

КНИГА-ИГРА

# ПРОКАМПА ЧЕМЯГА

Сим Николов



Д9



# **СИМЕОН НИКОЛОВ**

# **ПРОКЪЛНATАТА ЗЕМЯ**

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

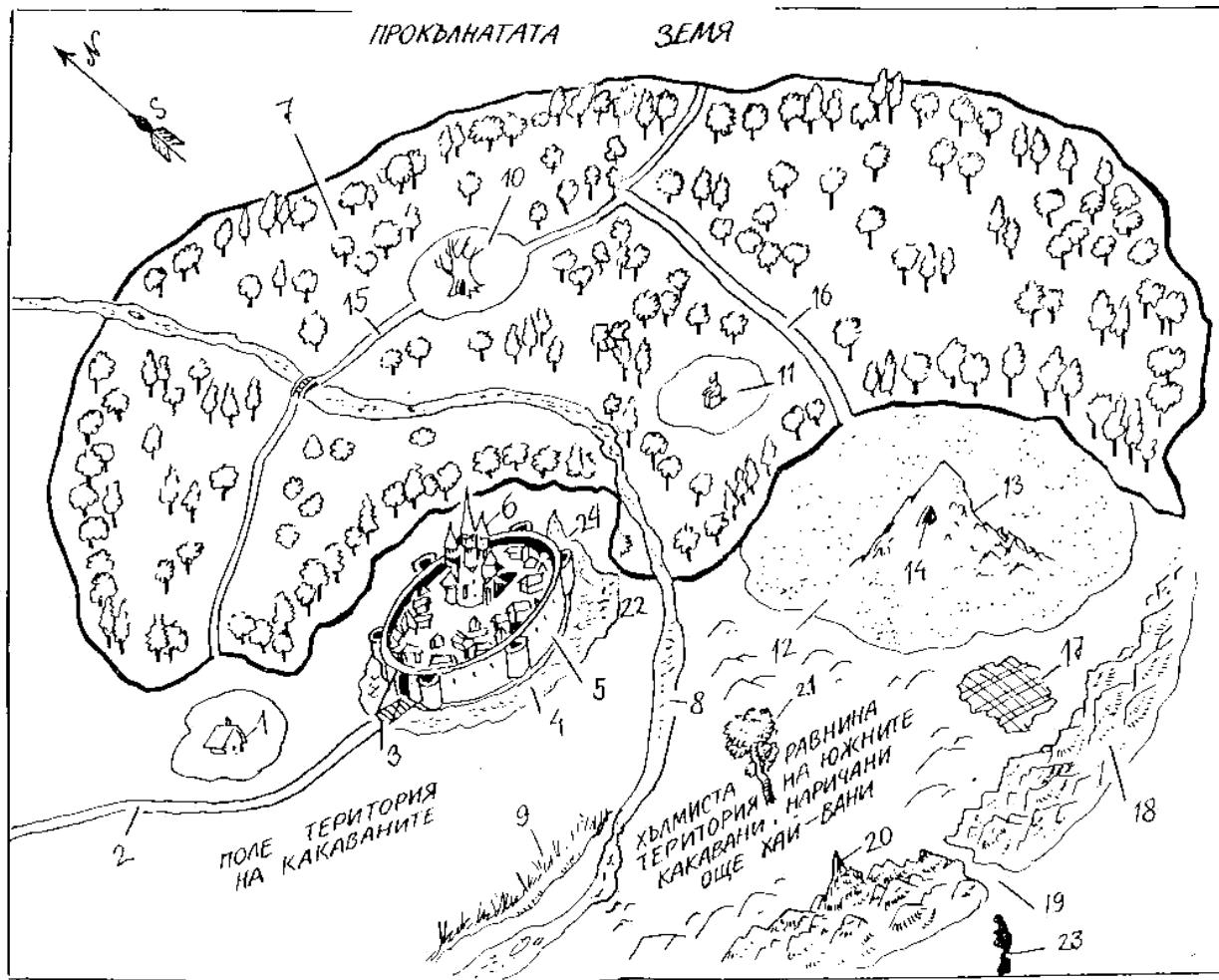
Злият завоевател крал Мрак завладява малко княжество, изгонва местния владетел и опъва над земята воала на вечния мрак. Ще му позволиши ли да се сееш нещастия в тая малка страна ти, храбри Страннико?

Ти можеш да върнеш на хората слънцето, но трябва да завладееш меча на крал Мрак. Пътят ти минава през битки със стражи и с васалите на краля — гръмотевичните братя, които пускат огнени мълнии с върха на пръстите си. Трябва да прекосиш старата гора, да срещнеш горския дух Караконджо и зелените човечета, които тракат със зъби. В безкрайто поле ще те дебнат какаваните и хай-ваните. И когато стигнеш леговището на крал Мрак, можеш да попаднеш в най-неочаквания клопка.

В борбата няма да си сам. Ще ти помогнат сърната, стария бухал и трите феи. Ако си достатъчно съобразителен, ще привлечеш на своя страна и краля на плъховете.

Събери кураж и тръгни на път! Желаам ти успех!





# ПРОЛОГ



Благодаря ти, страннико! Тоя наръч съчки така ме измъчи, че дъхът ми секна. Старите ми крака едва се влачат по грешната земя. Ако

не беше ти, нямаше да се дотътря в къщи, щях да умра нейде в гората. Влез в скромния ми дом, раздели с мен трапезата и си почини. Утре заран ще продължиш пътя си свеж и бодър.

Виждам, че идеш отдалеч. Лицето ти е уморено, дрехите ти са покрити с прах, ала си млад и силен, животът е пред теб. Моят вече си отиде.

Нека първо стъкна огъня. Когато дървата пламнат и къщата се освети, светът ми изглежда по-хубав. В такива минути всичко в мен се радва, нищо, че съм стара. Огънят е нещо прекрасно, страннико. Вярвам, че си го разбрали. Човек като теб, скитал и препатил, сигурно цени хубавите неща.

Потърпи още малко да стопля бобената чорбица. Сега ще сложа софрата. Ето ти питка ръжен хляб и ябълки. Какво му трябва на човек, като е здрав и свободен?

Поминувам добре, не се оплаквам. В градината ми, тук край гората, растат плодове и зеленчуци, дърва има достатъчно. Понякога минават хора, поприказвам си с тях и на душата ми олеква. Чувам какво става по широкия свят и разбирам, че той не е чак толкова широк. Ще го разбереш някой ден, когато стигнеш моите години.

Отдавна вече живея със спомените. Само това ми остана. Помня много неща, помня повече от старата си къща. Край мен са минали хиляди лица, отплували са хиляди надежди. Но тая, последната, е най-силната и искам да я запазя докле съм жива.

Виж тоя огън! Запомни го добре, защото го виждаш за последен път. Утре цялата земя ще померъкне и над страната ни ще настане вечен мрак. Какво, не вярваш ли? Колкото и невероятно да ти изглежда, това е точно така.

От три недели васалите на крал Мрак — Гръмотевичните братя, грабят и убиват из нашите земи. Моята къщурка е твърде бедна за тях, тук няма да видиш следите от техните буйства, ала опасността от пълна разруха тегне над нашата земя. Крал Мрак няма да се успокои, докато не ни смаже всички под тежестта на вечната нощ.

Някои се опитаха да му се противопоставят, но ги сполетя една и съща участ — или ги оковаха във вериги, или ги хвърлиха от високата скала. Лешояди изкъльваха очите им.

Но ти си малко по-особен. От теб лъха сила, усещам вярата ти, че можеш да победиш злото. Още като те зърнах между дърветата и

видях как вървиш по пътеката, веднага разбрах, че си боец.

Виждам, че ти е неудобно да говорим за това, но ти можеш да се преобориш с крал Мрак. Искаш ли да се изправиш срещу злото? Борбата ще е тежка и продължителна, опасностите ще те връхлитат една след друга, животът ти ще виси на косъм. А ако случайно останеш жив, не чакай отплата. Хората тук са такива.

Яж, събирай сили, почини си. Ако решиш да започнеш борбата, кажи ми. Ще ти дам някои неща, които ще ти бъдат полезни в мигове на мъка и отчаяние. Само че не разчитай много на тях, те няма да те предпазят от всички опасности. Твоят ум и твоята сила ще бъдат най-добрите ти приятели.

Трябва да се промъкнеш до крал Мрак и да му отнемеш оръжието — меча с голям рубин на дръжката. Тогава завоевателят ще изгуби силата си.

И помни — ако победиш и успееш да завладееш меча на тиранина, използвай го само срещу мрака.

Изслушваш последните думи на старицата с тревога. За миг заплахата от вечния мрак сякаш те парализира, но много скоро се освобождаваш от страха. Ти си млад, силен и храбър, обходил си далечни земи, видял си много нещастни царства и народи. И навсякъде си се борил срещу неправдата. Защо да не се преобориш и сега?

След вечерята казваш на старата жена, че си готов за битка с крал Мрак и неговите васали. Старицата се усмихва едва забележимо и те повежда към малък килер. Вътре има куп вехтории.

Преди още да успееш да се огледаш, старата жена ти подава окъсан прашен пергамент. На него със старинни букви е написано:

#### СВИТЬК НОМЕР ЕДНО

Аз, вълшебникът Халдерон, живял в радост и несгоди три хиляди години, преди да се оттегля от мирските дела предсказах появата на крал Мрак. Всеки, който дръзне да се бие с него, трябва да знае тези

#### ПРАВИЛА НА БОРБАТА

### Правило първо: ЖИВОТ.

Мярка за твоя безценен живот ще бъдат жизнените ти точки. Надарявам те с живот 30. Докато се биеш за свободата на това княжество, жизнените ти точки ще намаляват или ще се увеличават, но никога не ще надхвърлят 30. Останеш ли без нито една точка, знай, че си загинал и за теб играта свърши. Запиши резултата в дневника на приключението и започни отново. Вълшебникът Халдерон ти дава това право.

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

### Правило второ: СИЛА.

Слаб човек няма да мине читав през всички премеждия, затова ти давам сила 10. Скоро ще разбереш, че това не е никак малко.

### Правило трето: БИТКИ.

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

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

#### ПРИМЕР:

Имаш сила 10, живот 30. От магическата дузина си посочил за себе си числото 4.

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

Твойт резултат е  $10 + 4 = 14$ .

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

Противникът губи една точка, с което жизнените му точки стават  $9 - 1 = 8$ .

Ако разликата в резултата е две точки в полза на неприятеля, твоите жизнени точки намаляват с две:  $30 - 2 = 28$ . Битката продължава, докато един от двамата загуби всичките си жизнени точки.

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

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

Избери си най-подходящите вълшебни предмети от този килер:

1. Парче вмирисано сирене.



2. Амулет.

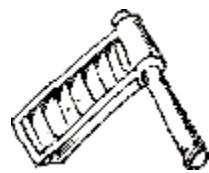


3. Шишенце със светещ дим.



4. Молитва към горската фея.

5. Кречетало.



6. Сребърно огледалце.



7. Тояжка — побойница.



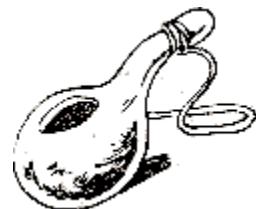
8. Вълшебно лико.



9. Кутийка с оси.



10. Кратунка с вода.



11. Огнеупорно наметало.



12. Кесийка със семе.



13. Искрящ прашец.



14. Целебен мехлем.

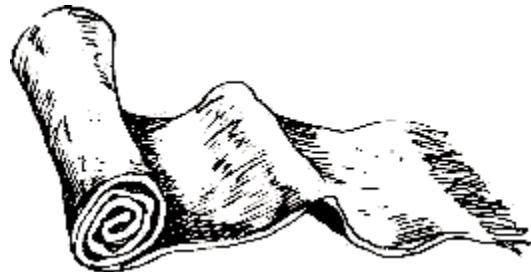


15. Вълшебната дума „начало“.

16. Пукнат грош.



17. Саморазстилаща се пътека.



18. Приспивна свирка.



19. Люспа от дракон.



20. Светулка.



21. Самонасочващ се кинжал.



22. Щипка прах.



23. Перо от щъркел.



24. Факла.



25. Очила срещу мълнии.



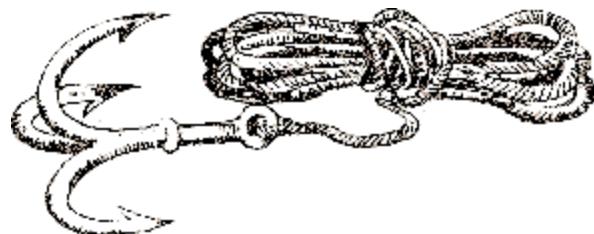
26. Вълшебни ръкавици.



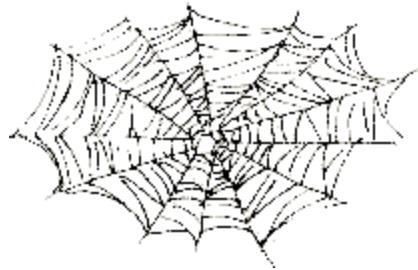
27. Боздуган.



28. Въже с кука.



29. Чудодейна паяжина.



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

Бъди нащрек!

Мини на #1.

# **ЕПИЗОДИ**

# 1

Излизаш от къщурката на старицата, метнал през рамо торбата с вълшебните предмети. На пояса ти е запасан твоят стар меч. С теб са вечните спътници на скитника — арбалет, прашка и нож в ботуша. Утрото едва започва, слънцето виси ниско над хоризонта, въздухът е чист и прозрачен. По тревата има бисерни капчици роса. Дори не ти се вярва, че крал Мрак може да посегне над хората и природата, за да им прати непрогледна нощ. Ала в думите на старицата имаше толкова мъка, че вярваш на всичко, казано от нея.

Има нещо странно в природата. Отначало не можеш да разбереш какво е то, но след малко се досещаш: слънцето изгрява над дърветата на запад.

По пътя минава един човек с широкопола шапка и мотика. Изтичваш към него, поздравяваш го и казваш.

— Искам да ти задам един въпрос.

— Питай — казва човекът.

— У вас слънцето не изгрява ли на изток?

— Това княжество е прокълнато. Тук мракът изгрява на изток, а слънцето — на запад.

— Как да намеря крал Мрак?

Човекът те поглежда подозрително и казва:

— Това вече е втори въпрос.

И продължава пътя си.

Пред теб се разстила безкрайно поле с ниски заоблени хълмове, зад гърба ти е гората, вляво се издигат яките каменни стени на крепостта.

Кой път ще избереш?

Ако поемеш през полето, премини на #40.

Ако предпочиташ пътя през гората, отиваш на #114.

В случай, че решиш да влезеш в крепостта, прехвърли се на #18.

А може би ще успееш, ако изчакаш край стените на града?

Тогава попадаш на #35.

## 2

Приближаваш се на пръсти. Шумът става все по-силен, дънерът на сухото дърво се тресе. Надникваш предпазливо в хралупата. Силният горещ вятыр, който идва от вътрешността й, едва не те събarya. Успяваш да се задържиш на крака и внимателно разглеждаш съществото, което спи вътре.

Това е Караконджо, горският дух, господарят на гъстата гора. Денем той спи, а нощем излиза на лов. Сега той хърка, сякаш е пуснал дъскорезница. Главата му е огромна, тялото му прилича на торба. Четири ноктести крайника, подобни на измършавели вълчи лапи, лежат върху сбръчканата му кожа. До него е подпрян блестящ меч.

За миг те съблазнява мисълта да грабнеш меча, но вероятността да събудиш Караконджо е голяма, а твоята цел е крал Мрак, затова продължаваш на #46.



### 3

Вдигаш арбалета и стреляш по усет, почти без да се целиш. Стрелата изсвирва във въздуха и се забива в гърдите на орела миг преди закривения му клюн да нанесе удар по главата на какаванчето. Тялото му потреперва и пада на земята.

Уплашеното какаванче лежи на тревата и не смее да мръдне.

Тичаш към него, вдигаш го на ръце и започваш да го успокояваш. То само те гледа уплашено и мига.

Няколко какавани изпълзяват от дупките си и идват при теб, като хвърлят боязливи погледи на орела. Те са дебели, брадясали и мръсни, спълстените им коси висят на фитили. На ръст едва ти стигат до кръста. Облечени са с кожи, на краката си носят сандали от лико. От тях лъха на чесън и немити тела.

Един от какаваните отива до орела, побутва го, сетне го ритва с крак под одобрителните възгласи на останалите. Какаванинът се опитва да вдигне орела, ала мъртвата птица е прекалено голяма за дребното му тяло. Тогава той се напътва и отскубва едно перо от крилото на орела.

Закичен с перото, той идва при цялата група и поема мъжкото какаванче от ръцете ти. В сигурни ръце какаванчето надава остър вик — сега то може да опищи околността.

Пътят през полето започва да ти си струва безинтересен. Дали да не се върнеш и да тръгнеш през гората? Ако решиш да постъпиш така, отиваш на #114.

Ако предпочиташ да останеш с какаваните, мини на #32.

## 4

Хълмовете са още далеч, пътуването ти с коня на юг продължава. Земята тук е покрита с ниска трева и храсти, които тайнствено шумолят в мрака. Зад гърба ти остават няколко малки нивици, навярно засети с царевица и картофи.

Конят препуска все така леко, сякаш преди минути сте тръгнали на път. Наоколо не си вижда жива душа. Какви ли чудеса и опасности те чакат в това прокълнато княжество?

Чуваш как нещо свисти във въздуха. Една примка обхваща двете ти ръце и ги притиска към тялото. Опитваш се да извадиш меча, но без успех. Някой дръпва въжето и те събаря на земята.

От тъмнината се появяват две ниски дебели човечета. Това са какаваните, жителите на полето.

Мини на #45.

# 5

Не се доверяваш на коня, в тая прокълната земя нямаш доверие на никого. Воден от скитническия си инстинкт сам избираш пътя през прашното тъмно поле.

Жребецът се опитва да те хвърли от гърба си. От устата му излиза пяна, ала усилията му не дават резултат. Благодарение на своето майсторство успяваш да се задържиш на седлото.

Мини на #24.

## 6

Дървото привлича вниманието ти. Високо горе между зелените листа нещо грее като слънце. Очите ти не издържат огнения блясък. Извръщаш поглед, ала веднага търсиш същото място в короната на дървото.

Тази светлина те задържа под дървото. За известно време забравяш старицата, странните малки човечета и главната цел на твоето пътуване. Има нещо магическо в сиянието над полето.

И чуваш глас. Дървото проговаря.

— Остани тук под моята дебела сянка, Скитнико. Защо ти е да скиташи немил-недраг и да надигаш глава срещу мрака? За кого се трепеш, за онези слепци? Те не заслужават това. Стига си се разправял с недорасли човечета. И на север, и на юг какаваните са едни и същи. Както и да се наричат, мързи ги да се мият и вонят на чесън. Поспри, порадвай се на покоя и си избий от главата всичките глупости за чест и справедливост. Вземи своето и остави другите да правят каквото щат.

Ако искаш да се отърсиш от магията на дървото и да се впуснеш в опасни приключения, мини на #223 или #230.

Ако искаш да изпиташ докрай силата на магията, прехвърли се на #41.

Чува се оглушителен грохот и върху теб се хвърлят десетки същества, тънки и дълги като глисти. Те се увиват около ръцете и краката ти. Тялото ти натежава. Невъзможно е да се помръднеш, имаш чувството, че някой зъл вълшебник те е оковал в железни вериги. Нищо не може да се направи, сега си в плен на зелените човечета — шибидациите.

Странните същества надават бойния си вик — вой през тракане на зъби. Шибидациите са много шумни и винаги тракат зъби — ту от страх, ту от яд, ту от злоба. Зелените човечета те завързват с въжета и с адски шум те понасят в неизвестна посока.



След няколко минути шествието спира и един шибидак ти проговаря:

— Страннико, ти наруши нашия покой и трябва да умреш. Даваме ти възможност сам да си избереш смъртта. Какво предпочиташ — да се удавиш или да те изгорим?

Решението наистина е много трудно. Ако избереш смърт чрез удавяне, прехвърли се на #210.

Ако предпочиташ да те хвърлят в огъня, мини на #71.

