардинакс е пред теб. Огромните му пламтящи лапи се протягат през ръба на разрушената кула. Сетне синьото сияние на меча се стрелва през въздуха, покосява демона... и всичко свършва — този път без дим и крясъци. Просто за част от секундата сянката наоколо се разсейва, отново настава слънчев ден и в гърдите ти избухва необяснима, възторжена радост.

— Магията свърши — прошепва до тебе старият вълшебник.

И без сам да знаеш как, ти разбираш, че Сиян е прав. С магията на огнения демон е свършено завинаги. Пред погледа ти за момент се раздипля необяснимо и прекрасно видение: нейде далече в дебрите на Безмълвната гора магията свършва и всичко в Кристалната градина се събужда за нов живот. А в ръката на кралица Алгиона потрепва истинска, пурпурна роза.

Премини на **503**.

Обикаляш още малко из прекрасните зали на двореца, но скоро разбираш, че е излишно да губиш времето си тук. Излизаш навън, спускаш се по кристалните стъпала и хвърляш поглед наоколо. Накъде ще тръгнеш?

На север, към червената порта — продължи на [420](#).

На юг, към центъра на градината — прехвърли се на [496](#).

В един миг преодоляваш препятствието и благополучно се озоваваш от другата страна. Зад теб вратата отново е придобила предишната си плътност. Обръщаш се и я побутваш. За своя радост откриваш, че на излизане няма да имаш проблеми — отвътре портата се отваря с лекота. Успокоен, ти пак се завърташ, за да видиш къде си попаднал.

Продължи на **468**.

Дълго се колебаеш, но накрая решаваш, че рискът би бил прекалено голям. Взимаш две стъкленици от нефритовата масичка и ги напълваш с вода от чешмите. Ако имаш тапицирана сребърна кутийка, можеш да сложиш стъклениците вътре.

И тъй, мисията ти е изпълнена... поне наполовина. Време е да се връщаш. Накъде ще тръгнеш?

На север, към червената порта — мини на [421](#).

На юг, към зелената порта — продължи на [494](#).

Какъв камък ще използваш?

Лъчист — прехвърли се на [386](#).

Черен — мини на [477](#).

Изглежда, че няма никакъв начин да влезеш през зелената порта.  
Какво ще правиш сега?

Ако решиш да заобиколиш откъм северната страна на  
Кристалната градина, продължи на **356**.

Ако се отправиш към гората по пътеката, която води на изток,  
мини на **359**.

С ужас откриваш, че стъклениците в торбата ти са разбити. Всичко е било напразно. Ще трябва отново да се върнеш към кристалната градина.

Но преди да си тръгнал обратно по пътеката, забелязваш една прегърбена фигура да тича през ливадите. Вглеждаш се по-внимателно — та това е Беневوليو!

— Успя ли? — задъхано пита старият слуга, когато спира пред теб. — Носиш ли жива и мъртва вода.

Езикът ти сякаш е залепнал за небцето и ти само поклащаш глава. Лицето на Беневوليو посърва.

— Връщам се в гората — опитваш да го успокоиш ти. — Вече знам къде е Кристалната градина...

— Късно е... — унило прошепва Беневوليو. — Вече е прекалено късно. Кристалният саркофаг не помага... или просто аз не знам как да използвам вълшебството му. Сега нищо не може да спаси господаря.

Сядаш на един пън и хващаш главата си с две ръце. Толкова трудности и прекеждия, толкова рискове... само за да се провалиш по нелепа случайност в края на мисията.

— Е, поне успях да унищожа Зардинакс — промърморваш ти.

— Не се заблуждавай! — рязко отвърща старият слуга. — Зардинакс скоро ще се възроди... и винаги ще се възражда, докато трае магията над Безмълвната гора. Сбогом младежо. Напускам тия проклети места. Дано нейде по белия свят да намеря спокойно кътче, където да дочакам края на живота си.

Накуцвайки, той се отдалечава през ливадите и те оставя сам с невеселите мисли и болката от провала.



Изваждаш питието от торбата си и го протягаш към пазача, но той рязко блъска ръката ти. Стъкленицата полита и се разбива върху алеята. Кристалният страж заплашително надига алебардата. Явно е, че нямаш друг изход, освен да се биеш. Какво оръжие ще избереш?

Ефирен кинжал — мини на [408](#).

Меч — прехвърли се на [452](#).

Лъчист камък — продължи на [493](#).

Продължи на [395](#).

След минута достигате центъра на градината и ти изведнъж надаваш възторжен вик, защото си зърнал най-прекрасната гледка — онази, заради която трябваше да минеш през толкова премеждия и опасности. Сред лехите от искрящи скъпоценни цветя се белеят две мраморни чешми. Водите на едната са зеленикави, а около нея растат буйни гъсталаци от коприва и плевели. От чучура на другата блика синкава струя, която пада в широко каменно корито, изпълнено с прекрасни кристални лилии. Върху малка нефритова масичка между двете чешми са подредени множество стъкленици.

Пазачът бързо напълва две шишенца и се обръща към теб.