## 8

Изваждаш кратунката и изливаш водата от нея. Зад теб се образува блато, в което какаваните затъват и започват да се давят. Свикнали да живеят на суша, дебелите човечета изпитват суеверен ужас от водата. За тях тя е непозната и опасна стихия.

С много усилия, целите изцапани в тиня, какаваните се измъкват на брега на блатото и започват да се вайкат: „Много лошо, много лошо!“

На дебелаците и на ум не им минава, че са извадили голям късмет: докато си лазил из техните катакомби, част от водата в кратунката се е разплискала и вместо огромно езеро на пътя им се изпречи плитко блато. Някои хора не си знаят късмета!

А ти продължаваш необезпокоян пътя си. В далечината пред теб виждаш тясна тъмнозелена ивица. След половин час ходене стигаш до гъста зелена трева, висока около два метра.

Можеш да се скриеш в тревата и да огледаш местността. Ако това е твоето желание, мини на #29.

Ала нещо в тая гъста растителност буди в теб тревога. Не е ли по-добре да се върнеш към близкия хълм, като преминеш на #231, или да започнеш пътя си през полето от самото начало, като се прехвърлиш на #40?

## 9

В лагера на какаваните настава суматоха. Въпреки мрака дебелите човечета са забелязали своя смъртен враг — орела.

Такава олелия не си виждал през живота си: мало и голямо хуква да бяга. Всички се бълскат, крещят, ругаят, гледат да стигнат до някоя дупка и да се пъхнат вътре. Забравят и съд, и чувства, и Висшия си съвет.

В това време успяваш да поразхлабиш въжетата, с които са вързани ръцете ти.

Изваждаш искрящия прашец от торбата и го хвърляш нагоре. Прашецът блясва като вълшебно сияние в мрака. Уплашен от необикновената светлина, орелът разперва криле, забавя полета си и се скрива в тъмното небе. Какаваните не виждат това, те бързат да се изпокрият по дупките си. Надали някой ще си подаде носа от безопасното леговище.

Към теб препуска в галоп черен арабски кон. Освобождаваш се от въжетата и се мяташ на седлото. Бързаш да се ометеш по-скоро от това място.

Отиваш на #5.

## 10

Издебваш момента и бъркаш в торбата. За щастие, тояжката-побойница е най-отгоре. След миг тя е в ръцете ти.

Зелените човечета продължават да крещят, тракането със зъби става все по-зловещо. Изглежда тук, в гъстата гора, рядко стъпва човешки крак.

— Хайде, тояжке, натупай ги тези досадници! — казваш тихичко.

Тези думи са достатъчни. Тояжката се хвърля сред зелените човечета и започва да ги налага. Те пищят, този път от страх, и продължават да тракат зъби. Шибидациите вече са забравили плячката, сега най-важното е да спасят зелената си кожа.

За няколко секунди около дъrvoto не остава нито един шибидак.

— Благодаря, тояжке!

Свалиш дънера от гърдите си. Сега трябва да решиш какво ще правиш.

Ако искаш да продължиш спокойно напред, мини на #69.

Ако предпочитаš по-енергични действия, прехвърли се на #245.

## 11

Опитваш се да пъхнеш с главата надолу, но тоя начин за влизане в дворец ти се струва много неудобен. Какво ще си помисли за теб прислугата?

Пускаш един след друг краката си в дупката и с движения на кръста и раменете пропълзяваш пъrvите два метра. Няколко буци суха пръст падат на главата ти. Началото на едно безумно пътуване към лукса е сложено.

По-нататък става все по-трудно. Любезният домакин те дърпа ту за крака, ту за крачола. Както си тръгнал рачешката, можеш само да получаваш сигнали накъде да вървиш, но не можеш да се наслаждаваш на усмихнатия лик на какаванина.

След малко ви настига друг дебелак от племето. В знак на приятелство и искрена симпатия той доближава лицето си до твоето. За миг ти минава мисълта, че недишаш въздух, а чесън.

Стигате до едно разклонение и се заклещаваш — единият ти крак е пъхнат в левия тунел, другият — в десния. Ни напред, ни назад! От целото ти тече пот и се проклинаш, че си приел поканата на дебелациите да им гостуваш.

Какаванинът пак се тика в лицето ти.

— Хубаво място — казва той. — Широко, удобно.

Да, усмихваш се ти. Широко, удобно, да ти е драго да се задушиш.

С голяма мъка успяваш да измъкнеш крака от тунелите. Какво да правиш? Можеш да тръгнеш по разклонението на тунела — наляво и надясно. Но има и друга възможност — да се върнеш назад.

Ами сега? [Магическата дузина](#) ще реши въпроса.

С 2 до 4 точки пълзиш наляво и попадаш на #209, с 5 до 8 точки лазиш надясно и стигаш до #215, а с 9 до 12 точки се връщаш назад и минаваш на #44.

## 12

Ужасен вик се изтръгва от гърлото ти. Събуждаш се и виждаш едно зелено човече, надвесено над теб. Устата му е отворена, зъбите му чаткат толкова силно, че заглушават вика ти, от очите му излитат зелени искри.

— Ето една хубава закуска — хили се шибидаха.

Зеленото човече те смята за хубава закуска. И таз добра!

Опитваш се да станеш, но шибидаха предвидливо е търколил върху гърдите ти един голям дънер на паднало дърво. Няма мърдане!

В това положение изборът ти е изключително труден: или да го бълснеш назад, или да го умилостивиш с дребен подарък.

Ако избереш борбата, отиваш на #94.

Ако си взел със себе си сребърно огледалце, подари го на шибидаха. Мини на #243 да видиш какво ще стане.

## 13

Отначало се боиш, че разярената стража от крепостната стена ще се втурне да те преследва. Опасенията ти са излишни, войниците стоят зад бойниците и продължават да пазят града. Пазят го, но от кого? От всеки друг, но не и от бандита.

Мислиш дали си взел най-важните вълшебни дарове. В този миг чуваш конски тропот. Звукът от копита се засилва. След малко на завоя се появява облак прах.

Искаш ли да ускориш събитията? Премини на #74.

Ако благоразумието ти надделее, отиваш на #42.

## 14

По пътя срещаш един скитник. Дрехите и лицето му са покрити с прах, палците му стърчат от скъсаните обувки.

— Здравей, страннико — поздравяваш ти.

— Дал бог добро.

— Среща ли нещо интересно по пътя?

Скитникът те гледа със светлите си очи и се усмихва.

— Минах край развалините на един древен град. Това интересно ли е?

— Разбира се. А да си видял нещо като дворец или замък, около който се навъртат страни хора?

Човекът пред теб клати глава. В този миг черна сянка плъзва по небето и закрива слънцето. Мрак се спуска над земята.

Двамата мълчите, потиснати от тъмнината. Досещаш се, че това е работа на крал Мрак. Изваждаш от торбата светещия плод.

— Благодаря ти, човече — покланяш му се ти и му подаваш плода. — Ето нещо, което ще ти свети по пътя.

Плодът избухва и покрива с пушек лицето ти. Втурваш се да бягаш, за да не те настигне сърдития скитник. Тичаш без почивка до древния град.

Попадаш на #67.

## 15

Внезапно притъмнява. От изток духва силен вятър, куп черни облаци плъзват по небето и бързо се приближават към кралството. В ума ти се надига предчувствие за нещо важно и съдбоносно.

Откъде идват облациите? Кой ги изпраща срещу този мирен и малък народ? Засега не можеш да го проумееш, но се надяваш, че скоро всичко ще се изясни.

Ако решиш да останеш в двореца и да наблюдаваш площада, прехвърли се на #63.

Има и друга вероятност — главните събития да станат на площада пред двореца. Ако искаш да си в кипежа на събитията, най-добре премини на #167.

## 16

Пазачът не откъсва поглед от теб, всеки опит за бягство е обречен на неуспех. Накъде ще бягаш с вързани ръце и крака?

Сега можеш да разгледаш своите нападатели. Те много приличат на какаваните, но са малко по-високи и говорят по-бързо. Облечени са по същия начин. В момента са се скуччили и оживено спорят за нещо.

Странните човечета те качват на една носилка и те понасят в неизвестна посока. След време виждаш, че наближавате суха хълмиста местност. На всеки от хълмовете има по един пост, който бди за безопасността на племето.

Свалят те от носилката и ти развързват краката. Повеждат те към долината между няколко хълма. Мястото е равно и много прилича на площад. От всички страни се виждат дупки, от които надничат любопитни глави. Някои от местните жители вече идват към теб и надават радостни крясъци:

— Хай-вани! Хай-вани, хо!

Посочи със затворени очи едно число от [магическата дузина](#). С 2 до 6 точки отиваш на #20, а с повече от 6 точки — #212.

Давай, не губи време!

Зелените човечета се хвърлят върху теб и се увиват около ръцете и краката ти. Всичките ти опити да се освободиш са напразни. Само след минута лежиш на каменните площи, завързан като салам.

Радостта на шибидациите няма граници. Те подскачат, дюдюкат, тракат със зъби. Техните крясъци се забиват като шишове в главата ти. Струва ти се, че няма да издържиш на това мъчение.

Затваряш очи. Трябва да се отърсиш от напрежението и умората, за да намериш пътя към свободата.

Виковете на шибидациите утихват, но тракането на зъби продължава. Зелените човечета те хващат с тънките си лигави пръсти и те вдигат от пода. Отваряш очи. Цялото шествие се насочва към тунела.

Минаваш на #154.

## 18

Минаваш по моста над рова. Стражите на дебелата порта те поглеждат строго, но те пускат в града — видът ти не предизвика съмнение. Скоро крепостната стена, която вдъхва страхопочитание, остава зад теб. Около себе си виждаш редки минувачи — деца, жени, мъже, старци. Всички са притихнали и плахи. Хората са наплашени, те не вярват, че някой ще спре победния ход на крал Мрак.

Питаш един старец къде е двореца.

— Ти да не си от Гръмотевичните братя? — сепва се старецът.

Спомняш си, че старицата спомена за тях — те са васалите на крал Мрак. Без много бавене тръгваш по тясната улица и стигаш до двореца. Около него се е наಸъбрала голяма тълпа.

Какво да правиш?

Ако си привърженик на бързите действия, премини на #81.

Ако предпазливостта е твоето най-силно качество, избери #106.

Изваждаш от торбата шишенцето със светещия дим. Вдигаш бавно запушалката му и гледаш как ярки кълба излизат от дългото му тясно гърло. Скоро светещият дим изпъльва ямата.

Гърдите ти се издуват, тялото ти олеква и някакво странна сила, по-могъща от всички сили, те издига нагоре. Гледаш и не вярваш на очите си — главата ти се издига над земята, после се подаваш до кръста и най-подир краката ти стъпват на здрава земя.

Колкото по-бързо се омета от това място, толкова по-добре, казваш си и се отдалечаваш от ямата с бързи крачки. Вече не обръщаш внимание на странните звуци, които стигат до ушите ти, защото нов, още по-силен шум ги заглушава.

Гората пред теб опредява. Тръгваш още по-бързо и след малко излизаш на горска поляна. В средата ѝ се вижда дебело изсъхнало дърво с голяма хралупа.

Странният шум идва от нея.

Какво да правиш?

Ако решиш да завиеш наляво, мини на #179.

Ако предпочиташи да тръгнеш надясно, напусни поляната и влез дълбоко в гората. Отиваш на #194.

Ако реши да се приближиш, прехвърли се на #2.

## 20

От южния хълм към теб слиза вождът на племето. Той има дълго лице с близко поставени очи. На врата си носи три ката гердани от пъстроцветни глинени мъниста.

— Яфа-хай-вани, Яфа-хай-вани — викат дебелациите.

Какво е това „хай-вани“, което все повтарят? Какво е това „яфа“? Човекът спира на два метра от теб и казва:

— Аз съм Яфа. Ти кой си?

Ясно, Яфа е цар, жрец или султан, изобщо човек, който решава съдбата на хората като теб.

— Аз съм Скитника — отвръщаш. — След малко над земята ще се спусне вечна нощ. Искам да победя крал Мрак и неговите васали.

Човечетата от племето се тресат от смях.

— Ха, ха! — смее се и Яфа. — Никой не ми е разказал такива глупости. Не знаеш ли, че слънцето изгрява сутрин и залязва вечер?

— Може да залезе и по-рано — казваш му ти.

Празни приказки, губене на време, но нищо не може да се направи. Освен ако се понапънеш малко.

Мини на #225 или на #93.

## 21

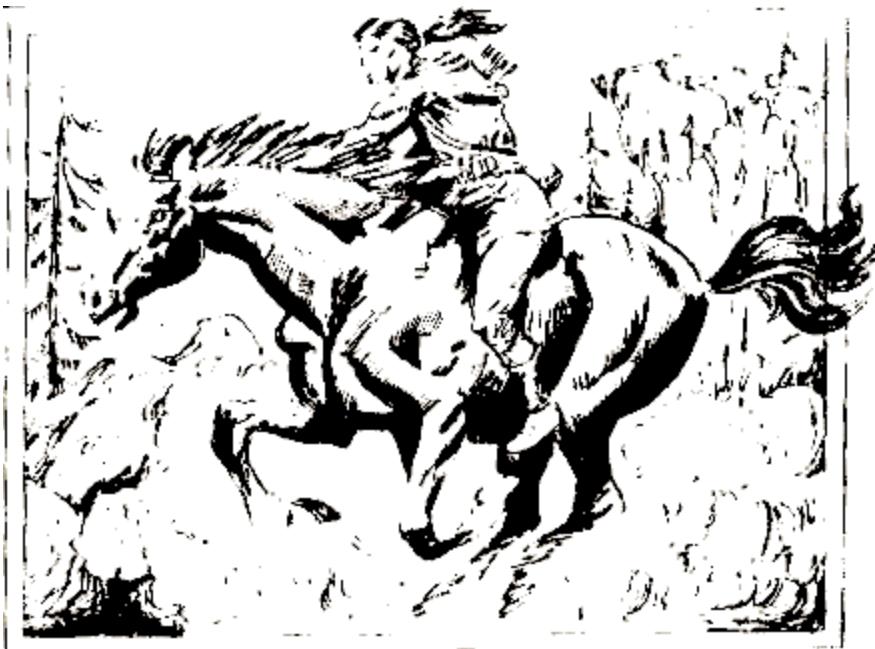
Конят не чака команда, той сам взема решение. Непокорното животно се отбива от пътя и препуска през полето към заоблените хълмовете, които едва се забелязват пред теб.

В падналия мрак вятърът е студен и режещ, но на кон по-бързо ще стигнеш до целта, стига да си изbral върната посока. Само че кой може да ти гарантира, че си на прав път? Конят ли?

При тази мисъл се опитваш да промениш посоката, но конят си знае своето — той препуска през полето към някаква далечна, неясна цел. Нищо не е в сила да го отклони от избраната посока. Най-подир се сещаш, че можеш да го насочиш наляво, но струва ли си?

Ако се оставиш на коня да те носи сам, отиваш на #4.

Решиш ли да отбиеш коня вляво, минаваш на #70.



## 22

Напрягаш всички сили да разкъсаш въжетата. Жилавите растения се впиват в ръцете ти. От болка ти причернява пред очите, ала животът ти е в опасност, трябва да направиш всичко възможно да се освободиш.

След малко отпускаш ръце и отново се напрягаш. Усилията ти дават резултат, въжетата вече са леко разхлабени. Надеждата те кара да се напрегнеш още веднъж и още веднъж. Най-сетне ръцете ти са свободни.

Оглеждаш се и виждаш, че няколко шибидаци идват към теб. Ще успееш ли да освободиш и краката си? Изваждаш ножа, прерязваш въжетата и с най-голямата възможна бързина побягваш към гората и докато тичаш между дърветата, трябва да решиш ще продължиш ли започнатия път или ще се върнеш в края на гората.

Ако решиш да се върнеш, мини на #114.

Ако предпочиташ да продължиш пътя, попадаш на #116.

## 23

Тук реката е много широка, но ти влизаш смело във водата. Скоро става толкова дълбоко, че конят се хвърля да плува. Течението го отнася към отсрецните върби.

Изведнъж от мрака се появява огромен дънер. Реката влачи дънера и го насочва право към теб. Плясваш коня по шията, даваш му зор да побърза, защото едно забавяне може да ти струва живота.

Когато опасният дънер наближава, ти вече си готов да скочиш от гърба на животното. За щастие, конят успява да избегне опасността и не се налага да скачаш във водата.

Сега ти остава само да стъпиш на брега.

Мини на #115.

## 24

Като не успява да те хвърли от гърба си, конят прекратява опитите си. След малко той се втурва вихрено по пътя към града. Отначало се мъчиш да го спреш, но после си казваш: „Зашо да не опитам? Може би това ми е късметът?“

Небето просветлява, сякаш тайнственият вълшебник Халдерон е върнал времето назад.

Стражите на стената забелязват коня. Чува се сигнал за бой. Съдбата изпраща срещу войниците враг и те са длъжни да го унищожат.

Предният десен крак на коня стъпва в дълбока дупка на пътя. Той пада с ужасно цвилене на земята. Излиташ от седлото и след опасно премянтане във въздуха тупваш в праха. От стената се чува буен смаях. Вдигаш глава и поглеждаш към стражите. Един от тях ти показва, че си глупак.

Ставаш и изтупваш праха от дрехите си. Конят вече развява грива в полето.

Връщащ се на #1.

## 25

Въздъхваш облекчено. Краката ти се подгъват от умора. Падаш на земята и заспиваш с дълбокия сън на каталясал скитник.

Събуждаш се с болки по цялото тяло. На няколко места кожата на лицето ти се е напукала. Слизаш до едно поточе и се оглеждаш. Ако имаш от целебния мехлем, намажи лицето си, за да зараснат по-бързо раните ти. Ако не си се сетил да вземеш от мехлема, примири се с това, раните не са опасни. Най-важното е, че си жив и крал Мрак скоро ще разбере това.

Продължаваш пътя си. Едно зелено петно в далечината привлича вниманието ти. Когато наближаваш, виждаш, че това е дърво с огромна корона. Такова дърво не си срещал никога през живота си.

Отиваш на #6.

## **26**

Пътят напред е съвсем чист. Усещаш как от плещите ти пада голяма тежест.

Тук конят се опитва да те хвърли от гърба си. Благодарение на скитническия си инстинкт успяваш да се задържиш на седлото.

Попадаш на #24.

С наближаването до мястото, над което се вие орелът, все повече се снишаваш. Най-сетне започваш да пълзиш. Докато не разбереш има ли опасност, не бързаш да се изправиш на крака.

Пред себе си виждаш дупките на какаваните, местните жители. Те живеят на родове или племена в жилища, изкопани направо в земята. Там спят, там се хранят, там отглеждат децата си.

Няколко кръгли глави се подават от дупките. Те поглеждат нагоре и надават крясъци. После всички глави се скриват и отново настъпва тишина. Само ветрецът полъхва леко.

Внезапно от една дупка надига глава дебело какаванче. Без да се оглежда, то изскуча от дома и започва да се търкаля презглава по зелената ливада. Детето изобщо не мисли за опасността, а само за радостта от играта. След него се подават още няколко глави на солидни какавани. Започва страховта гюрултия.

Мини на #82.

## 28

Приближаваш на кон към останките от някогашния град. Улиците и стените на къщите са обрасли с трева и бурен, всичко тъне в забрава. В тъмнината сякаш целият град е заспал вечен сън. Ще можеш ли сред тези руини да откриеш дирите на крал Мрак?

Оставяш коня да пощипва трева и тръгваш сред развалините. Постепенно започваш да се ориентираш в мрака и откриваш центъра на града, мястото, където се е издигал храмът и дворецът.

Вървиш към колоните на храма. Може би там има някакво послание, някакъв таен знак, с който незнаен каменоделец иска да ти каже нещо?

Дано е така!

Отиваш на #111.

Високата трева е толкова гъста, че движението през нея е почти невъзможно. Погледът също не може да проникне зад дебелите дънери и да каже какво се крие от другата страна. Остава ти само да постоиш и да погледаш какво става в полето. Звяр, птица или случаен пътник могат да ти подскажат кой път да хванеш.

Има и още една опасност — след преминаване на първоначалната уплаха какаваните могат да изпратят отряд от въоръжени с тояги бабаити. Затова изчакваш, нагазил в мочурището, и гледаш към полето.

Нищо интересно. Не е ли по-добре да си опиташ късмета отвъд тази жива стена? Можеш да използваш меча си.

Някъде зад теб се чува жвакане. Обръщащ се ивиждаш, че някакви човечета, може би братовчеди на какаваните, идват към теб.

Схватката е кратка и яростна. Нападателите се нахвърлят върху теб и те повалят в мочурището. Връзват ръцете и краката ти и с радостен вид те понасят в неизвестна посока.

Скоро излизате от високата трева. Нападателите те хвърлят на земята.

Време е да посочиш едно число от [магическата дузина](#). При резултат от 2 до 6 точки минаваш на #221, а ако ти се паднат от 7 до 12 точки, отиваш на #16.

## 30

Хай-ваните се насочват към своето селище в полето. Всички са радостни и възбудени. Ще се върнат в селото с плячка, ще ги похвалят, ще ги наградят. Малко ли е? За истинския хай-ванин това е най-висока чест.

Мислиш си какво да направиш. Можеш ли да извадиш нещо от джоба си и да прережеш въжетата или пък да си послужиш с някой от вълшебните предмети, с които така щедро те дари старицата?

Всичко е загубено, казваш си.

Не, не всичко. Сега мракът не е враг, а твой съюзник.

Ако имаш идея как да се освободиш, прехвърли се на #172.

Ако не можеш да измислиш нищо, изчакай да видиш как ще се развитият събитията и премини на #33.

## 31

Лягаш под едно дърво и заспиваш. Сънят ти е неспокоен, тревожат те странни видения: огнени дракони с разперени черни криле, отровни змии, паяци с ужасни пипала, грамадни като слонове. Опитваш се да избягаш от тези ужаси, но някаква непозната сила ти пречи да се избавиш от тях.

В съня си чуваш бойния вик на шибидаците. Той ти напомня за тяхната жестокост и за свирепия им нрав. Нещо ти подсказва, че с тях човек трябва да бъде твърд и да не им позволи да го заплашват.

Събуждаш се и виждаш няколко шибидаца, надвесени над теб. Дългите им жълтеникави зъби се подават от зелените уста. Погледите им те изгарят. Зелените човечета виждат в теб тълста и лесна плячка. При мисълта за това един от тях преглъща слюнката си.

Ако решиш да се пребориш с шибидаците, мини на #145.

Ако предпочиташ да си плюеш на петите, прехвърли се на #269.



## 32

Благодарните какавани те канят в най-разкошната си дупка. Казваш им, че бързаш по важна работа, но те са много настойчиви. Никой от тях не помни чужденец да е спасил човек от племето.

— Заповядай на нашата трапеза — казва какаванинът с перото.

— С чесън! С чесън! — крещят дебелациите от племето.

Тръгвате заедно към близката дупка, собственост на какавания с перото.

— Това е най-разкошния дворец — казва ти един от какаваните.

— За скъпи гости — най-доброто — съгласява се друг дебелак.

Както му е редно, какаванинът с перото ти предлага с жест да влезеш пръв. Казваш му, че не познаваш двореца и можеш да се изгубиш в многобройните зали на двореца.

— Ще се загубиш като нищо — съгласява се шишкото и си глътва корема, преди да се шмугне в дупката.

Сега е твой ред. Можеш да пропълзиш в тунела и да вкусиш от разкошния живот на един приказно богат какаванин. Прехвърли се на #11.

Но разкошът понякога крие изненади. Все още не е късно да се върнеш и минеш на #114.

## 33

Ушите ти долавят някакъв шум. Оглеждаш се, но в тъмнината не виждаш нищо. Скоро шумът става по-силен и по-ясен. Хай-ваните също се оглеждат.

Внезапно на няколко метра от групата се появява галопиращ кон. Това е черен арабски жребец. Конят се хвърля срещу съ branите на куп хай-вани и започва да ги тъпче с копитата си. Мислиш си, че ще те постигне същата участ, ала жребецът е умно животно.

Нападателите се пръскат, бягат страхливо през полето, крият се в храстите. Наоколо не остава живо нито едно от тези смешни и зли човечета.

Близо до теб блясва нож. В суматохата един от нападателите го е изтървал до храста. С последни усилия успяваш да допълзиш до него и да прережеш въжетата, с които са вързани ръцете ти. После освобождаваш и краката си. Под защитата на мрака можеш да избягаш в полето или да възседнеш коня. Кое предпочиташ?

Ако побегнеш през полето, мини на #149.

Ако решиш да скочиш на коня, прехвърли се на #54.

## 34

Вятърът се засилва. Облаците покриват цялото небе. Някъде далеч на хоризонта забелязваш огнена диря. Мълнии разсичат небето. Уплашените хора покорно свеждат глави, сякаш ги подлагат под меча на завоевателя.

Светлата диря расте и приближава. По небето се задава огнена колесница, в която са впрегнати девет коня. От копитата им хвърчат искри, от устата им излизат огнени езици.

Скоро цялото небе пламва в пурпурните пламъци на един загиващ свят.

И макар че небесата горят, вятърът е хладен и режещ. Студени тръпки минават по гърба ти и кожата ти настърхва.

Огнената колесница се спуска на площада. От капрата и покрива на площада скачат Гръмотевичните братя. Те са облечени в черни мантии, подплатени с червена коприна. На главите си носят черни шапки с широка периферия, окичени с черно перо. Един от тях отваря вратата на колесницата. Всички се покланят дълбоко.

От колесницата слиза крал Мрак. По-скоро слиза една груба плащеница, развявана от вятъра. Под нея се подава дръжката на меч. Край плащеницата се размахват във въздуха две черни ръкавици, а над нея се носи буца сгъстен мрак. Сред мрака плуват очи като два вулкана. На каменната настилка стъпват чифт охлузени сандали.

Какво ще направиш? Може би ще оставиш на случая да определи действията ти. Посегни към [магическата дузина на последната страница](#).

Ако посочиш от 2 до 6 точки, отиваш на #103.

При 7 до 12 точки преминаваш на #90.

## 35

Стоиш край рова и очакваш да стане нещо. Какво точно, не знаеш, но си сигурен, че тук, на това място, ще се случи нещо важно. Близо до теб е подвижният мост, който при опасност се вдига с яки железни вериги. Няма ли да мине по него крал Мрак със свитата си?

Слънцето вече е високо в небето. Вятър няма, от никъде не се вижда нито едно облаче. В тая жега е страшно неприятно да стоиш и да чакаш, но ти вече си взел решение.

Един от стражите те забелязва. От стената се чува сигнал за тревога. Цял отряд войници се появява на бойниците. Към мястото, където стоиш, литват копия и стрели. За щастие оставаш невредим.

Ако решиш да се махнеш от това място, прехвърли се на #64.

Ако те сърбят ръцете и ти се ще да влезеш в бой с войниците от крепостната стена, мини на #92.

Ако искаш да останеш наблизо, но да си в безопасност, прескочи на #58.

## 36

Измъкваш огнеупорното наметало и се увиваш в него. То ще те предпази от изгаряне, но не може да те спаси от задушаване. Ако не направиш нещо, скоро ще се простиш с живота си.

Мъчиш се да прогониш от себе си внушението на мрака, но той се вие над теб и иска живота ти. Не можеш да се отървеш от това видение, за да направиш най-важното — освобождаване на ръцете ти.

От челото ти капе пот. Разтриваш китките си и раздвижваш вдървените си пръсти. Все още има надежда да се изтъргнеш от пещта. И когато се опитваш да отвориш тежката врата, пред очите ти се изправя като стена все същия сгъстен мрак. Познатият глас гърми в ушите ти:

— С чесън! С чесън!

Крал Мрак изпълнява заканата си.

Посочи едно число от магическата таблица. Ако ти се паднат от 2 до 6 точки, минаваш на #57.

Ако посочените точки са над 6, отиваш на #226.

## 37

След около половин час стигаш до мрачен и дълбок проход. През него можеш да минеш отвъд планината, а какво има там, никой не знае. Няма ли най-сетне някой да каже къде е леговището на краля и Гръмотевичните братя?

Колебанието ти нараства. Да биеш толкова път през опасния проход и за какво? Ще видиш ли крепости, ще срещнеш ли хора или призраци? Колко ли път още ще изминеш, докато застанеш срещу тирания? С път не може да те уплаши никой, пътят е хляб и вода за скитника. Трябва само да решиш дали да минеш прохода пеша или на кон.

Ще тръгнеш ли пеша? Попадаш на #80.

Ако предпочиташ пътуването с кон, отиваш на #56.

## 38

Излизаш от двореца и се скриваш зад стълбището. Два отряда войници, които след малко минават край теб, се насочват с тропот към високата желязна врата. Мечовете им подрънкват заплашително. И през ума ти минава мисълта, че си постъпил правилно — едва ли щеше да се справиш с двата отряда и въоръжената охрана, пък и целта ти е да победиш крал Мрак.

Въоръжената стража разблъсква безцеремонно хората. Гражданите на княжеството се отдръпват, за да направят място на големия площад пред двореца. Сетне войниците застават на дванайсет крачки един от друг пред оградата на княжеската градина. Лицата им окаменяват.

Следват тайнствени и необясними събития. За тях ще ти помогне [магическата дузина в края на книгата](#).

Ако получиш от 2 до 6 точки, отиваш на #15.

Със 7 до 12 точки преминаваш на #146.

## 39

От дърветата скачат стотици шибидаци. Цял порой от зелени червеи се изсипва върху теб и парализира волята ти. Ако трябва да умреш от ръцете на тези човечета, би било ужасно!

Но има и още нещо, което е наистина непоносимо — всички като по команда започват да тракат със зъби. Цялата гора се оглася от този странен трясък. Изплашените птици излитат с писък от клоните на дървото и преливат до по-отдалечени дървета, където шумът от зъбите на шибидациите не е толкова силен.

Постепенно разбираш, че въпреки тежестта на гърдите ти имаш шанс да се освободиш. Зелените човечета се кривят и гърчат от радост, забравили какво толкова ги е развеселило. Причината за буйната веселба си ти, тяхната плячка.

В това положение можеш да бълснеш дънера и след дълго бягане през гората да стигнеш до #131.

Ако си взел тояжката-побойница, мини на #10.

## 40

Полето пред теб е обрасло с висока зелена трева. Наблизо не се вижда никакъв път. Тръгващ, накъдето ти видят очите и се надяваш с малко късмет да срећнеш и победиш крал Мрак.

Утринната роса бавно се вдига. Наоколо е толкова спокойно, че думите на старицата за завоевателя ти приличат на лош сън. Нима след ден или след час слънцето, което вече припича, ще изчезне завинаги?

Високо в небето, над падината между два хълма, се вие орел. Той дебне някаква плячка — заек или мишка, нещо такова. А може би в далечината има къща, в която отглеждат кокошки и пуйки?

Каквото и да вижда орелът, това е знак, че някъде пред теб има живот, има жива душа, която може да ти посочи пътя. Трябва да решиш каква посока да избереш.

Ако тръгнеш към левия хълм, мини на #222.

Ако избереш пътя към десния хълм, попадаш на #231.

Ако се насочиш към мястото, над което се вие орелът, прехвърли се на #27.

Внезапно сиянието отслабва. Чува се шумолене и едно светло кълбо тупва на земята. Това е светещият плод на дървото. Той е малко по-голям от ябълка.

Поглеждаш нагоре. Сякаш е минала цяла вечност. Клоните на дървото са голи. Обрулени са от ветровете в полето. Това дърво не може да защити себе си, то не предлага никаква прохлада, никаква закрила.

— Виждам, че не искаш да останеш тук — продължава гласът. — Върви си по пътя, щом толкова искаш, нека само да ти помогна. Тоя плод е вълшебен. Вземи го, той ще ти помогне в твоите странствания.

Светещият плод се търкува и спира в краката ти. Меката светлина, която изльчва, замайва главата ти. Ръцете ти сами посягат и вземат плода. Пускаш го в торбата, сетне тръгваш, накъдето ти видят очите. От торбата се чува писък и едно тихо, но настойчиво: „не, не, не“.

Обръщаш се и поемаш в обратната посока. Плодът се обажда от торбата:

— Да, да, да.

Казваш си, че не трябва да слушаш светещия плод, а сам да избереш посоката.

Ако искаш да се върнеш назад и да се изправиш пред стените на крепостта. Това ще ти отнеме малко време, но може би си заслужава да го направиш? Мини на #35.

Ако държиш да продължиш пътя през полето, прехвърли се на #14.

А може би възлагаш повече надежди на пътя през гората? Отиваш на #131.

## 42

Скачаш на крака. Преди да те види някой се скриваш зад един голям камък. Ръката ти хваща дръжката на меча. Усещаш спокойствието, което те обзema в решителни моменти.

Подаваш глава над камъка. Облакът приближава, но през праха не се вижда нищо. Мрак пада над прокълнатата земя. Досещаш се, че това е работа на краля и неговите васали. Но ти си млад човек, очите ти бързо свикват с мрака.

Ще излезеш ли на пътя срещу тоя, който се задава, или ще се втурнеш право срещу облака? Разумно ли е това? Не е ли по-добре първо да разбереш кой иде насреща?

Ако искаш да хукнеш срещу облака, мини на #74.

В очакване на нещо хубаво прехвърли се на #136.

Предвидиши опасност, попадаш на #43.

## 43

Облакът наближава. Тропотът на подковани копита гърми в ушите ти. Въпреки мрака през оредяващия слой прахвиждаш как към крепостта препуска с развята грива черен арабски кон.

Излизаш на пътя. Като те забелязва, конят забавя бяга си и преминава от галоп в тръс. Шията му блести от пот. Изчакваш удобния момент и когато конят наближава до теб, с един скок го яхваш. Конят се изправя на задните си крака, опитва се да те хвърли от седлото, ала сега си е намерил майстора. Обхващаши шията му с ръце, стискаши здраво с крака корема му и с много усилия успяваш да се задържиш на седлото.

Накъде ще препуснеш с коня?

Към гората — минаваш на #72.

Към полето — отиваш на #79.

Към града — попадаш на #24.

Какаванинът зад теб настоява да го удостоиш с посещението си. Вече не ти е до любезности. Когато домакинът те дръпва за крака, забиваш обувките си в пръстта на тунела и по корем и лакти се придвижваш няколко сантиметра напред. Ако върви така, след половин час може да се измъкнеш от дупката.

Продължаваш да се гърчиш като червей в мрака под земята. В устата ти скърца пясък, носът ти е пълен с прах, но ти продължаваш борбата да се измъкнеш от опасността, в която сам се нахенди.

След безброй усилия, задъхан и мръсен, излизаш с ожулени колене и лакти от дупката. Любезният стопанин те дърпа за крака и не може да разбере причината за толкова краткото ти посещение. Бълсваш го в гърдите и той изчезва в дупката. Тоя вид лукс не ти е по сърце.

Сега имаш три възможности:

Една от тях е да тръгнеш през полето от самото начало и да се прехвърлиш на #40.

Другият шанс е да се върнеш пред стените на крепостта. Попадаш на #18.

Можеш да продължиш пътя си и да минеш на #65.

Побързай с избора!

## 45

Какаваните те повеждат с вързани ръце в неизвестна посока. Ако съдиш по посоката, от която дойде, водят те на север. Единият от какаваните си свирука, сякаш е хванал голяма риба.

След около половин час спирате на сред полето. По-главният от какаваните изсвирва с пръсти. От дупки в земята се подават като къртици десетки какавани. Отначало мракът ти пречи да различиш чертите им, ала скоро забелязваш, че какаваните са най-различни — малки и големи, жени и деца. Големи е малко пресилено да се каже, защото най-високите местни жители ти стигат до кръста.

Скоро една шарена тълпа ви заобикаля. Местните жители запалват факли да те огледат. По-главният от какаваните им разправя нещо. Сигурно описва героизма си при залавянето на чуждоземеца. Всички крещят одобрително.

Тук обръщаш на [магическата дузина](#). Ако посочиш число от 2 до 6, мини на #66.

Ако числото е над 6, прехвърли се на #117.

## 46

Хралупата остава зад гърба ти. Тръгваш по пътека през гората, но вече си много по- внимателен, опасностите са те научили да предвиждаш всяка трудност, поне така си мислиш.

Гората като че няма край и никога няма да ти поушнне как да стигнеш до крал Мрак. Победата над него вече изглежда далечна, дори невъзможна.

Краката ти се заплитат в нещо и веднага политаш към земята. Това е въже, изплетено от виещи се растения. Някой го е завързал така майсторски, че и най-зоркото око не може да го забележи в мрака.

Сега избери със затворени очи едно от числата на последната страница.

С резултат от 2 до 4 точки премини на #194.

Ако уцелиш от 5 до 8 точки минаваш на #185, а с 9 до 12 точки отиваш на #7.

Вървиш по мраморния под на двореца. Наоколо се виждат златни свещници, от тавана висят кристални полилии. В двореца е съвсем тихо, само отвън се чува гълч от тълпата и подvikванията на стражата. Пред теб е стълбището, от двете ти страни са източното и западното крило на двореца.

Внезапно някъде от западното крило се чуват стъпки на ботуши. По стълбището иде друга група войници. Трябва да вземеш решение.

Ако решиш да се скриеш в източното крило, премини на #125.

Ако предпочиташ временно да отстъпиш, минаваш на #38.

Блъсваш хай-ванчето и се провираш през вратата на пещта. С едната си ръка стискаш торбата с вълшебните дарове. Прескачаши падналото хай-ванче и се втурваш да бягаш между дупките на местните жители. Един от тях те забелязва и започва да креци:

— Печеното избяга!

Чува се всеобща въздышка.

— Пази чесъна! — вика друг.

В суматохата няколко човечета тръгват да спасяват чесъна, който се търкаля край пещта, други се хвърлят по петите ти. Разстоянието между теб и преследвачите бързо се топи.

Един от тях сваля от рамото си въже и го завърта над главата си. След миг ще лежиш на земята като непотребен вързоп.

Без да забавяш крачка бръкваш в торбата и изваждаш кесийката със семе. Замахваш назад и лекия ветрец разпилява семената. Между теб и преследвачите израства гъста гора.

Мини на #25.

Ако не си взел в торбата кесийка със семе, сърди се на себе си. След малко хай-ваните ще ти вземат живота.

Оглеждаш се. Хралупата е много голяма. Една част от дъrvото се отмества и открива каменни стълби, които водят към дълбоко подземие. Отвътре идва синкова мъртвешка светлина и лъха студ.

Мислиш си дали това не е леговището на крал Мрак. Кой друг може да построи такова нещо в гората?

Слизаш няколко стъпала надолу, спираш и се оглеждаш. Стълбите минават между каменни стени и завиват надясно. Продължаваш надолу. Чува се само шумът от собствените ти стъпки.

Спираш на една широка площадка. Сводът е подпрян с няколко дебели колони. Пред теб се открива широк тунел, осветен със същата призрачна синкова светлина.

Мини на #119.

## 50

Конят те носи като стрела към руините на древния град. През ума ти минава мисълта, че в тъмнината трябва да си особено предпазлив, но ти я отпъждаш като конска муха. Ето, крал Мрак затвори воала над града, а ти още не знаеш къде да го намериш.

Полето е притихнало, нищо не трепва в него, само вятърът напява в ушите ти песента на вечния скитник. По-бързо, казваш си, по-бързо.

Скоро забелязваш няколко колони, стърчащи над земята. Вече наближаваш древния град, когато забелязваш, че вдясно от теб нещо блести в тревата.

Ще се опита ли да задоволиш любопитството си?

Ако решиш да се отбиеш, мини на #171.

Ако предпочиташ да продължиш към останките от древния град, прехвърли се на #28.

— А сега заповядай в нашата приемна — казва Яфа.

— С чесън! С чесън! — крещят южните какавани, наричани гордо хай-вани. И тук чесънът е на особена почит. Но защо ще почиваш с чесън? Може би това е предпочтеният парфюм на местното население?

Пъхват те в една огромна пещ. Няколко хай-вани стъкват огъня. Въздухът бавно се нажежава, става невъзможно да се дишат.