— Ето. Запомни добре: живата вода има зеленикав оттенък, а мъртвата вода е синкава. Трябва да знаеш, че преди да съживиш покойника, най-важното е да изцелиш раните му. Това ще стане с мъртвата вода. Едва след нея идва ред на живата.

Прибираш в торбата си двете кристални стъкленици (ако имаш тапицирана сребърна кутия, можеш да ги сложиш вътре). След това протягаш ръка на пазача.

— Благодаря ти, добри човече. Но сега трябва да бързам обратно към дома на Сиян. Как смяташ, кой е най-правият път до южните покрайнини на гората?

Пазачът се усмихва.

— Има два пътя — на изток и на запад. Но и двата са заобиколни. А колкото до опасностите, които могат да те дебнат из гората...

Човекът не довършва. Ала ти и сам разбираш, че нито един от двата избора не е безопасен.

Ако решиш да тръгнеш през гората на изток, прехвърли се на **359**.

Ако избереш западната посока, мини на **388**.

## 490

Без колебание изваждаш ефирния кинжал и започваш схватка на живот и смърт срещу огнения демон.

ЗАРДИНАКС: СИЛА — 14 ЖИВОТ — 30

Ако победиш, прехвърли се на [423](#).

## 491

Докосваш вратата с лъчистия камък и се хвърляш напред.  
Тръпката на ледена тревога сковава тялото ти. Ще успееш ли?

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

От 1 до 7 — прехвърли се на **464**.

От 8 до 12 — мини на **482**.

Ако имаш анх, можеш да добавиш към посоченото число още 2.

**492**

Имаш ли златен лъв?

Да — продължи на **499**.

Не — мини на **480**.

Изваждаш от торбата лъчистия камък, сетне ловко се гмуркаш под удара на кристалната алебарда и докосваш стража. Очакваш това да го превърне в дух, ала вълшебството, което се разиграва пред очите ти е далеч по-изумително. По прозрачния кристал пробягват цветове, пазачът потреперва, замъглява се за момент... и пред теб се появява истински, жив човек. Кристална е останала единствено алебардата му.

Няколко секунди стражът недоверчиво опипва тялото и доспехите си. След това те оглежда с просълзени от радост очи.

— Благодаря ти, добри човече! — възкликва той. — Ти ме спаси от магията. Но каква добра случайност те доведе насам?

Накратко му разказваш за мисията, която трябва да изпълниш. Пазачът те изслушва мълчаливо, после кимва.

— Да, пристигнал си където трябва. Чешмите с жива и мъртва вода са в центъра на градината.

Какво ще му отговориш?

Да, знам, току-що ги видях — мини на [467](#).

Бързо ме заведи при тях — продължи на [384](#).

Като си подсвиркваш радостно, ти се запътваш с бодра крачка по алеята на юг. Имаш ли кристална алебарда?

Да — продължи на **372**.

Не — премини на **474**.



Изваждаш златистото питие от торбата си и протягаш ръка напред. Кристалните пръсти на пазача се свиват около стъкленицата. С бавно, неловко движение той надига шишенцето към устата си и отпива голяма глътка. Очакваш това да го превърне в дух, ала възшебството, което се разиграва пред очите ти, е далеч поизумително. По прозрачния кристал пробягват цветове, пазачът потреперва, замъглява се за момент... и пред теб се появява истински, жив човек. Кристална е останала единствено алебардата му.

Няколко секунди стражът недоверчиво опипва тялото и доспехите си. След това те оглежда с просълзени от радост очи.

— Благодаря ти, добри човече! — възкликва той. — Ти ме спаси от магията. Но каква добра случайност те доведе насам?

Накратко му разказваш за мисията, която трябва да изпълниш. Пазачът те изслушва мълчаливо, после кимва.

— Да, пристигнал си където трябва. Чешмите с жива и мъртва вода са в центъра на градината.

Какво ще му отговориш?

Да, знам, току-що ги видях — мини на [467](#).

Бързо ме заведи при тях — продължи на [384](#).

Оставяш кристалния дворец зад гърба си и продължаваш към центъра на градината. Пред очите ти се разкриват все нови и нови красоти, но внезапно надаваш възторжен вик, защото си зърнал най-прекрасната гледка — онази, заради която трябваше да минеш през толкова прекеждия и опасности. Сред лехите от искрящи скъпоценни цветя се белеят две мраморни чешми. Изтичваш към тях... и спиращ в недоумение. Едва сега си задаваш въпроса, който трябваше да ти хрумне отдавна: как ще разпознаеш живата и мъртвата вода?

Оглеждаш внимателно двете чешми. Мраморните им плочи са съвършено еднакви — гладко полирани, без никакъв знак по тях. И все пак разликата е очебийна. Водите на едната чешма са зеленикави, а около нея растат буйни гъсталаци от коприва и плевели. От чучура на другата блика синкава струя, която пада в широко каменно корито, изпълнено с прекрасни кристални лилии. Върху малка нефритова масичка между двете чешми са подредени множество стъкленици. Всичко би било наред... ако успееш да си отговориш на мъчителния въпрос: как да различиш живата и мъртвата вода.