Ниският свод сякаш притиска гърдите ти и се мъчи да те смачка. Всичко в тая борба те преследва, мачка и иска да те разкъса на парчета. Минал си през толкова премеждия, избегнал си многобройни опасности, в които не си виждал светъл лъч, но този път наистина няма надежда. Ушите ти още кънтят от виковете на хай-ваните:

— С чесън! С чесън!

Изведнъж като на сън пред теб се появява тъмно петно — трептящ съсирак от мрак, и един глас казва:

— Моята вълшебна сила може да те спаси. Кажи „да“ и ще ти запазя живота. Инак ще се простиш с белия свят.

Крал Мрак ти предлага помощ!

Ако кажеш „да“ или пък нямаш оgneупорно наметало, връщащ се на #1.

Ако отговориш с „не“, минаваш на #36.

## 52

Какво е това? Не те ли мамят очите?

Някъде в далечината трепва плаха светлина. Първото ти желание е да се втурнеш напред, да се срещнеш с хора, да ги разпиташ. В търсенето на крал Мрак всеки човек може да ти бъде полезен.

Здравият разум те кара да охладиш чувствата си. Тръгваш бавно напред и се стараеш да избягваш всеки шум, който може да те издае.

Когато се приближаваш достатъчно, виждаш голям огън. Край огъня седи човек.

Ще се приближиш ли или ще изчакаш?

Ако искаш да отидеш до огъня, мини на #61.

Ако решиш да изчакаш, прехвърли се на #214.

## 53

Вмъкваш се в двореца. Успокоен от тишината, тръгващ спокойно към широката стълба. Очите ти виждат прекрасно в мрака. Ала когато минаваш край една колона, върху теб се хвърлят двама от Гръмотевични братя. Бориш се с всички сили, но слугите на крал Мрак успяват да те повалят и да ти вържат ръцете. След малко те затварят в подземна килия. Един от братята остава да те пази.

Успяваш да измъкнеш от торбата си щипка прах и го хвърляш в лицето на васала. Той веднага се покорява на волята ти, отваря килията и съблича дрехите си. Обличаш ги светковично и след като заключваш зашеметения васал в килията, тръгваш по грубите каменни стъпала. Пътят ти е само един — нагоре, към двореца.

Премини на #113.

Ако не си взел със себе си вълшебната щипка прах, ще си изгниеш в подземната килия. Започваш от #1.

Пътят напред е свободен. Мяташ се на коня и скоро руините на древния град остават зад гърба ти. В тъмнината препускаш като вихър към крепостта, където се надяваш да срещнеш крал Мрак.

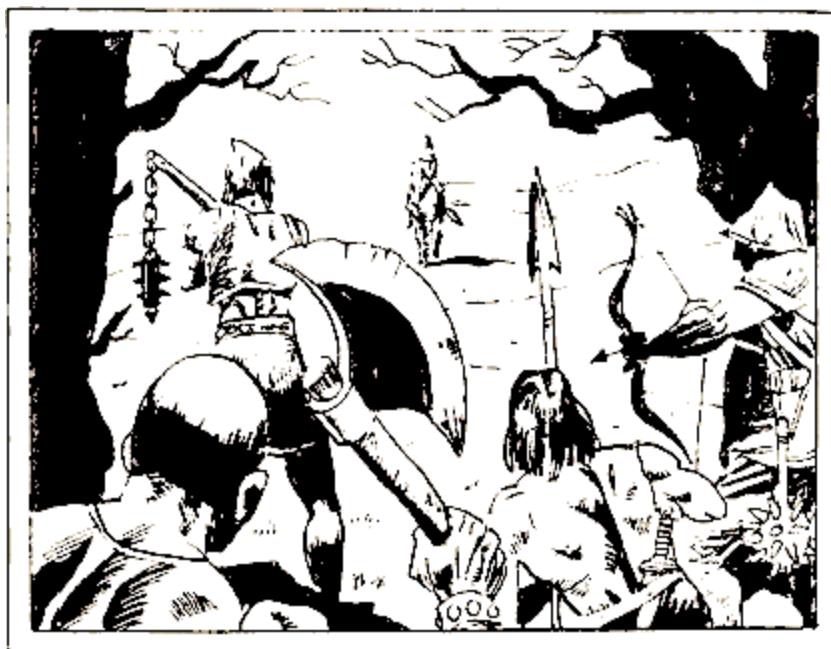
Пресичаш реката и отново пускаш коня в галоп. От върбите изскачат десетина разбойника. Бандата се втурва след теб. Крепостта е далеч, а и да стигнеш, в тъмнината няма да ти отворят градските порти. Дотогава разбойниците ще ти видят сметката.

Ако нямаш чудодейна паяжина, спукана ти е работата. Одраната ти кожа ще се развява на нечие разбойническо копие.

А ако си сложил в торбата това вълшебство?

Без да забавяш коня изваждаш от торбата спасителната паяжина. Веднага я хвърляш зад гърба си. Чудодейната паяжина израства по-висока от дърветата и прегражда пътя на преследвачите. В мрака разбойниците попадат в лепкавата мрежа с конете и оръжията си. Един огромен паяк ще изпие кръвта им. Никой от бандата не успява да се спаси.

Отиваш на #26.



— Зная къде е леговището на крал Мрак и неговите разбойници — казва сърната.

Изненадата ти е толкова голяма, че не можеш да обелиш нито дума, само гледаш с широко отворени очи това нежно създание.

— Бърлогата на завоевателя е далеч от тук — продължава сърната.

— Кажи ми къде е и аз ще го убия.

— Ти си чуден човек, Скитнико — казва сърната. — Искаш да убиеш крал Мрак, а не мислиш за живота си. Пътят през гората е много опасен. Послушай съвета ми и се върни към крепостта.

Съгласи се! Минаваш на #118.

## 56

Пътуването в мрака е трудно, опасностите дебнат навсякъде — може да те повлече някой буен планински поток или да паднеш в дълбока пропаст.

След дълъг и изтощителен преход минаваш най-високата точка на прохода и тръгваш надолу. Слизането е не по-малко опасно, затова гледаш да забавяш малко движението.

Ушите ти загълхват. Разбиращ, че вече си в ниското и края на прохода е съвсем близо. Слизаш от коня да се поразтъпчеш. Черният жребец изчезва в ноцта, но загубата не може да те спре.

Напред и само напред!

Попадаш на #52.

Едно хай-ванче надниква в пещта и вика така, че да го чуе цялото племе:

— Опечен! Опечен!

Лицето му плува пред премрежения ти поглед. Трябва да направиш нещо, но си толкова отпаднал, че всяко движение изисква от теб огромни усилия.

Никога през своя млад живот не си се чувствал толкова slab!

Поемаш в гърдите си пресния въздух, които идва през вратата на пещта. В главата ти просветлява, тялото ти се изпълва с нови, непознати усещания. Силите ти се възвръщат мъчително бавно, а време няма.

Погледът ти се избистря. Пред очите ти изплува сияйното лице на хайванчето. То хвърля върху теб две глави чесън.

Ако предпочиташ сигурността, мини на #232.

Ако залагаш на риска, прехвърли се на #48.

## 58

Застанал на безопасно разстояние от крепостната стена, ти се мъчиш да измислиш някакъв план. Трудностите започват още от самото начало. На тая земя има толкова много места, където може да се свре мракът!

Отговорът на въпроса идва ненадейно.

Слухът ти долавя тропот от конски копита.

Мини веднага на #13.

— Сполайти — казваш на отшелника.

— Бог да ти е на помощ — произнася той.

Пъхаш плика с трите мъдри съвета в торбата и се сбогуваш с този благ старец. Още не знаеш ще ли потрябват ли някога тези съвети. Може пък наистина да ти помогнат в най-трудния момент?

Изведнъж от мрака се появява коня ти. Мяташ се на гърба му, забравил умората.

Обратният път през прохода е още по-труден. Когато отново се връщаш в полето на княжеството, тялото ти натежава от умора. Сякаш години са минали от времето, когато не си бил тук.

Ще спреш ли или ще продължиш?

Ако решиш да починеш, мини на #138.

Ако предпочиташ да продължиш, попадаш на #68.

## 60

Мрачната гора бавно се изпълва с този странен, тревожен звук, който кара сърцето ти да бие все по-силно. Струва ти се, че си взел неправилно решение, което може да ти струва живота, но скоро любопитството ти надделява. Продължаваш пътя си.

Откъде иде тоя шум? От хора, животни, таласъми? Или наблизо се намира сипей и камъните се търкалят по стръмното с чудовищна сила, като мачкат всичко живо по пътя си? Каквато и да е причината твърдо си решил да преодолееш всички препятствия по пътя към бърлогата на крал Мрак.

Замислен за странния шум, който идва до теб съвсем отблизо, забравяш за опасността, която те дебне. Под краката ти се чува пращене на съчки и шум на суhi листа. Почвата под теб пропада и тупваш в дълбока яма. Добре поне, че успяваш да избегнеш заострения кол на дъното й. Засега отърва кожата!

Оглеждаш се. Стените на ямата са отвесни и е невъзможно да се изкачиш по тях. Почти невъзможно, минава ти през ума, защото имаш избор: да използваш меча си или да извадиш шишенцето със светещия дим.

Ако решиш да си послужиш с меча, мини на #218.

Ако разчиташ повече на шишенцето със светещия дим, попадаш на #19.

## 61

— Добра среща — поздравяваш ти.

— Дал бог добро — отвръща човекът.

Той е белобрад старец, отшелник. В хубаво време спи под открито небе, а в студ и дъжд се приютява в близките пещери.

Отшелникът ти разказва, че крал Мрак живее в Желязната планина, но къде се намира това място, не знае. Според него планината е в прокълнатото княжество, от което идваши.

Когато разбира защо го разпитваш, той дълго бърка в дрипавата си торба и изважда нещо от нея.

Старецът ти подава някаква хартийка.

— Какво е това? — питаш го учудено.

— Плик с три мъдри съвета. Ще ти потрябва.

Не виждаш нищо по-разумно от това да се върнеш в княжеството.

Ако не искаш да рискуваш, премини на #59.

Ако търсиш нови пътища, прескочи на #76.

## 62

Събуждаш се на една поляна. Чуваш познатия шум и виждаш хралупата в дънера на изсъхналото дърво. Той се тресе от хъркането на горския дух Караконджо.

Във въздуха се носи едваоловим мирис. Той ти напомня нещо. Отначало не можеш да разбереш какво, но скоро ще се досетиш.

Към шума от хъркането на Караконджо се добавят някакви нови звуци. Това е тропот на копита. Да, тропот на копита!

Няколко секунди стоиш, вгледан в хралупата.

Какво да правиш?

Ако решиш да тръгнеш напред към хралупата на Караконджо, мини на #91.

Ако благоразумието ти подсказва да се върнеш назад, прехвърли се на #196.

## 63

— За посрещане на Негово кралско величество, готови!

Мощният глас на началник-стражата се понася над площада. Множеството замира. Войниците тропват крак и извръщат суворите си лица на изток.

Използваш момента и изтичаш тихо към оградата, където се скриваш зад една колона. Мястото ти е удобно, остава само да разбереш защо са тези приготовления.

Премини на #34.

## 64

Най-лошото е да застанеш с гръб към врага. Тогава някое от смъртоносните му оръжия ще те прониже и никой не може да ти помогне.

Отстъпваш бавно назад, като държиш под око стената и войниците. Стражата продължава да те обсипва с копия и стрели, но ти си готов за всяка опасност, нищо не може да те изненада.

Отдалечаваш се на безопасно разстояние. Сега спокойно показваш на войниците, че са глупаци. Можеш да им обърнеш гръб, без да се интересуваш от гърлените им ругатни и проклятия.

Вече си близо до пътя. Ако крал Мрак мине оттук, той на часа ще срещне меча ти. Остава ти само да седиш и да чакаш.

Мини на #13.

## 65

Само след няколко секунди разбираш колко неправилно си постъпил с дебелациите от племето. Озлобени от твоето неуважение към тях, какаваните изваждат тояги и хукват след теб по ливадата. Крясъците им те карат да си плюеш на петите.

Колкото и да е странно, дебелите човечета са много пъргави. Краката им се движат с неочеквана бързина, очите им са зачервени от гняв, стъпките им шумолят зловещо в меката трева. Както е тръгнало, след малко ще усетиш дъха на чесън върху врата си.

В главата ти минават най-различни мисли. Пред теб има два хълма, можеш да се изкачиш на един от тях, но това крие опасности — какаваните ще те заобиколят и ще те хванат, а тогава... Даже не ти се иска да мислиш какво ще стане тогава.

Ако избереш пътя към левия хълм, мини на #222.

По пътя към десния хълм отиваш на #231.

Но има и нещо много по-хубаво.

Ако си взел от вълшебните дарове кратунка с вода, попадаш на #8.

## 66

Висшият съвет на какаваните се събира на заседание. Заседанието е открыто, пред всички. Тук и последният какаванин може да чуе каква съдба очаква чуждоземеца, дръзнал да нахлуе в техните земи.

— Смърт! — крещят едни.

— Чеверме! — дерат си гърлата други.

Това е едно и също, само че ако ти лепнат присъда „чеверме“, вместо младо агне на шиша ще завъртят теб.

Тръпки те побиват. Нима ще се оставиш на тези жалки кресливи човечета, които миришат като овце?

След дълго умуване най-мъдрите какавански глави решават съдбата ти: смърт!

Щеш не щеш, отиваш на #203.

Вървиш безцело сред развалините, потънали в мрак. Случайно виждаш бледа светлина върху една от колоните. Спираш и се вглеждаш в светлината. Тя трепти, променя се и бавно се превръща в разтегнато бледо петно, подобно на стрелка. Стрелката сочи към прохода.

След многобройните премеждия си станал много предпазлив. Тоя знак може да е плод на въображението ти или просто измама.

Можеш да се върнеш към крепостната стена. Вълшебникът Халдерон ще върне времето назад.

Мини на #18.

Друга възможност е да се качиш на близкия хълм. Прехвърли се на #231.

Ако не се страхуваш от измама, попадаш на #98.

## **68**

Сега пътят през полето ти се струва съвсем лек и приятен. Тук арабския жребец може да покаже цялата си бързина.

Вече виждаш стените на града. След малко ще тръгнеш по дирите на крал Мрак, за да го унищожиш веднъж завинаги. Тук конят се опитва да те събори на земята.

Мини на #24.

## 69

Оглеждаш се. Наоколо няма и следа от шибидациите, но знае ли човек дали не се крият зад дънерите или в клоните на дърветата? Тези отвратителни твари са изключително опасни.

Продължаваш пътя си по пътеката през гората без никакъв план. Опитът те кара да бъдеш предпазлив — тук всеки момент може да те нападне някой.

Неочакван шум те кара да се обърнеш. Стресната от крясъците на зелените човечета, една сърна минава зад шубраците на десетина метра от теб. Очите ѝ се огромни и светят в мрака.

— Хей, сърничке! Знаеш ли къде е свърталището на крал Мрак и Гръмотевичните братя? Заклех се да ги победя и да върна слънцето над тая земя.

Сърната спира и те поглежда.

Ако се надяваш на чудото да ти проговори, мини на #55.

Ако не искаш да си губиш времето със сърната, прехвърли се на #114.

## 70

Закриваш с ръка дясното око на коня. Объркан и уплашен от станалото, черният жребец се хвърля наляво. Той забавя малко своя бяг, вече не е така сигурен в себе си.

С няколко такива опита успяваш да отклониш коня от първоначалната му посока. За добро или за зло, питаш се, но няма кой да ти отговори. След малко виждаш високи тъмни храсти. Стигнал си до върбите край реката.

Мислиш дали да я пресечеш или да тръгнеш по брега ѝ надолу по течението.

Ако решиш да минеш реката, попадаш на #23.

Тръгнеш ли по реката, отиваш на #122.

Шествието на шибидациите излиза на голяма горска поляна. В средата ѝ се вижда огромна скала, която прилича на статуя. Това е Шиби, богът на шибидациите. Поляната е пълна със зелени човечета, дошли да видят смъртта на един чуждоземец.

Шибидациите се щурат насам-натам. Едни от тях носят съчки от гората, други ги трупат на камара близо до статуята на бог Шиби. Във въздуха се носи възбудата от близкото изпичане на Странника. Никога през живото си не си виждал толкова отвратителни зелени лица.

Скоро пламва огромна клада. Пламъците осветяват сuroвото и непреклонно лице на бог Шиби. Зелените човечета танцуват край огъня и тракат със зъби от радост. Каквото и да стане, те винаги тракат зъби.

Мислиш си как да постъпиш. Ако се опиташи да избягаш, мини на #22.

Ако решиш да изчакаш, отиваш на #189.

Отначало черният жребец се съпротивлява, не иска да се подчини на волята ти. Това не те плаши — яздил си всякакви коне, и този жребец ще ти се подчини.

След малко конят се успокоява и покорно се отправя в тръс към гората, където го насочваш. Искаш да я пресечеш наддълж и нашир, да научиш тайните й. Може да срећнеш горски жители, които ще ти посочат верния път.

Ала когато стига до началото на гората, конят изведнъж спира. Никаква сила не може да го накара да влезе в гъстия лес. Или сред дърветата се спотайва нещо, което го плаши, или пък някой го изпраща със специална цел.

Конят се обръща и въпреки отчаяните ти усилия да го спреш препуска към стените на града. Внезапно той спира и се изправя на задните си крака. Опитва се да те хвърли, но ти успяваш да се задържиш в седлото.

Отиваш на #24.

Реката бучи и се пени, буйните ѹ води те носят в мрачен подземен тунел. Вече не помниш колко пъти си се ударил в скали и остри камъни. Единственото ти желание е да се задържиш на повърхността на водата.

Но ето, че течението те хвърля във водовъртеж. Водата засмуква тялото ти и го повлича по една спирала, която ти се струва безкрайна. Гърдите ти сякаш ще се пръснат, съзнанието ти се замъглява. Ала преди да угасне последната искрица живот някаква невидима сила те издърпва нагоре, към повърхността на водата. Поемаш жадно въздух и се оглеждаш. Сега реката тече над земята.

Наоколо е съвсем тъмно. Досещаш се, че това е работа на крал Мрак.

Излизаш на брега. Скоро очите ти свикват с мрака, започваш да различаваш големи и малки предмети. В далечината се очертава хребета на висока планина, а в подножието ѹ забелязваш планински проход. Все още не знаеш дали бърлогата на крал Мрак е в прокълнатото княжество или отвъд планината. Какво да сториш?

Ако минеш през прохода, можеш да налетиш на зелените човечета, а без път и пътека пътуването ти през планината ще бъде много дълго.

Какво избираш?

Пътя през прохода — мини на #86.

Пътуването през планината без пътека — прехвърли се на #240.

Облакът прах, който се носи над пътя, те привлича с магическа сила. По-добре да се хвърлиш там, където става нещо, отколкото да дремеш край стените на една обречена крепост и да слушаш ругатните на стражата.

Втурваш се с изваден меч към облака. Ако е крал Мрак, ще го накълцам на парчета, мислиш си. Ако са рицари, ще ги попитам за леговището му. Ако е млада принцеса, ще я защитя. Ако са селяни...

Продължаваш напред без никакво колебание.

Отиваш на #109.

Бързите крака на коня те носят през полето. В този луд бяг ти се сливаш с черния жребец, двамата ставате едно цяло. И макар че благоразумието ти подсказва да забавиш хода на коня, ти го оставяш да препуска в мрака.

Тревата тук е рядка, на места растат ниски храсти. В тъмното те приличат на странни непознати животни.

Планината, черна и непристъпна, се издига величествено пред теб. Нейните голи чукари ти подсказват, че навлизането в нея е опасно, но ти продължаваш да препускаш напред. Отляво виждаш в мрака няколко колони — останки от един древен град.

Тук почвата е камениста, рядко се срещат храсти, а още по-рядко — трева. Пътеката става все по-стръмна, конят дава признания на умора, но това не те тревожи. От галоп преминаваш в тръс. Вече знаеш, че си близо до целта.

Искаш ли да продължиш веднага пътя си? Мини на #37.

А може би трябва да дадеш почивка на коня? Отиваш на #144.

## 76

— Сполайти — казваш на човека край огъня и продължаваш напред.

Тук срещаш изненада — вместо да се спуска към полето, пътят се издига нагоре. Що за дяволия?

Оглеждаш местността. Вляво и вдясно от пътя склонът се спуска стръмно надолу. Вече си мислиш какво да правиш.

Ако решиш да се отбиеш от пътя и да се спуснеш по стръмното, попадаш на #132.

Ако искаш да се върнеш през прохода и да откриеш коня, прескочи на #107.

Можеш просто да се върнеш на #61, за да вземеш правилно решение.

Вече си изминал стотина крачки по стената, когато забелязваш силуeta на един от стражите. Спираш на място и се оглеждаш. Това място ти се струва най-безопасно. Слизаш по каменните стълби на крепостната стена и след малко стъпваш на една от градските улици. Нямаш готов план за действие, но се надяваш да измислиш нещо в движение.

По улиците няма жива душа. Градът е мрачен и притихнал. В тишината чуваш какво говорят двама от стражите на стената. Под страх от смъртно наказание крал Мрак е наредил никой да не пали огън.

Всичко е ясно. В една поробена държава единственото имане на хората е мракът.

В края на улицата се чуват стъпки. Скриваш се зад ъгъла да видиш кой минава. В черната сянка познаваш един от гръмотевичните братя. Когато разбойникът наближава ъгъла, хвърляш се върху него и със силен удар го събаряш на земята.

Ще го съблечеш ли на улицата или ще го издърпаши в близкия двор, където никой няма да те види?

Може би бързаш да му вземеш дрехите? Мини на #244.

Ако решиш да бъдеш по- внимателен, отиваш на #135.

Наближавате горска поляна. Насред поляната виждаш голям черен мях. Това е Караконджо. Опулените му очи светят в мрака. Горският дух гледа нагоре към небето.

Неочаквано тоя мях подскача високо и дългите му мършави ръце хващат орела за опашката. Започва лута битка. За да не те изтърве, гордата птица удря Караконджо с ноктестия си крак. Горския дух надава вик и полита към поляната с раздряно лице.

В ръцете му остават само две пера от орел. Ако иска, нека се закичи с тях.

Отдъхваш си. Полетът продължава.  
Попадаш на #85.

Въпреки че си опитен ездач, конят отказва да се подчини, не иска да те понесе през полето. Толкова упорит жребец не си срещал през живота си.

Лека-полека конят се успокоява и се втурва в галоп през полето. Мислиш си, че ако обходиш тази голяма равнина, ако познаваш всяко нейно кътче, по-лесно ще хванеш дирята на поробителя.

Когато в далечината се появяват върби, конят рязко спира на място. Някаква невидима сила или чисто и просто неговият конски инат му пречи да продължи напред.

В близките храсти се чува шум, сякаш зверове се боричкат в гъсталака. Конят се обръща и препуска бясно към пътя, по който дойде, а когато излиза на широкия друм, веднага се вдига на задните си крака.

Иска да те хвърли, но не успява.

Попадаш на #24.

## **80**

Пътят през планинския проход е убийствен, особено в непрогледен мрак. Тесни пътеки минават над дълбоки пропасти, животът ти е в постоянна опасност. Може би тъкмо затова не пожела да вземеш коня?

Няма ли край, казваш си за кой ли път и точно в този момент...  
Мини веднага на #52.

## 81

Шлемовете и броните на воините от страната блестят на утринното слънце. Пазачите охраняват двореца на стария княз, който според хората около теб е загинал от ръцете на нашествениците. Ще се появи ли крал Мрак? Никой не знае.

Близо до главния вход в двореца забелязваш вековно дърво, разперило клоните си над оградата на княжеската градина. Отдалечаваш се тихичко, оглеждаш се наоколо и се изкачваш по дънера на дървото. Скрит в листака изчакваш да разбереш не те ли е забелязала стражата. Всичко е спокойно и ти пропълзяваш по един дебел клон. Скачаш от него в тревата. Ти вече си в княжеската градина. Пред очите ти е високата порта на парадния вход, ала минаването през нея е опасно. Не е ли по-добре да заобиколиш двореца и да проникнеш в него от другата страна?

Ако решиш да влезеш през главния вход на двореца, мини на #47.

Ако предпочиташ по-безопасното проникване в кралската обител, прехвърли се на #130.

Бързаш към какаваните с чувството, че ей сега ще се случи нещо лошо. Така и става.

Орелът прибира крила и пада като камък към земята. Колкото и да е далеч, струва ти се, че чуваш как свисти въздухът край него. Чуват се уплашените викове на какаваните. Те се опитват да предупредят непослушното какаванче.

А то продължава да си играе. За първи път е успяло да избяга от погледа на майка си и сега се радва на непознатата свобода.

Когато наближава земята, орелът отново разперва криле. Ноктите му се впиват в тялото на малкото какаванче. Чуват се ужасените викове на какаваните.

Никой от тях не смее да излезе и да защити детето.

След миг орелът ще излети в небето с плячката си. Какаваните са парализирани и съвсем безпомощни, те не могат да защитят детето. Какво ще направиш?

Мини на #3.

Орелът прелита над реката, завива надясно и след малко идва края на гората. Сега вече летите над голямата хълмиста равнина. Тук, сред хълмовете, живеят южните какавани, които с гордост се наричат хай-вани. В мрака от височината на птичия полет не виждаш дупките им.

Полетът на юг сякаш няма край. Въжетата са се впили в месата ти, цялото тяло те боли, но човек като теб трябва да издържи. Стискаш зъби и чакаш края на това необикновено пътуване.

Мини на #142.

Връщаш се в двореца и изчакваш до входната врата. След малко се задават Гръмотевичните братя. Гласовете им са сърдити, очите им мятат ослепителни изгарящи мълнии. На една от колоните остават белези от обгаряне. Даже и камък могат да изпепелят очите им!



Васалите влизат вкупом в покоите на крал Мрак. В една от стаите ги посреща вещицата Зелда. Тя е стара, кожа и кости, с издадена брадичка и подпухнали малки очички. След малко се явява и крал Мрак. Плащеницата му се развява, сандалите му тропат по мраморния под.

— Защо се връщате толкова бързо? — пита кралят сурово.

— Скитникът е тръгнал да бунтува хората — отговарят с разтреперани гласове васалите.

— Нали го хвърлихте от скалата?

Васалите мълчат. Никога досега техните планове не са се проваляли.

Ако поискаш да се измъкнеш в коридора, мини на #127.

Ако решиш да бъдеш по-настъпителен, прехвърли се на #166.

## 85

Облаците ви обвиват така плътно, че обръкваш посоките. Вятърът люлее тялото ти, ушите ти замръзват, дрехите ти плющят. Слава богу, торбата е с теб. Струва ти се, че всички студени ветрове са се събрали на това място.

Най-много го тежи бездействието и неизвестността. Кога, по дяволите, ще спрете някъде?

Орелът си знае работата, той познава отлично местността и въпреки тъмнината лети неотклонно към своята цел. След малко започва спускането към земята. Излизате от облака и след малко виждаш, че пристигате в развалините на един старинен град.

Орелът те оставя сред руините. Острият му клюн разкъсва въжетата. Огромната птица отлиза в мрака, облаците отминават на север.

Тук забелязваш черен арабски кон. Ако искаш да влезеш с кон в града, мини на #28.

Ако предпочиташ да вървиш пеш, отиваш на #111.

## 86

Отначало пътят през прохода изглежда достатъчно широк и удобен, но още не си навлязъл дълбоко в клисурата. Въпреки мрака вървиш с бърза крачка и мислиш, че съдбата те преследва. Сега сякаш си по-далеч от целта, отколкото в началото на пътя, но надеждата за успех не те напуска.

Умората нараства, краката ти натежават, пътят става все по-тесен и опасен. Трябва ти почивка и топла храна, но в прохода тези прости неща са невъзможни. Тук, високо в планината, въздухът е толкова студен, че ако седнеш и се отпуснеш, веднага ще замръзнеш.

Скоро стигаш до разклонение на пътя. Пред себе си виждаш не един, а три прохода.

Накъде ще тръгнеш?

Наляво — прехвърли се на #140.

По средния път — мини на #237.

Надясно — попадаш на #242.

Крал Мрак излиза от стаята с развяна плащеница. Дясната му ръкавица лежи върху дръжката на меча. Червеният рубин проблясва като кръвясало око.

— Мислиш се за невидим, нали, Скитнико?

Изваждаш мълчаливо меча си. Презрението е твоят единствен отговор.

Чува се съскане. Мечът на крал Мрак е в ръкавицата му. Той нанася първия удар. Едва успяваш да го избегнеш. Замахваш на свой ред и със свито сърце съзнаваш, че битката ще бъде тежка и продължителна.

Ударите на крал Мрак следват един след друг. Увлечени в битката, двамата стигате до едно разклонение в коридора.

Къде да отстъпиш? По левия коридор? Премини на #150.

По десния коридор? Премини на #175.



Радостта на какаваните е буйна и неудържима. Те се хващат за ръце и скоро няколко кръга от тези смешни войнствени човечета се завъртат около огъня. Дългите им сенки приличат на пощурели демони.

Пазителят на кибрита стои с каменно лице до огъня и гледа съсредоточено как оgnени езици обхващат дървата. Устните му се мърдат беззвучно, може би шепти молитви.

След малко се чува писък на глинени свирки и удари на тъпан. Кръговете се разкъсват, всички се обръщат към вестоносците, които тържествено съобщават решението на Висшия съвет.

А то е: Смърт!

Мини на #203.

С много хитрост успяваш да стигнеш до двореца, без да те открият Гръмотевичните братя. Когато минаваш през портата, стражите застават мирно — в твоето лице те виждат един от жестоките благородници на крал Мрак. Потупваш началника на стражата по рамото и продължаваш пътя си, а в главата ти се върти само едно: как да се държиш най-естествено.

Струва ти се, че познаваш добре Гръмотевичните братя. Знаеш как вървят, как говорят, как се смеят. Можеш да правиш като тях всичко, само дето не мяташ мълнии с върховете на пръстите си.

Надяваш се, че никой няма да иска това от теб.

Отиваш на #113.

Крал Мрак застава насреща на площада. Буцата сгъстен мрак като че просветлява. Досещаш се, че това е нещо като усмивка. И най-сурорите воини от охраната замръзват на местата си. От грубата плащеница се донася могъщият глас на завоевателя:

— Аз, крал Мрак, по волята на съдбата владетел на това княжество, се възкачвам на престола. Ще лекувам болните, ще защитавам слабите и унижените, ще помагам на здравите. Чрез мен говори истината. Така ли е, братя?

— Така е — отговарят в един глас Гръмотевичните братя. Викът им облита площада и загълхва надалеч.

— Аз, суверенът на тая държава, ви нося най-хубавото, най-свещеното нещо на тази земя — мрака. Гордея се, че мога да ви подаря това безценно благо иечно да се грижа за него.

— Името на крал Мрак нека бъде свещено навеки — разнася се викът на Гръмотевичните братя.

— От днес всяка къща, всеки човек, всяка дребна бублечка в тази държава става част от Великата империя на мрака.

Дясната ръкавица изважда меча от ножницата. Острието блясва зловещо. Кралят замахва с меча и черен воал покрива кралството. Само рубина върху дръжката на меча лее кървава светлина в мрака.

Какво да правиш? Можеш да прескочиш оградата и да нападнеш крал Мрак, но шансовете ти не са големи, стражата ще се нахвърли върху теб. Веднага се отказваш от това. Има и по-добри идеи — да проникнеш в двореца или да останеш в кралската градина.

Ако решиш да влезеш в двореца, премини на #53.

Ако предпочиташ да останеш в градината, прехвърли се на #247.

## 91

Над дърветата се издигат огнени езици. Край теб тичат, изпаднали в ужас сърни и елени, катерички прескачат от клон на клон. Ята птици се издигат над гората и отлитат с писък.

Вятърът духа към теб. Огънят се разгаря и приближава. След няколко минути той ще стигне до поляната. Ако пожарът се развихри и обхване близките дървета, можеш да попаднеш в огнен капан.

Хъркането спира. От хралупата на изсъхналото дърво се подава огромната глава на Караконджо. Той върти смешно опулените си очи. Носът му души въздуха. След миг торбестото му тяло изскача от хралупата и се хвърля панически напред. В бързината едва не те събаря на земята.

Имаш само няколко секунди за избор.

Ако искаш да започнеш отначало, мини на #114.

Ако решиш да изчакаш пожарът да премине, отиваш на #143.

Ако предпочиташ да останеш в гората, далеч от горския пожар, прехвърли се на #131.

— Сега ще ви покажа къде зимуват раците — провикваш се ти.

Грабваш първия камък, който ти попада под ръка, и го слагаш в прашката. Завърташ я бясно така, че да засвири в ушите ти. Камъкът се удря в крепостната стена и пада в основите ѝ.

Няколко минути между теб и войниците се води истинска битка — те мярат копия и стрели, ти им отвръщаши с камъни. До ушите ти стигат техните проклятия.

Тези дребни заяждания са излишни, казваши си след малко, така не можеш да победиш крал Мрак.

Ако искаш да се отдръпнеш на безопасно разстояние, мини на #64.

Ако решиш да чакаш край пътя, прехвърли се на #13.

Ако ти трябва време да помислиш, попадаш на #58.

Яфа издува корема си, вдига царствено глава и казва:

— Ние сме южните какавани и с гордост се наричаме хай-вани.

— Хай-вани, хай-вани! — викат гордо южните какавани.

Вълнение обхваща цялото племе.

— Ние сме южняци, гореща кръв. Всички познават нашето безкрайно гостоприемство.

Я, това ми било гостоприемство!

— Ние не сме студени като северняците. При нас всеки гост е добре дошъл.

— Познавам какаваните — казваш ти на Яфа. — Лоши хора.

Вождът те поглежда учудено.

— Ти не си бил толкова глупав, колкото изглеждаш.

— Моля те, Яфа, в името на бога, върни ми торбата и ме пусни да си вървя.

Двама хай-вани донасят торбата ти, оставят я пред Яфа и се отдръпват почтително. Той се навежда и рови в нея. По лицето му се изписва досада. Вождът се изправя. Гласът му звучи тържествено:

— Молбата ти се изпълнява наполовина. Връщаме ти торбата.

— А за останалото? — питаш вожда.

— Ще пренощуваш при нас. Утре, ако пожелаеш, можеш да си вървиш.

Какво ли ти готви съдбата?

Мини на #51 или на #220 и продължи напред, ако можеш.

Ще го премажа, казваш си и бълсваш дънера. Той се търкулва по тялото ти и за малко да помете шибидака, но човечето отскача встрани и пак се хвърля върху теб с цялата злоба на зеленото си глистообразно тяло.

Посягаш към торбата си за боздугана, но шибидака бълска ръката ти. С едно тънко въже той се мъчи да хване в примка двете ти ръце.

Двамата започвате борба на живот и смърт. Едва сега разбиращ, че краката ти са вързани. Зеленото човече е толкова плъзгаво, че изобщо не можеш да го хванеш. И все пак трябва да продължиш борбата, защото животът ти е заложен на карта.

Единствената възможност е да минеш на #39.

## 95

Орелът завива наляво и се насочва на север. Засега не изпитваш страх, чувствуваш, че орелът ти е приятел. Колко ли тайни пази в главата си тази птица, която цял живот оглежда княжеството от висините на своя полет?

Скоро в мрака под теб се очертава гората. Завивате надясно, орелът се спуска по-ниско и лети над върховете на дърветата. След малко преливате над реката.

Мини на #78 или #142.

## 96

Превързваш раните и с нов пристъп на сили продължаваш пътя си напред.

Между дърветата виждаш каменната стена на крепостта. Може би вече си на прав път и наистина ще кръстосаш оръжието си с меча на крал Мрак?

Минаваш край рова на крепостната стена и по моста стигаш до голямата порта. Мислиш си да извадиш от торбата въжето с куките и да го хвърлиш на стената, но се отказваш от тази идея. Решаваш да го запазиш за някой решителен момент в битката с крал Мрак. И без това можеш да се изкатериш по стената, като се хващаш за издатините на камъните.

След като вече си изкачил стената, трябва да решиш дали веднага да се спуснеш от другата страна или да тръгнеш по стената и да избереш най-подходящото място за слизане.

Ако решиш да се спуснеш веднага от другата страна на стената и да стигнеш до площада пред двореца, мини на #81.

Ако предпочиташ да продължиш по стената, попадаш на #77.

Тичаш към високата скала, забравил за умората. Наоколо вече падат първите камъни. Един от тях профучава край лявото ти ухо и пада зад гърба ти. Грохотът става все по-сilen, все по-могъщ, сякаш всички сили на планината са се съюзили срещу теб.

С няколко огромни скока стигаш до голямата скала и се облягаш задъхан на нея. С гърба си усещаш студа на камъка. Преодолях още една опасност, минава ти през ума.

Ала стихията продължава да вилнее. Около голямата скала се сипят малки и големи камъни, а понякога — цели канари. Само за секунди пред теб израства висока каменна стена. Ако каменопадът продължи, камъните ще те затрупат и никой никога не ще научи за смъртта на Скитника.

Каменопадът свършва също така внезапно, както е започнал.

Ако мислиш, че проходът не е затрупан и можеш да минеш през него, прехвърли се на #104.

Ако предпочиташи прекия път през пущинака, мини на #235.

Въпреки тъмнината успяваш да стигнеш до планинския проход. След дългия път се чувствуваш уморен, но не искаш да почиваш. Сядаш за малко да разтриеш подутите си от ходене нозе.

Встрани от пътя виждаш нещо, което изльчва слаба синя светлина. Това е торба от груб плат, в която има чифт ботуши. На концовите им е написано със светещи букви: „Бързоходни чизми“.

Въпреки съмнението ти в качествата на ботушите умората взема връх и ти решаваш да опиташи какво можеш да сториш с тях.

Сваляш ботушите си, пъхваш ги в торбата и обуваш бързоходните чизми. Изведнъж краката ти тръгват сами, и то със страхотна бързина! Търчиш през камъни и шубраци, отминаваш безплодни чукари, изкачваш планински склонове. Чизмите те носят нагоре към най-високия планински връх, където даже и по това време — през лятото, белеят големи преспи сняг.

Тук рухваш изтощен. Бързоходните ботуши, изтрити от дългия и непосилен бяг, внезапно пламват. Скачаши се хвърляш в преспата. Огънят загасва. Сваляш чизмите и обуваш старите си ботуши.

Време е да посегнеш към [магическата дузина](#).

С 9 до 12 точки отиваш на #123, с 5 до 8 точки преминаваш на #229, а ако точките ти са под 5, прескачаш на #268.

## 99

Потапяш се в черната вода. Премръзналото ти тяло бавно се затопля. След първоначалните неуспехи в душата ти настъпва спокойствие. Сигурен си, че рано или късно ще се разправиш с жестокия крал Мрак.

Чувстваш се освежен и укрепнал. Вече се каниш да излизаш от черната вода, когато някаква сила те засмуква. Какво да правиш?

Ако искаш да излезеш и да се изкатериши по стените на крепостта, отиваш на #102.

Ако решиш да тръгнеш по пътеката, премини на #129.

Ако предпочиташи да се оставиш на течението, прехвърли се на #147.

## 100

Приближаваш се тихо до тронната зала. Вътре се чуват гласове. Открехваш леко вратата и надникваш вътре. В залата са събрани васалите на тиранина. Крал Мрак им дава нареддане да тръгнат из града и да плашат хората.

— Искам всички да треперят от мен! — провиква се той. — И помнете, само братята на мрака имат право да носят светлина. Зарадвайте хората, изгорете очите им с огън. Нали искат светлина?

Васалите се кланят. Мислиш си за самонасочващия се кинжал, но преди да успееш да го поразиш, крал Мрак изчезва.

Разбираш, че най-важното нещо в този момент е да предупредиш хората за опасността. Вземаш от склада една факла и я слагаш в торбата. Попадаш на #152.

## 101

Гръмотевичните братя се хвърлят срещу теб.

— Как смееш да палиш огън? Само ние можем да носим светлина с височайшето одобрение на негово кралско величество — дере се единият от тях.

— Да го убием! — креши другият.

— Първо ще си поиграем като котка с мишка — предлага първият. Когато са много, те са самоуверени и нагли.