Колкото и да напругаш мисълта си, не откриваш друг начин да разбереш, освен един — чрез опит върху себе си. Но рискът е ужасяващ. Отпиеш ли мъртва вода, това ще те погуби по-бързо от най-страшната отрова.

Ако решиш все пак да рискуваш, от коя вода ще пиеш?

От зеленикавата — мини на [459](#).

От синкавата — прехвърли се на [427](#).

Ако не искаш да рискуваш и просто налееш по една стъкленица от двете чешми, без да се интересуващ коя вода каква е, продължи на [483](#).

Този път нямаш никакъв шанс срещу демона. Опитваш да се биеш, но огнените му нокти се впиват в гърлото ти с чудовищна сила. Потъваш в мрака на смъртта с последната горчива мисъл колко е несправедливо да загинеш, когато си изпълнил мисията почти докрай.

За щастие стъклениците с жива и мъртва вода са оцелели при падането. Продължаваш напред по пътеката и преминаваш на [463](#).

Когато завършваш дългия си разказ, вълшебникът поклаща глава.

— Твоят подвиг е достоен за възхищение, младежо. Ти си освободил Кристалната градина от магията на Зардинакс, а това означава, че демонът е погубен завинаги. Той вече няма да се завърне в света на живите.

Премини на [503](#).

Изтръпнал от вълнение, ти изваждаш стъкленницата от торбата и заливаш мъртвото тяло на вълшебника с бистрата зеленикава течност. Сетне с тревога изчакваш резултата и само след миг разбираш, че е имало от какво да се боиш, защото си направил фатална грешка. Това е живата вода!

Щом първите капки докосват дълбоките кървави рани, очите на Сиян се разтварят широко. От гърлото на вълшебника излитат писъци на непоносимо страдание. Тялото му подскача и се гърчи с чудовищна сила.

Вцепенен от покрусата, ти разбираш къде си сбъркал. Сиян е съживен от магическата вода, но смъртните му рани не са изцелени. След кратка агония старецът отново умира в страшни мъки.

Напразно опитваш да го съживиш, като редуваш ту мъртва, ту жива вода. Вече нищо не може да му помогне. Навярно магията действа само веднъж.

Изпроводен от проклятията на стария Беневوليو, ти напускаш къщата и бавно тръгваш към своята колиба. В устата ти горчи вкусът на провала. Вече нищо не може да спаси тия земи от властта на огнения демон... и за това си виновен само ти.

**501**

Прибрал ли си стъклениците в сребърна кутия?

Да — мини на **498**.

Не — продължи на **486**.

Предпазливо отпиваш от червеното питие. Вкусът е тежък и леко сладък като на старо вино. За миг изпитваш странно усещане — сякаш цялото ти тяло става тежко и плътно като камък. Но това чувство преминава толкова бързо, че дори не успяваш да се изплашиш. Боязливо опипваш тялото си. Не, всичко е наред. Вдигаш рамене и оставяш стъкленицата настрани.

Ако сега решиш да провериш черното питие, продължи на [222](#).

Ако не се интересуваеш от тази стъкленица, остава ти само да напуснеш къщата и да преминеш на [138](#).



Бледият здрач на ранната привечер бавно обгръща Старата гора. Уморен от дългия разговор със Сиян, ти крачиш по пътеката към своята колиба. Изпълва те чувство на дълбоко удовлетворение. След толкова много опасности си успял да изпълниш опасната мисия. И все пак се питаш дали всичко е наред. Можеш ли да вярваш на стария вълшебник, че Зардинакс е напуснал света на живите, че проклятието вече не тегне над Безмълвната гора и че Кристалната градина е освободена завинаги от магията?

Унесен в тия мисли, ти не забелязваш кога си изминал дългия път. Внезапно трепваш, защото забелязваш, че наоколо е станало светло. Сетне ахваш от изненада. Поляната около скромната ти колиба е осветена от стотици факли. А самата колиба... Какво е станало с нея? Покривът и стените са покрити с ивици златотъкано платно, прозорците са окичени с гроздове скъпоценни камъни, а от пътеката към вратата води великолепен ориенталски килим. Но не е необходимо да се питаш кой е извършил това. Пред колибата те чака... самата кралица Алгиона.

Внезапно над поляната се разнася музиката на скрити в гората трубадури. Въздъхваш и тръгваш към кралицата. Дългият ден още не е приключил. Дошло е време за благодарности, речи и пиршества. А почивката... е, почивката ще трябва да почака. Какво да се прави — това е едно от големите неудобства в съдбата на героя.

# ПРИЛОЖЕНИЕ

## ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

<b>Сила</b>	...
<b>Живот</b>	...
<b>Екипировка</b>	.....

### Таблица на шанса

4	8	11	5	2	10
10	2	4	9	11	8
8	5	11	7	2	4
6	10	6	5	8	12
12	7	11	12	3	5
4	9	2	6	9	2
6	10	11	12	11	4
3	12	7	10	7	9
6	9	3	8	2	6
3	5	11	10	7	3



*Карта на Дъбравата на покоя*

# 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.