Васалите на крал Мрак започват боя като на шега. Пускат слаби мълнии, които парализират ту ръцете, ту краката ти. Всеки път, когато замахваш с меча, гръмотевичните братя се отклоняват от удара.

Битката ще трае дълго. Посочи едно число от [магическата дузина](#) на последната страница. Ако улучиш от 2 до 6 точки, премини на #248, а ако точките ти са от 7 до 12 — прехвърли се на #165.



## 102

Пристъпваш към стената и се вслушваш в мрака. Започваш да се катериш по дебелия зид, като използваш за стъпване и хващане издатините на камъните. Всяка стъпка нагоре изисква върховно усилие.

Минава около час, но ти се струва, че е минала цяла вечност. Най-сетне протягаш ръка и се хващаш за един от зъберите на стената. С последни сили си вдигаш на ръце и лягаш на хладния камък. Трябва да си починеш, за да продължиш пътя си.

Затваряш очи. Колко си лежал, не знаеш. Събужда те лек шум.

Пред теб се изправят трима стражи. Пътят назад е невъзможен — този път падането от такава височина или ще те убие, или ще те осакати. Остава ти само да вървиш напред.

Мини на #141.

## 103

Скриваш се зад дънера на дървото и слушаш речта на крал Мрак. Тя е едно възвеличаване на мрака във всичките му прояви. В гърдите ти кипва гняв: как може да говори така един завоевател и никой да не излезе на бой срещу него?

Нима са измрели мъжете в княжеството?

Качваш се на оградата, за да излезеш и да се биеш достойно за свободата на този малък народ. Но преди да скочиш на земята една стрела пронизва сърцето ти и слага край на твоя млад живот.

Отначало движението ти напред е истинска мъка — навсякъде са разхвърляни огромни скални късове. Трябва да внимаваш, защото в тъмнината има опасност да се спънеш. Тогава никой няма да ти помогне, а княжеството ще остане под булото на вечния мрак.

Лека-полека пътят се изчиства от камъните. Вече можеш да ускориш крачка. Когато минаваш през една тясна клисура, от притъмнялото небе върху теб се спускат ято хищни птици на мрака.



Светещите им клонове се насочват право към очите ти.

Ако имаш кречетало, извади го и го завърти. С това преминаваш на #191.

Ако не си взел кречетало, птиците на мрака ще ти изкълват месото. Започни от #1, може би този път щастието ще ти се усмихне.

— Граждани на княжеството! — провикваш се ти след бягащите.

— Крал Мрак изпрати васалите си да ви плашат и измъчват.

Няколко души, които вървят по улицата като слепци, продължават пътя си, сякаш нищо не са чули.

— Как можете да търпите тирания? Защо само неговите слуги могат да носят светлина? Запалете огньове и прогонете мрака вдън земя! Бъдете достойни за свободата си.

Един от минувачите вдига към теб посивялата си глава.

— Свобода ли? — питат той. — Какво е това свобода?

Зяпваш от учудване. Само няколко часа тъмнина са накарали хората да забравят какво е свободата, а ти си тръгнал да се бориш с мрака заради едно робско племе. Струва ли си?

Чувстваш се раздвоен. Ако искаш да напуснеш града, мини на #128.

Ако решиш да се върнеш в двореца, отиваш на #47.

## **106**

Скриваш се в тълпата и чакаш да видиш какво ще стане. Хората стоят мълчаливи и навъсени. Те не очакват нищо хубаво от крал Мрак и неговите васали. Стражите се разхождат лениво пред насьбраното множество и не пускат човек да припари до двореца.

Времето минава, нищо не нарушава еднообразието. Чувстваш, че трябва да направиш нещо, за да тръгнеш по следите на крал Мрак. Не е ли най-добре да влезеш в двореца? Може би там ще научиш нещо за завоевателя.

Избери между #81 и #110.

## **107**

Познатото цвилене стопля сърцето ти. Да, ти беше прав като се върна през прохода. Сега с коня можеш да изминеш по-дълъг път.

Мини на #68.

## 108

Остър вик пронизва мрака. Взираш се в тъмнината. В клоните на близкото дърво светват две ярки точки. Това е старият бухал, който от незапомнени времена живее и ловува по тези места.

— Здравей, Скитнико — проговоря с човешки глас стариия бухал.

— Какво те води насам?

— Тръгнал съм да се бия с крал Мрак. Той носи гибел над тази земя.

— Че защо ще се биеш с него? Мракът е хубаво нещо. Най-хубавите работи стават на тъмно.

— Щом толкова ти харесва мракът, сигурно няма да ми помогнеш.

— Може и да ти помогна. За крал Мрак ти си едно нищо. Можеш да минеш по тази пътека и да влезеш в гората. Имаш и друга възможност — да се потопиш в черната вода. Тя има вълшебни свойства. За известно време ставаш невидим.

Ако решиш да тръгнеш по пътеката, минаваш на #129.

Ако предпочиташ да се потопиш в черната вода, отиваш на #99.



Облакът расте, набъбва, става огромен. Скоро той те погъща. Сухият прах, който се носи из въздуха, затруднява дишането, умът ти трескаво търси изход от положението.

Губиш представа за посоките. Вече не знаеш къде е гората, къде е градът. Облакът скрива всичко, замъглива разума ти, кара те да се луташ като слепец. Не е ли той вестоносецът на крал Мрак?

Тропотът на копита гърми в ушите ти, а мисълта ти се върти все около вълшебните предмети в торбата. Кой от тях може да ти помогне в тези трудни минути?

Не успяваш да измислиш нищо.

През праха виждаш как срещу теб препуска запенен кон. Вдигаш ръце да хванеш юздите му, но вече е късно. Подкованите копита на коня те събарят и смазват главата ти.

Можеш да започнеш играта отначало.

Мини на #1.

## 110

Отдалечаваш се от главния вход на двореца. Никой не те забелязва, хората са заети със своите страхове и тревоги. Приближаваш се до оградата и поглеждаш през решетките. В градината не се вижда жива душа.

Оградата е много висока, но за скитник като теб това не е сериозно препятствие. Покатерваш се по желязната решетка, прехвърляш се през нея и скачаш на меката трева в градината.

Духва лек вятър. По небето плъзват купести облаци. В гърдите ти се надига предчувствие, че скоро ще се случи нещо важно.

Трябва само да останеш до оградата и да чакаш.

Мини на #34.

## 111

Лек шум привлича вниманието ти. Обръщаш се и виждаш три дребни въоръжени човечета. Преди да хванеш дръжката на меча, тримата хай-вани — южните жители на хълмистата равнина, се хвърлят върху теб.

Ритващ единия в корема, отскачаш встрани и се втурваш да бягаш.

Скриваш се зад една стена. Стъпките на хай-ваните загльхват. Този път ги изльгах, мислиш си и спокойно излизаш от убежището си.

Поглеждаш напред.

Господи, откъде се вземат тези хай-вани?

Десетки ниски тантурести човечета, които се смятат за солта на земята, излизат от мрака и заприщват пътя ти. Обръщаш се назад. Там са още повече.

Битката е кратка, свирепа и неравна. В тъмнината не успяваш да видиш всички нападатели. Само след няколко минути ти вече лежиш на земята, стегнат като вързоп.

Тук нямаш никакъв избор.

Мини на #30.

## 112

Внезапно една огромна маса се хвърля върху теб и те събаря на речния бряг. Лъхва те горещия дъх на Караконджо. Торбестото му тяло те притиска към земята.

Успяваш да го ритнеш в корема и да го отблъснеш назад. Горският дух реве идиша тежко. Веднага разбиращ, че такова чудовище не може да се победи лесно.

Ако нямаш боздуган, ще намериш смъртта си в корема на Караконджо.

Но ако си предвидлив и си взел в торбата този безценен дар?

Ставаш на крака и вадиш боздугана. Срещу теб се изправя едно чудовище с раззината уста. Коремът му може да побере поне трима като теб.

Започва битка на живот и смърт. Първо нанасяш удар ти, после замахва с ноктестата си лапа Караконджо. Той има сила 8, живот 9.

Ако успееш да победиш горския дух, премини на #177.

При загуба отиваш на #219.

Вече в разкошния коридор на двореца чуваш звука на медна тръба и силен дрезгав глас известява Гръмотевичните братя, че крал Мрак свиква васалите си в тронната зала.

Оглеждаш се ивиждаш как двама от Гръмотевични братя се качват по широката мраморна стълба. Тръгваш след тях и скоро влизаш в тронната зала, където на златен престол седи крал Мрак. Седи е силно казано, там има само груба плащеница, остьр меч, чифт сандали и две ръкавици. Очите на краля, които преди бяха като два вулкана, сега приличат на късчета лед.

Братите зад теб се затварят. Гръмотевичните братя правят дълбок поклон пред крал Мрак.

— Зелда, моята вярна помощница и най-добрата вещица в света, ми каза нещо. Знаете ли какво? — пита кралят.

Всички мълчат.

Плащеницата се навежда напред. Крал Мрак души въздуха с нос.

— Сред вас има човешко същество. На мен хора не ми трябват!

Гръмотевичните братя се споглеждат.

Умът ти работи с трескава бързина.

Ако имаш боздуган и решиш да се биеш с васалите и краля, премини на #160.

Ако не си се сетил да вземеш боздуган, побързай да излезеш от крепостта и се върни се на #1. Преди да избереш пътя можеш да изхвърлиш някои от ненужните вълшебни предмети и да вземеш нови, без общият им брой да надхвърли осемнайсет.

Навлизаш в гората. Под краката ти тихо шумоли ланската шума. Чува се пеенето на птиците. Сърцето ти бие тревожно. Струва ти се, че никога няма да откриеш крал Мрак. Вървиш час, вървиш два. В душата ти се прокрадва съмнение — вярно ли избра посоката? Засега никой не може да те упъти.

Изведнъж нещо те сграбчва за глезена на крака. Политаши напред, падаш по лице и се обръщаши да видиш нападателя. За твоя изненада нападател няма — спънал си се в оголения корен на дървото, край което минаваш.

Ставаш и продължаваш пътя си, но вече се колебаеш накъде да тръгнеш — в гората всички посоки ти изглеждат еднакви.

Ако решиш да тръгнеш наляво, мини на #179.

Ако предпочиташ да продължиш напред, отиваш на #131.

А може да завиеш надясно. Попадаш на #182.

Конят излиза на брега на реката. Той е обрасъл с върби и шубраци, тук в тъмнината може да се скрие цял отряд войници. Напред се простира полето, вдясно от теб се издигат хълмовете. Хълмовете не те интересуват. От разказа на старицата знаеш, че тук някъде се намират руините на старинен град, а още по-нататък започва дълъг и тесен планински проход.

Накъде ще поемеш?

Към руините — мини на #50.

Към планинския проход — отиваш на #75.

## 116

Тичаш, бълскаш се в дърветата и отново продължаваш лудешкия си бяг. Колко време е минало — сам не знаеш. Шумът от тракащите зъби вече не се чува, шибидациите са останали далеч зад гърба ти.

След толкова приключения и опасности чувствуваш безкрайна умора. Всяко движение напред изисква от теб върховни усилия. Ще ти се да легнеш на земята и да заспиш, но опасността да те спипат шибидациите не е за подценяване.

Ако искаш да си починеш, мини на #31.

Ако смяташ, че е по-безопасно да продължиш без почивка, прехвърли се на #60.

Десетки от тези ниски дебели човечета вече щъкат насам-натам. Повечето от тях носят съчки, трупат ги на куп, кискат се зловещо. В мрака те приличат на привидения.

Работата ръководи един отговорен какаванин. Това е жрецът на племето, Пазителя на кибрита.

Колкото по-високо се издига купът, толкова по-важен и по-надут става Пазителя на кибрита. Той обикаля, ръкомаха, дава наредждания и най-вече пречи.

— Кибрита, кибрита! — викат възторжено какаваните, макар че всеки може да хвърли в купа някоя от запалените факли.

— Кибит не се вади току-тъй — отвръща им Пазителя.

Когато купчината от дърва и съчки става два пъти по-висока от жреца, той изважда Свещения кибит и драсва клечка. Пламва буен огън.

Ако от [магическата дузина](#) ти се паднат до 4 точки, минаваш на #66.

С 5 до 8 точки се прехвърляш на #203.

9 до 12 точки те изпращат на #88.

Вървиш с часове през гората. Вече си изминал по-голямата част от пътя и с нетърпение очакваш да видиш между дърветата високата крепостна стена.

Ала има нещо, което те измъчва ужасно — левият ти крак се е разранил и ти пречи да стъпваш нормално. Сядаш на земята, събуващ ботуша и поглеждаш крака си. Петата ти е кървава рана. Ако продължиш, скоро ще стане невъзможно да стъпваш на левия си крак.

Без да забележиши, една змия се промъква в гъстата трева и те ухапва. Отровата ѝ влиза в кръвта ти. С десния крак смазваш змийската глава. Едва тогава поглеждаш към малката точица, останала върху кожата ти след ухапването.

Имаш само няколко секунди да спасиш живота си.

Ако носиш в торбата си вълшебно лико, превържи с него раните си и продължи на #96.

Ако си пропуснал да вземеш вълшебно лико, върни се на #1, колкото и време да изгубиш.

Изведнъж подземието се изпълва с крясьци и тропот. Върху теб се хвърлят зелените човечета, тънки като глисти. Жълтите им зъби тракат толкова силно, че парализират волята на всяко живо същество за борба, но ти успяваш да преодолееш първоначалното объркване и изваждаш меча. Въртиш се на всички страни, сипеш удари върху гадната зелена пасмина. Десетина от нападателите вече се търкалят на земята.

Шибадаците се оттеглят зад колоните. Озърташ се назад. Пътят нагоре изглежда свободен. Ако успееш да се промъкнеш до стълбите, можеш да минеш в хралупата на изсъхналото дърво, а през нея да излезеш в гората.

Хвърляш се към стълбите, преди зелените човечета да се опомнят. Пъrvите няколко крачки минаваш при гробна тишина. И когато вече мислиш, че ще успееш, краката ти се спъват в едно опънато въже.

Време е да погледнеш към последната страница и да опиташ късмета си. Ако ти се паднат от 2 до 6 точки, премини на #17.

Ако улучиш от 7 до 12 точки, ти вече си вързан и се намираш в центъра на веселбата, която са започнали шибидациите. Попадаш на #239.

Изсъхналото дърво на сред поляната ти е познато. Това е бърлогата на Караконджо. След кратко колебание отиваш при него и надникваш в хралупата.

Макар че владетелят на гората е убит, неговият дух още витае над това място. Гърдите ти сякаш са стегнати в железни обръчи. Пулсът в слепоочието ти напомня, че пътят към свърталището на крал Мрак ще бъде дълъг и опасен.

Протягаш ръце към хралупата на горския дух. Вместо да те спре, опасността само те подтиква да се мушнеш вътре. Никога през живота си не си влизал в бърлогата на горски дух.

Вмъкваш се в хралупата и очакваш с нетърпение какво ще стане. Вътре е топло и мирише на мухъл. Наоколо е тихо, не се чува ни вик на птица, ни тракане на зъби. Нещо проблясва във влажния полумрак. Взираш се и виждаш, че това е старинно оръжие.

Не може да бъде!

Нима си открил меча на крал Мрак?

Протягаш ръка към дръжката. Още при първото докосване мечът се разпада.

Все още можеш да излезеш от хралупата и да се върнеш на #177.

Ако искаш да продължиш с риск на живота си, премини на #49.



Падаш на тревата и веднага се изправяш.

Втурваш се след бягащия владетел. Толкова си свикнал с мрака, че тъмнината не ти пречи като на другите хора.

От входа се изсипват васалите на краля, ала той вече не е така сигурен, както преди. Без да ги дочака, крал Мрак се мята в каретата. Гръмотевичните братя скачат на покрива и на капрата ѝ. Един от тях хваща юздите на огнените коне.

— В бърлогата — крещи през прозореца на каретата стопанинът на мрака.

Дългият камшик изсвирва тънко във въздуха и започва да плющи по гърбовете на конете.

Ако искаш да се върнеш и да започнеш отначало, премини на #1.

Ако искаш да върнеш само началото на битката с крал Мрак, прехвърли се на #87.

Ако предпочиташ да продължиш преследването и имаш въже, отиваш на #188.

Тръгваш по брега на реката. Върбите шумолят тихо, сведени над водата. Храстите тук са достатъчно високи да скрият всеки неприятел.

Всеки, освен крал Мрак. Защо ли му е да се крие из върбалака, когато има разкошни палати и цяла армия го пази? Пък и мракът е неговата стихия, в тъмното той се чувства като риба във вода. Не, тук нищо няма да намериш, само си губиш времето.

Спираш на речния бряг да обмислиш решението си.

Можеш да влезеш в реката — мини на #23.

Ако искаш да избегнеш голяма опасност, побързай да минеш реката. Прехвърли се на #115.

## 123

Толкова си изтощен, че ти идва да легнеш на земята и да заспиш, но мисълта за крал Мрак не ти дава мира. Продължаваш пътя си въпреки мрака и умората.

Внезапно пътеката свършва и ти се търкулаваш в една стръмна урва. Главата ти се удря о един голям камък.

Това е краят на твоята мисия.

Ако имаш още един живот, започни от стените на крепостта и се прехвърли на #18.

## 124

Използваш невниманието на Гръмотевичните братя, изваждаш от торбата си щъркеловото перо и веднага го хвърляш. Перото започва да пада бавно към дъното на пропастта.

— Да му видим сметката — смее се зловещо един от Гръмотевичните братя.

Блъсват те от скалата и когато политаш в бездната, васалите на крал Мрак се връщат в двореца. Ала те нямат никаква представа за свойствата на чудодейния предмет. Перото нараства, става голямо колкото два човешки ръста. Падаш върху меките му ресни и с негова помощ плавно се спускаш на земята.

Става студено. Загръщаш се в дрехата си и поглеждаш нагоре. Високо над теб се издигат стените на крепостта. Ако решиш, можеш да излезеш от пропастта и да тръгнеш край крепостната стена. Мини на #253.

Ако предпочиташ да чуеш мъдрите мисли на едно същество от света на мрака, попадаш на #108.

## 125

Тръгваш по източното крило. Внимателно оглеждаш вратите и дириши знак, който да ти подскаже къде да се насочиш. Но всички врати са еднакви и влизането във всяка стая може да донесе смърт.

Вън вятърът шуми в листата на дърветата. Не изпускаш ли нещо важно, като вървиш из пустите коридори на двореца?

Чува се далечен тътен. От тоя звук стъклата потреперват. Хвърляш се към прозореца и поглеждаш навън.

Отиваш на #15.

## 126

Не виждаш никакъв смисъл да преследваш поробителя. Рано или късно крал Мрак ще се върне и тогава...

Трябва само да се скриеш в някоя от стаите и да се въоръжиш с търпение. Или пък да излезеш на двора и да го причакаш зад някое дърво. Изненадата ще бъде най-силното ти оръжие.

Излизаш на двора. Тук не се вижда стража, няма ги Гръмотевичните братя и крал Мрак. Скриваш се зад едно дърво.

Краката ти се вкаменяват и бавно потъват в земята. Съзнанието ти остава ясно, ала не можеш да се помръднеш от мястото си. И да се върне, крал Мрак само ще се усмихне на вкаменения странник, който е дръзнал да надигне глава срещу него.

Нощта ще продължи до края на света.

Измъкваш се незабелязано в коридора. Мисълта ти работи светкавично — да приемеш битката или да отстъпиш. Желанието ти да се биеш с крал Мрак е огромно, но хладният разум ти подсказва, че нямаш никакви шансове за успех. Трудно е да се справиш с васалите, камо ли с всички заедно.

Колебанията ти се разрешават сами. Крал Мрак излиза от залата и очите му — две цепнатини в мрака, се впиват в твоите. Няколко секунди се гледате изпитателно.

Мускулите ти се напрягат и поробителят усеща нескритата заплаха в погледа ти.

Мини на #87.

## 128

Излизаш незабелязано от града. В гърдите ти напира гняв, съмнението се е загнездило дълбоко в теб. Има ли смисъл да продължиш борбата, има ли смисъл да търсиш меча на крал Мрак?

Лека-полека се успокояваш. Не се гневи на този народ, омотан от мрак, казваш си. Разбира се, че ще продължиш, дори и да си последния човек, който ще се надигне срещу поробителя.

Най-важното в момента е къде да отидеш.

Ако се надяваш да срещнеш крал Мрак в двореца, мини на #47.

Ако предпочиташ да тръгнеш през гората, прехвърли се на #114.

Ако потърсиш успех по пътя през полето, отиваш на #40.

Влизаш във вековната гора и внимателно продължаваш пътя си. Под краката ти пукат съчки, от клоните на дърветата до теб стигат виковете на птици.

Някой те хваща за крака. Изваждаш меча си и моментално се обръща, готов да се защитиш от всеки нападател, но нападател няма — крачолът ти се е закачил на една шипка.

Откачаш внимателно крачола от бодлите на шипката. Вече няколко минути те гризе мисълта, че по този път няма да стигнеш до крал Мрак.

Трябва да промениш плана на борбата.

Можеш да продължиш напред. Отиваш на #7.

Ако предпочиташ да тръгнеш към реката, минаваш на #131.

## 130

Приближаваш се до двореца и тръгваш към задната му страна. Вниманието ти е изострено, ръката ти стиска късия меч, за да се защитиш от всеки неприятел, човек или дявол. Ала по пътя си не срещаш препятствие и след малко вече си зад двореца.

Оглеждаш прозорците. Един от тях е леко открайнат.

Вдигаш се на ръце и поглеждаш през прозореца. Стаята е празна.

Отваряш прозореца и само след миг вече си в двореца.

В съседната стая чуваш шум.

Ако искаш да разгледаш двореца, мини на #47.

Ако решиш да влезеш в съседната стая и да разкриеш тайната ѝ, прехвърли се на #159.

## 131

Влажният польх, който усещаш на лицето си, те кара да бързаш напред. След малко излизаш на брега на една река. Водата плиска едва чуто. Над главата ти шумолят листата на дърветата.

Оглеждаш се. Наоколо не се вижда жива душа. Избираш мястото, където реката ти се струва най-плитка, събуваш ботушите си, навиваш крачоли и влизаш във водата. Отначало потръпваш от хлад, но студената вода не е сериозно изпитание за теб.

След минута излизаш на другия бряг. Обуваш ботушите и когато вече се каниш да продължиш пътя си, до ушите ти стига странен шум: сякаш градушка пада върху невидими скали. Кожата ти настръхва, обзема те ужас.

Какво да правиш?

Ако искаш да се върнеш назад, мини на #1.

Ако решиш да продължиш напред, прехвърли се на #60.

## 132

Тръгваш по стръмния склон с тайната надежда, че може би крал Мрак обитава точно такива неприступни места. Не успя да го намериш в прокълнатото княжество, защо пък да не го откриеш тук?

Склонът става все по-стръмен. Под краката ти се търкулва камък. Напразно се опитваш да запазиш равновесие. Стъпил си на сипей. Като част от каменната лавина падаш в дълбоко дере. Това е краят на твоя живот.

Можеш да започнеш от #1.

Вратата на стаята се отваря с гръм и трясък.

Изваждаш от торбата люспата от дракон и се скриваш зад нея. Гръмотевичните братя протягат ръце към теб. От закривените им черни нокти излизат ярки мълнии. Мълниите падат с оглушителен грохот върху люспата от дракон, ала не могат да я разрушат. Във въздуха се носи дим. Чувствуваш, че се задушаваш.

Лицата на Гръмотевичните братя се изкривяват от ярост. Ръцете им увисват, от устата им се изтрягва яростен вик.

Замахваш с ръка. Уплашени от твоята сила, Гръмотевичните братя избягват от стаята. Обръщаш се и тръгваш към меча с протегнати напред ръце. Чуваш щракането на таен механизъм. Подът под теб се отваря и падаш в дълбоко подземие. Разбираш, че Гръмотевичните братя не са избягали от страх, това е бил един от коварните им удари.

Оглеждаш се. Някъде високо над теб има дебела желязна решетка. Стоиш и зъзнеш в дълбокото подземие. Бъдещето ти е толкова неясно, че само случайността може да ти помогне.

Обърни на [магическата дузина](#) и опитай късмета си. Ако твоите точки са от 2 до 6, мини на #173.

Ако резултатът ти е от 7 до 12 точки, прехвърли се на #208.

Излизаш незабелязано от града. Вперили поглед в небето на изток, стражите на кулите не ти обръщат внимание. За тях не съществува нищо друго, освен всемогъщия и непобедим крал Мрак. Носи се мълва, че той е завоювал много по-големи царства и народи. Как тогава ще му се опре едно съвсем малко княжество с кротък и миролюбив народ?

Лягаш край пътя. Високата трева те скрива. Гледаш към завоя, от който очакваш да се появи крал Мрак.

След малко се надига облак прах. Небето притъмнява. Сега е моментът, казваш си и скачаш на крака.

Мини на #43.

След малко излизаш от двора на един гражданин, облечен в дрехите на Гръмотевичния брат. В душата си таиш надеждата, че маскиран като бандит ще успееш да стигнеш до крал Мрак.

Обикаляш улиците на притихналия тъмен град докато чуваш шум от подковани ботуши. Това е баんだ на Гръмотевичните братя, които след поредната си жестокост се връщат в двореца.

Макар че си облечен като тях, не искаш да рискуваш, само ги следиш отдалеч. Стъпваш на пръсти по каменните улици. Шумът от стъпките ти може да провали добре замисления план.

Прехвърли се на #89.

## 136

С наближаването на облака тревогата ти нараства. Какво е това тайнствено нещо, обвito в прах? Отговор няма, само злокобния тропот звучи в ушите ти.

Започваш да се съмняваш в избора си. Това е излишно, нищо не може да се промени.

Облакът наближава и въпреки мрака през него се виждат очертанията на нещо приятно.

Приятното нещо е хубав арабски кон с лъснала от пот шия. Не бива да губиш нито секунда. Изтичваш на пътя и се мяташ на гърба на коня.

Прехвърли се на #21.

Хвърляш се след крал Мрак.

Тичаш с всичка сила към изхода, ала властелинът вече изчезва от погледа ти. Отваряш вратата и с изваден меч тичаш след него.

Но зад вратата дебнат стражи. Един от тях се хвърля върху теб и те поваля на земята. Отхвърляш го с крака и се изправяш да го догониш.

Преди още другите стражи да се хвърлят върху теб, продължаваш да бягаш след противника си.

Надеждата да го настигнеш, е нищожна.

Премини на #121.

## **138**

Макар че спираш за почивка, мисълта за всички премеждия и неуспехи не ти дава мира. Толкова време мина, толкова път преодоли, а сега си по-далеч от успеха, отколкото рано сутринта. Трябва да признаеш пред себе си, че в много случаи си се заблуждавал.

Даваш си ясна сметка за грешките и в душата си усещаш облекчение. Решаваш да започнеш отначало.

Връщаш се на #1.

Пътят през изгорената земя е дълъг и изтощителен. Наоколо стърчат овъглени дървета, вятърът хвърля в лицето ти прах, ботушите ти са пълни с пясък. Торбата ти се струва толкова тежка, че сякаш може да те смаже. Иде ти да я захвърлиш, но мисълта за опасностите в борбата с мрака те карат да я запазиш. Знае ли човек какво може да се случи?

Внезапно спираш като закован. Вятърът донася до теб далечни гласове. Отначало ти се струва, че това е халюцинация, но много скоро съмненията ти се разсейват. Ти наистина чуваш гласове.

Бързаш към мястото, откъдето идват гласовете. Надяваш се най-подир да научиш нещо за бърлогата на крал Мрак.

Прехвърли се на #201.

## 140

Вече си преполовил пътя, когато чуваш далечен шум. Спираш на място и се вслушваш в тъмнината. Шумът се засилва. Струва ти се, че стотици зелени човечета тракат с жълтите си зъби. Колкото повече приближава шумът, толкова по-неизбежна ти се струва опасността.

Но изведнъж се сещаш: това е каменопад. Безброй малки и големи камъни се търкалят по стръмния склон на планината над главата ти. Всеки от тях носи сигурна смърт. Пред теб се изсипва с грохот каменна лавина.

Оглеждаш се. Вляво от теб тъмнее короната на ниско хилаво дърво. Това не е убежище, камъните ще го пометат за миг. Вдясно забелязваш висока скала, надвесена над пътя. Това е единствената ти надежда.

Не ти остава нищо друго, освен да минеш на #97.

## 141

Изправяш се с изваден меч. Един от стражите се хвърля с ужасен вик срещу теб. Избягваш удара му. Войникът профучава край теб и пада от стената. Вторият от стражите нанася удар срещу гърдите ти. Парираш удара и избиваш меча му. Третият побягва и се скрива в мрака.

Пътят пред теб е свободен. Можеш да продължиш борбата. В този момент най-вероятно ти се струва да намериш крал Мрак в двореца.

За по-голяма безопасност мини на #130.

Ако разчиташ на смелите и решителни действия, прехвърли се на #250.

## 142

Далеч на юг забелязваш в мрачното небе малки светещи облачета. Те бързо нарастват, цветът им се променя и като страшна непробиваема стена се насочват срещу вас.

Лекият вятър, който до сега не те тревожеше, изведнъж се превръща в свиреп леден вихър. Ръцете ти изтръпват. Мислиш си няма ли най-подир орелът да те пусне на земята.

Въпреки бурния вятър орелът продължава полета си. Продължи с него и ти.

Отиваш на #85.

Оглеждаш се и виждаш, че всички животни бягат в една посока. Втурваш се заедно с тях. Краката те носят като вятър. Въздухът е сух и најежен, всяко вдишване ти причинява болка, но ти продължаваш да тичаш.

Скоро пред теб се открива гладката повърхност на реката.

— Спасен съм! — тая мисъл проблясва като мълния в ума ти.

Хвърляш се в реката. Тялото ти се отпуска в прохладната вода. Когато огънят наближава, целият се потапяш под водата. Сегиз-тогиз подаваш глава да си поемеш дъх.

Времето тече бавно и мъчително. Над реката се носи тежък дим. Дишаш трудно, но животът ти е вън от опасност.

Чуват се гръмотевици. Скоро над гората се излива пороен дъжд. Пожарът угасва. Излизаш от реката и се чудиш какво да правиш, но животът не ти дава възможност да мислиш дълго.

Мини на #112.

## **144**

Слизаш от коня и го оставяш да пасе, а сам лягаш на земята да подремнеш. Борбата с мрака иска сила.

Събуждаш се от ужасен студ. Цялото ти тяло е вдървено. Мракът наоколо сякаш е напоен със студ. Разтриваш краката и ръцете си. Сега се чувствуаш по-добре.

Можеш да продължиш веднага пътя си. Попадаш на #37.

Ако искаш да ускориш още повече събитията, прехвърли се на #56.

Скачаш с все сила. Разблъскваш зелените човечета и хукваш през глава. Млад шибидац те хваща за крака и те поваля на земята. Изправяш се, хвърляш от гърба си куп нападатели и отново побягваш дълбоко в спасителната гора.

Листата те шибат в лицето като малки зелени човечета. Нямаш време да се пазиш от тръни и клони, гледаш само да си по-далеч от тая напаст — шибидаците. И когато си хвърлил последни сили в бягството от зелените човечета, внезапно разбираш, че тракането на зъби вече не се чува.

Спираш под короната на едно огромно дърво. То пръска наоколо сладък упоителен аромат. Вдъхваш дълбоко тръпчивия въздух и главата ти се замайва. Изпълва те чувство на блажен покой. С това усещане заспиваш дълбоко.

В съня ти се явява един огромен дух и ти казва:

Ако искаш да те пренеса до рова на крепостната стена, мини на #35.

Ако предпочиташ да те оставя край пътя, където се вдига облак прах, попадаш на #136.

Ако желаеш да се озовеш на гърба на един непокорен кон, прескочи на #21.

Ако решиш да те пренеса там, където ще стане опасно приключение, продължаваш на #62.

## 146

Чуваш дрънкане на оръжие и далечен гръм. Поглеждаш към небето, но все още не разбираш откъде иде тътена. В градината на двореца не се вижда жива душа, всички са от другата страна на оградата. Високата трева се люшва от вятъра. Наближават важни събития, в които ще се реши съдбата на княжеството и неговия народ.

Искаш ли да участваш в тези събития? Мини на #63.

Черната вода те повлича. Поемаш дълбоко въздух и затваряш очи. Могъща сила те хвърля в дълбочините към нещо незнайно, може би към смъртта. Струва ти се, че никога няма да видиш надземния свят и даже потънал в мрак, той остава за теб светъл и очарователен.

Ала след малко усещаш, че се движиш нагоре. Вече се задушаваш, но черната вода те изхвърля над земята.

Оглеждаш се. Намираш се в дворцовата градина.

Ще влезеш ли в двореца или ще останеш в градината?

Ако мислиш, че в градината може да стане нещо интересно, мини на #157.

Ако очакваш важни събития в покоите на крал Мрак, влез в двореца и премини на #100.

Падаш главоломно към земята. Въздухът свири край ушите ти, главата ти е замаяна, сърцето ти бие до пръсване. Преодоляваш уплахата и поглеждаш надолу.

Ако има някакво езеро или дълбока река, можеш да се спасиш.

Да, долу под теб се вижда малко езеро.

Ако успееш да се насочиш към него, ти си спасен. Разперваш ръце и крака, започваш да управляваш падането си и вече си сигурен, че спасението ти е близо.

От каретата на крал Мрак излиза ослепителна мълния и те пронизва в сърцето. Безжизненото ти тяло пада в езерото.

Втурваш се с всички сили през полето. Бягаш, без да се обръщаш назад, всяка изгубена секунда може да ти струва живота. Стараеш се да избягваш редките храсти, от които може да те нападне спотаен враг. Този път тъмнината ти помага.

Виковете на какаваните те пришпорват допълнително. Тези дребни човечета са много на брой и пряка битка с тях непременно ще загинеш. Пък и това не е нещо, с което трябва да си губиш времето. Главната ти цел е да сразиш поробителя.

Вляво от теб препуска кон.

Това е добрият ти приятел — черният арабски жребец. Тичаш към него и с един скок се мяташ на седлото.

Мини веднага на #26.

## 150

Крал Мрак удвоява усилията си. Вече ти е трудно да отразяваш ударите му. Огромната му сила заплашва да те унищожи всеки миг.

Ударите на мечовете кънтят оглушително в коридора. Опитваш се да контраатакуваш, но мечът на крал Мрак изгражда солидна стена пред завоевателя.

Крал Мрак те притиска към стената. Един от ударите му засяга дясната ти ръка. Ако не направиш нещо, владетелят на мрака ще те съсече.

Събиращ последни сили и нанасяш удар с две ръце. Ударът попада в плащеницата там, където трябва да е рамото на крал Мрак. Двамата падате на пода.

Когато се събуждаш, наоколо няма никой. Изправяш се на крака и тръгваш с разтреперани колена към изхода. Трябва да напуснеш двореца и да излекуваш раните си, преди да започнеш отново борбата.

Започни от #1.

Стъпваш тихо по меката трева. Имаш чувството, че след толкова приключения наближава решителния миг и скоро ще кръстосаш меча си с повелителя на мрака.

В далечината забелязваш светло петно. С приближаването си към него виждаш, че това е буен огън. Край огъня малки дебели човечета въртят чеверме. Наоколо се носи непоносима миризма на чесън.

Човечетата се хващат за ръка и започват да играят хоро около огъня.

Ние, младите хай-вани  
сме в полето великани.  
Мини на #264.

Прескачаш оградата и тръгваш тичешком из улиците. Редките минувачи вървят като слепци, спъват се и падат, изправят се и пак падат. Никъде не се вижда огън. Помагаш на един старец да се изправи.

— Защо не носиш фенер? — питаш го.

Човекът трепери от страх, защото не те вижда. Сигурно си мисли, че си един от васалите. От разговора на други хора разбираш, че крал Мрак е забранил на поданиците си да носят фенери и факли. Те нямат право и да палят огън.

— Поданици на княжеството! — провикваш се ти. — Не се страхувайте от крал Мрак. В кралството има сила, която ще го победи.

Вадиш от торбата си факлата и я запалваш.

Хората се отдръпват уплашени. Те бягат не от теб, а от твоя глас, той им се струва много опасен. Бягат и от светлината, тя е непоносима за тях.

Чуват се стъпки на ботуши. Скоро васалите на мрака ще бъдат тук.

Ако не се боиш от гръмотевичните братя, попадаш на #101.

Ако мислиш, че трябва да събереш много хора за победа над крал Мрак, прехвърли се на #105.

Ако не разчиташ на подкрепата на хората, мини на #84.

Отпускаш се в пепелта. Сега тя ти се струва най-мекото легло. Умората бавно напуска тялото ти, пламналият ти мозък постепенно се отърсва от напрежението. В душата ти настъпва необикновен покой.

От краката ти израстват корени. Те проникват дълбоко в земята. Скоро ти се превръщаш в огромно тъмно дърво с голи клони — една малка частица от мрака. Пътят ти свършва тук.

Шествието на зелените човечета стига до центъра на подземния им град. Това е естествена пещера. Тук сводът е по-висок, а осветлението — по-ярко. В малки дупки по стените на пещерата са наредени жилищата на шибидациите.

Най-зеленото от всички зелени човечета сяда на дървен трон. Около него стоят още два шибидака, височайши особи от аристокрацията на тази странна порода хора. Лицата им са покрити с едри пъпки — белег за тяхното благородно потекло.

Виковете на шибидациите утихват. Стоиш безмълвен, погледът ти е прикован към зеленото човече на трона — сега съдбата ти е в неговите глиставидни ръце. Двамата му помощници накланят глави към него и в подземния град се чува тракане на зъби.

Кралят на шибидациите и неговите височайши помощници обсъждат твоето провинение и наказанието, което ще ти наложат. Само след няколко минути зеленото човече на трона обявява присъдата:

Смъ-р-р-р-р-т!

Думите му са заглушени от тракане на зъби. Шибидациите ликуват!

Ако си взел със себе си молитвата към горската фея, можеш да си послужиш с нея и да се върнеш на #1.

Ако си пропуснал да сториш това, мини на #169.

## 155

Подът под краката ти пропада. Политаш в дълбок кладенец. Падаш на нещо меко. Това е наръч слама.

Няколко секунди лежиш на пода. Трябва да си починеш, да събереш сили, да помислиш как да се измъкнеш от този каменен кладенец.

Оглеждаш затвора си. В него няма никакъв вход, никаква врата. Само високо горе виждаш дебела желязна решетка. Положението ти е ужасна, дълбокият кладенец може да се превърне в твоя гробница.

Ако не си се сетил да вземеш в торбата амулет, костите ти ще изгният дълбоко под земята.

Ако си взел със себе си амулет, извади го. Той ще ти даде никакъв шанс. От амулета се чува глас:

„Избери кой да ти помогне: мишки, дух или змия?“

Какво избираш?

Ако искаш да ти помогнат мишките, мини на #174.

Ако разчиташ на благородството на един дух, прехвърли се на #158.

Ако змията ти се струва най-приемлива, отиваш на #168.

## 156

В древния град цари спокойствие. Неговите руини носят достойно мъдростта на миналите дни. Тук някъде трябва да намериш знак за пътя към бърлогата на крал Мрак, поне така се надяваш.

Вървиш безцелно между основите на разрушените къщи, обрасли с бурени. Интуицията ти подсказва, че трябва да намериш центъра на древния град, където някога се е издигал храмът на езическото божество. Може би то ще ти помогне?

Изведнъж погледът ти пада на три колони, стърчащи към тъмното небе. Струва ти се, че в основата на средната колона се появява светещ знак — една стрелка, която сочи пътя.

Ако искаш да продължиш по посока на стрелката, прехвърли се на #207.

Можеш да се промъкнеш в крепостта, но за това ще ти трябват няколко часа. Мини на #18.

Ако искаш да тръгнеш през гората от самото й начало, извърви дългия път до къщичката на старицата. Отиваш на #114.

Случаят ти помага. Чуваш шум от стъпки и гърлени гласове. След малко виждаш двама от Гръмотевичните братя. Те размахват ръце, говорят си нещо и се смеят. Изглеждат възбудени, сигурно добре им върви разбойническата работа. Васалите на крал Мрак не те забелязват.

Когато минават край теб, единият от васалите казва на другия:

— Обичам да плаша хората. Това е в кръвта ми.

— Крал Мрак ще остане доволен от нас. Много доволен.

Двамата отново избухват в дрезгав смях и се насочват към изхода на дворцовата градина.

Тръгваш след тях. Надяваш се, че ще успееш да объркаш плановете им.

Мини на #152.

Кладенецът се изпълва с лютив дим. Очите ти се насълзяват, но ти продължаваш да се взираш в мрака.

Димът бавно се разсейва и от него се появяват очертанията на висок дух с брада.

— Ти ли ме повика? — гръмва гласът на духа.

— Да. Извади ме от тук.

— Всеки, който ме позове, трябва да знае, че не съм спасител. Аз идвам само да ти донеса един подарък.

В ръцете му дрънкат вериги. Разбиращ, че духът заплашва живота ти, и замахваш с меча.

Острието му минава през очертанията на духа, но това не му прави впечатление — той е безплътен.

Духът те приковава с вериги към стената.

За теб вече няма спасение, оставаш завинаги в тоя кладенец.



Открехваш вратата и поглеждаш вътре. На масата до прозореца виждаш механична птичка, създадена от ръцете на неизвестен майстор. Тя прави няколко крачки, пляска с крила и издава трели.

Необикновената птичка те пленява. Толкова си очарован, че забравяш всяка предпазливост. Влизаш в стаята, пристъпваш няколко крачки напред и протягаш ръце. Птичката обръща глава към теб и започва най-сладката си песен.

Ръцете ти се покриват с пух, краката ти изтъняват, на пръстите ти израстват дълги нокти. Никога не те е обхващал такъв ужас! Тялото ти олеква, мисълта ти се забавя и замръзва. Главата ти се променя, от устата ти излитат сладки трели. Превръщаш се в още една механична птичка.

Мисията ти свършва в тази стая.

## 160

Бъркаш в торбата и изваждаш боздугана. Гръмотевичните братя те заобикалят със свиреп вид на лицата. Те насочват към теб ръце. Виждаш тънките им пръсти с дълги черни нокти.

— Да го изпепелим! — провиква се един от тях.

— Искам го жив! — креши крал Мрак.

Замахваш с боздугана срещу нападателите, но те са по-бързи. След няколко секунди те хващат и те изправят завързан пред крал Мрак.

— И това жалко същество дръзна да ми се противопостави? — чуди се буцата мрак. — Хвърлете го от крепостната стена.

Свалият от теб дрехите на васала.

След няколко минути трима Гръмотевични братя те извеждат на една скала, издадена над дълбока пропаст.

Ако имаш перо от щъркел, използвай го и мини на #124.

Ако си пропуснал да вземеш със себе си този безценен предмет, прехвърли се на #184.

## 161

Тук високата трева стига до коленете ти. Далеч пред теб се виждат силуетите на заоблени хълмове. Вече си свикнал с обстановката и се ориентираш добре.

След малко долавяш миризмата на чесън. Отначало тя е съвсем слаба, но скоро става толкова силна, че трябва да си запушиш носа с ръка.

В тревата се чува шумолене. Нещо се движи, приближава към теб и скоро ще те нападне. След миг десетки малки дебели човечета се изправят и се хвърлят срещу теб.

Ще се биеш ли с тях? Това само ще попречи на борбата ти срещу крал Мрак.

Ако предпочиташ да се върнеш назад, за да извървиш пътя през полето от самото начало, мини на #260.

Ако решиш да се откажеш от пътя през полето, върни се при моста над рова и се прехвърли на #257.

## 162

Падаш главоломно към земята. Тя е толкова далеч, че почти не виждаш очертанията на предметите. Въздухът минава край ушите ти със страшен писък, сякаш иде края на света.

За миг виждаш как огнената колесница чезне в далечината. Чуваш катанинския смях на крал Мрак. Той е доволен и вярва, че Скитника никога вече няма да бъде заплаха за него. Далеч по-удобни са заслепените и наплашени поданици с робски души. За тях той е вечният повелител на мрака.

Следва удар. Нещо остро, нещо като закривените черни нокти на Гръмотевичните братя разкъсва дрехите ти и кожата на лицето. Остра болка пронизва твоето напрегнато тяло, пред очите ти светват звезди и на мига загубваш съзнание.

Въпреки тежкото ти състояние имаш право на избор. Ако решиш да продължиш пътя си през гората, върни се към къщичката на старицата и премини на #114.

Другата възможност е да огледаш мястото. Отиваш на #193.

Можеш да се върнеш в градината на крал Мрак, но за това ще ти трябват два-три часа път. Прехвърли се на #47.

Ако пътят през полето ти се вижда по-безопасен, тръгни към #40.

## **163**

Пътят е дълъг и уморителен. Краката ти натежават, чувстваш се изтощен. Имаш нужда да си починеш и след това да продължиш пътя си.

Лягаш в меката трева и заспиваш. В съня си виждаш лицето на старата жена и чуваш думите ѝ: „Вярвам, че ще победиш мрака“.

Отваряш очи. Мракът ти напомня, че те чака дълъг път. Пред теб стои избора: да тръгнеш по нов път или да ускориш пътя си.

Мини на #264.

## **164**

Смъртен страх обзema дебелите привърженици на смъртната присъда. Де що има какавани — всичко се изпокрива в дупките си. Оставаш само ти, който няма къде да се пъхне. На всичко отгоре си с вързани ръце. Как да се бориш в това положение?



Но каква е тая огромна птица? И защо се спуска право в сбогището на какаваните?

Толкова голям орел не си виждал през живота си. Крилете му закриват половината небе. Силният вятър при връхлитането му те събаря на гръб.

Орелът се спуска към теб, хваща с якия си клон въжетата, с които си вързан, и бързо излиза в небето. Изведнъж всичко земно започва да ти се струва малко, дребно и незначително.

И все пак ще трябва да се върнеш на земята.  
Опитай късмета си с таблицата.  
Ако улuchiш число от 2 до 6, прехвърли се на #95.  
Ако числото е над 6, мини на #83.

След първоначалното объркване мечът ти започва да свисти във въздуха. С върха на острието отбиваш една мълния, после втора, трета. Васалите на крал Мрак те гледат със страх и почуда — нито една от гръмотевиците не може да те порази! Средният нападател вдига ръка. Това е знак за едновременна атака. Ако не действаш веднага, след миг ще се превърнеш в шепа прах.

Хвърляш се с меча срещу единия от васалите. Ударът попада в гърдите, покрити с черна пелерина. Гръмотевичният брат пада на улицата. Използваш суматохата и сваляш с два точни удара и другите васали на мрака. Затичаш се към двореца, без да забележиш, че зад гърба ти Гръмотевичните братя се изправят на крака. Черните пелерини са спасили живота им.

Минаваш на #47.

## 166

Петното от мрак се върти насам-натам. Кралят души въздуха.

— Скитникът е тук, в тази стая!

Васалите се споглеждат. Лицата им са гневни — всеки се съмнява в другия, всеки иска да покаже, че е най-добрания слуга на владетеля. Отстъпваш тихо към вратата.

— Ето го, излиза! — крещи вещицата Зелда.

Спомняш си, че обеща на старицата да се преореш с крал Мрак. Само победа в битката с поробителя може да върне слънцето над тази земя.

Отиваш на #87.

Прескачаш през оградата. Хвърляш поглед към стражата, после към хората, които гледат със страх към навъсненото небе. Те не виждат спасение и очакват покорно съдбата си. Тази гледка те натъжава, но ти вярваш, че ще успееш да ги отървеш от надвисналата заплаха.

Ала в главата ти се прокрадва съмнение: ще можеш ли в тази бълсканица да се приближиш до крал Мрак и да го победиш? Имаш две възможности. И в двета случая ще ти се наложи да напуснеш крепостта. Така ще загубиш малко време, но ще имаш нов шанс в търсенето на крал Мрак.

Ако решиш да изчакаш край пътя, мини на #134.

Ако искаш да потърсиш нови възможности, върни се на #1.

От пукнатината между два камъка изпълзява змия. Тя се свива на кълбо в другия край на кладенеца и бавно надига глава. От устата ѝ се подава раздвоен език.

Пепелянка! Защо се довери на змия? Не можа ли да избереш духа или безобидните мишки?

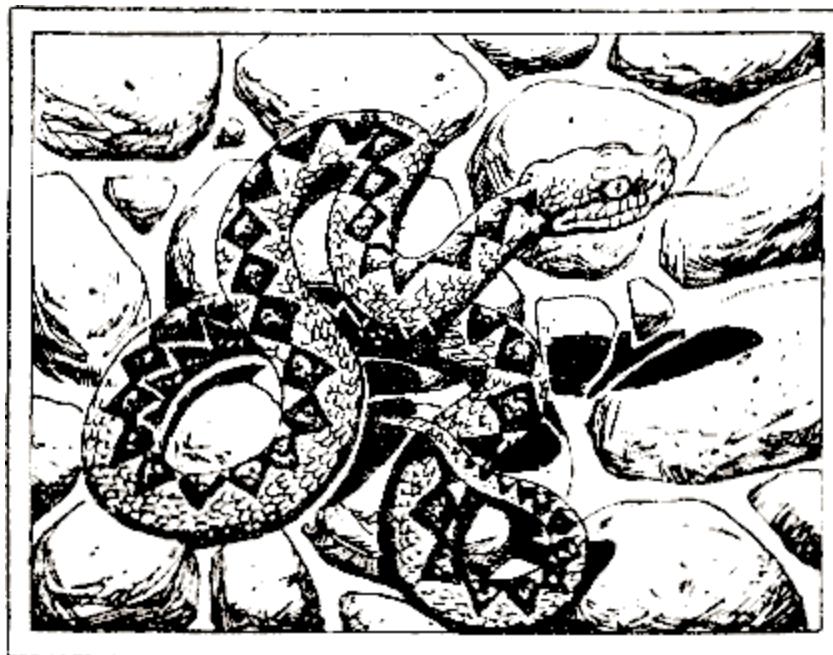
Късно е да се вайкаш, по-добре хвани дръжката на меча, казваш си. Най-важното в момента е да спасиш живота.

Змията проговоря:

— Ти избра най-правилното решение. Слушай внимателно, ще ти дам един съвет: духни три пъти в длани си и ще излезеш от този капан. Не се учудвай, ако попаднеш в трудно положение, такава е вълшебната ми сила. Важното е, че ще си спасиш живота.

Сетне змията изчезва в пукнатината.

Изпълняваш нейната заръка и отиваш на #147.



Дванайсет зелени човечета носят огромен камък. Те завързват камъка с дебело конопено въже и с много пъшкане го мятат на врати.

— Сега е готов! Сега е готов! — крещят шибидациите.

Въжето се впива в шията ти. Камъкът е толкова тежък, че не можеш да го носиш повече от няколко минути.

— Ние сме справедливи! — чува се през тракането на зъби гласът на пъпчивия шибидашки вожд. — Даваме ти възможност да се бориш за живота си.

Малките човечета те отвеждат на брега на подземна река. Заставаш на една скала. Шибидациите прерязват връзките на ръцете и краката ти. Миг след това те бългат с дълги пръти в ледената вода на реката.

— Плувай, чуждоземецо, спасявай живота си — произнася през тракане на зъби шибидашкия вожд.

Потъващ веднага. За няколко секунди успяваш да съмкнеш въжето от шията си и се отдалечаваш под вода от мястото, където шибидациите са те хвърлили.

Какво да правиш? Да излезеш на брега или да продължиш с плуване по реката?

Ако решиш да излезеш на брега, прехвърли се на #241.

Ако си издръжлив и студената вода не те плаши, мини на #73.

Спираш на място и оглеждаш стаята. Тя е без прозорци. Стените са покрити с черно кадифе. От тавана към пода се спускат черни копринени ленти. Наоколо е тихо.

От другата страна на стаята има още една дебела врата. Вляво от нея се издига голям шкаф. Не се ли крие някой в шкафа?

Отиваш бавно напред и отваряш с рязко движение вратата на шкафа. Той е празен.

Връщаш се към масата. Протягаш ръка, но преди да вземеш меча, трима Гръмотевични братя се втурват в стаята. Бъркаш в торбата, но в бързината не намираш самонасочващия се кинжал. Въпреки твоята съпротива васалите на крал Мрак те хващат, понасят те по един коридор и те хвърлят на пода.

Минаваш на #155.

Отбиваш се от пътя и без никакво колебание се приближаваш към блестящия предмет. Това е къс самородно злато, голям колкото юмрук.

Вдигаш го и погледът ти се плъзга по намереното парче метал.  
Да, това наистина е самородно злато.

Хвърляш го обратно в тревата. Златото няма да ти помогне, то може само да ти обърка главата и да те отклони от мисията.

Давай напред, опитай си късмета!

С 2 до 6 точки мини на #28.

Ако точките ти са над 6, попадаш на #111.

Спирате за почивка под едно високо дърво. Какаваните лягат на земята и веднага задремват. Само един от тях остава буден в мрака, но и той не те поглежда много-много, толкова е сигурен в себе си.

След малко и това човече заспива.

Навеждаш се напред и се опитваш да извадиш ножа, скрит в ботуша ти. След два неуспешни опита ножът е в ръцете ти. Само за секунди успяваш да се освободиш от въжетата.

Но ето, че дежурният какаванин вдига глава към теб. В мрака той замръзва от почула. В същия миг забелязваш, че конят е съвсем наблизо.

Ако решиш да изтичаш към него, мини на #54.

Ако се надяваш конят да те пресрещне, дай му знак и се прехвърли на #26.

Ако разчиташ само на собствените си крака, бягай в полето. Попадаш на #149.

Падаш върху сламен дюшек на дъното на някакво подземие. От него няма изход, само високо горе се вижда дебела желязна решетка. Бягството от този затвор изглежда невъзможно.

Лягаш на сламения дюшек да помислиш. Може ли да се направи нещо? Желязната решетка е много високо, а и да стигнеш до нея, не можеш да я срежеш.

Внезапно подземието започва да се пълни с вода. Запазваш спокойствие. Водата бавно се издига, стига до шията ти и продължава да приижда. Задържаш се на повърхността с плуване. След няколко минути водата стига до решетката.

Стъпваш на една издатина, хващареш решетката с две ръце и я разтърсваш. Виждаш, че не е закрепена добре.

Изваждаш меча и с него издълбаваш мястото, където железните пръти влизат в камъка.

Събаряш решетката и тръгваш из леговището на завоевателя.

Ако търсиш прям двубой с крал Мрак, отиваш на #183.

Ако искаш да тръгнеш по дирите на вълшебния меч, мини на #211.

В кладенеца нахлуват мишки. По каменните стени на твоя затвор се спускат цели пълчища охранени сиви гризачи. Очите им святкат в мрака, дълги бели зъби се подават от острите им муцуни.

Отдръпваш се до стената. Виждаш, че си сгрешил в избора си, ала нищо не можеш да сториш. Мишите пълчища се насочват заплашително към теб.

Няма време за губене. Изваждаш меча си и започваш да сечеш нападателите, но те са толкова много, че скоро те затрупват и не можеш да помръднеш ръката си.

Мишките прегризват гърлото ти.

Хвърляш всички сили да спреш бесния натиск на крал Мрак. Той върти с лекота тежкия меч и предугажда всяко твоё действие. Вече си сигурен, че той те вижда, макар и като смътна сянка.

Лека-полека движенията ти стават все по-точни и по-уверени. За няколко минути ти си израснал като боец и вече отразяваш най-мощните удари, които могат да повалят всеки друг.

Усещаш, че е време да тръгнеш в атака. Най-важното за теб е да притиснеш крал Мрак до стената и да го обезоръжиш. Твоята крайна цел е мечът.

Започваш серия от удари. Крал Мрак изглежда смутен. Човекът, който той смята за нищожество, бавно и неумолимо го притиска към стената. С последни усилия крал Мрак отразява най-опасния ти удар, бълсва те и литва по коридора. Плащеницата с меча и сандалите се движат бързо и леко. След миг кралят е вече на изхода.

Ако решиш да преследваш тиранина, прехвърли се на #137.

Ако не виждаш смисъл да го гониш и решиш да го причакаш в коридора, прехвърли се на #126.

Ако предпочиташ да скочиш през прозореца и да го пресрещнеш, премини на #121.

Посягаш към меча. Той се издига във въздуха и се отдалечава от теб. Невидима сила го държи далеч от здравите ти млади ръце. Скоро мечът стига до тавана и започва да излъчва примамлив блесък. Обръщаш се към Гръмотевичните братя. На лицата им са застинали жестоки гримаси.

— Иде краят ви! — провикваш се ти и се хвърляш срещу тях.

Ала на втората крачка някакво невидима сила те спира. Замръзваш на място, устремен напред с изваден меч. След миг се превръщаш в камък. Може би някой друг ден младеж, решен да се бори с мрака, ще проникне в леговището на властелина и ще се чуди кой си и как си се озовал тук.

Ударът на боздугана пръсва главата на горския дух. Караконджо надава предсмъртен вик и рухва в краката ти. Земята се разтърсва, сякаш е станало разрушително земетресение. Въздъхваш с облекчение.

Кожата на Караконджо се покрива със зелени петна. Те растат бързо и само след няколко секунди горският дух става зелен като маруля.

Тялото му започва да се издува. Скоро то се превръща в огромен мехур, пълен с отровни газове. Ако се пръсне, може да те убие или да те зарази.

Втурваш се да бягаш. Зад гърба ти с оглушителен грохот се пръсва зеления труп на Караконджо. Хвърляш се на земята и изчакваш отровният вятър да профучи над главата ти.

Когато опасността отминава, ти вече си на крака и отново си мислиш коя посока да хванеш.

Можеш да продължиш на #197 или на #120.

## **178**

Вървиш из леговището на крал Мрак. Тишината е потискаща, всеки момент очакваш да те нападнат Гръмотевичните братя. Стискаш дръжката на меча и се взираш в мрака.

Постепенно се отпускаш и тръгваш по-смело напред. Някъде пред теб се мярка светлина. Затичваш се към нея.

Една плоча под краката ти пропада и...

Мини на #155.

Ускоряваш крачка. Вдишваш с наслада чистия горски въздух. Чувстваш се уверен и спокоен, единственото нещо, което те вълнува, е как по-бързо да стигнеш до леговището на крал Мрак.

Скоро забелязваш, че дърветата стават все по-дебели, а короните им — по-гъсти. През тях вече не се вижда небето. Разстоянието между дънерите намалява и понякога е много трудно да се пропреш между тях. Най-подир пътеката изчезва. Дърветата растат едно до друго като плътна непробиваема стена. Пътят напред е невъзможен. Мислиш си какво да правиш. Никой от вълшебните дарове не може да ти помогне — нито саморазстилащата се пътека, нито приспивната свирка, нито кутийката с осите или вмирисаното сирене.

Върни се на #114.

## 180

Пълзиш бавно към масата. Сърцето ти бие до пръсване — скоро мисията ти ще свърши и ярко слънце ще грейне над поробеното княжество.

И докато лазиш сантиметър по сантиметър, чуваш зад вратата стъпки. По гласовете разбираш, че трима васали на крал Мрак идват към стаята. Скачаш на крака и се обръща. Представяш си как гръмотевичните братя се изправят пред теб със свъсени чела и огнени бесни очи, готови за разплата. Дръжката на вратата се завърта. Имаш три възможности:

да отразиш атаката им, но това може да стане, само ако си взел в торбата люспа от дракон. Тогава премини на #133.

Другата възможност е да отстъпиш назад. Връща се на #211.

Ако решиш да си послужиш със самонасочващия се кинжал, мини веднага през отсрещната врата. Попадаш на #170.

Имаше ли в торбата плик с три мъдри съвета? Нещо ти подсказва, че имаше. Изваждаш плика от торбата. Напрягаш зрението си да прочетеш съветите. На един смачкан лист пише:

1. Не бързай!
2. Не бързай!
3. Не бързай!

„Глупости“ — казваш си.

Ръцете ти се протягат към меча. Това е твоята мечта, краят на борбата с крал Мрак и неговите васали. Бързаш да върнеш слънцето на унижените хора от малкото кралство.

Но радостта ти е прибързана. Гръмотевичните братя насочват ръце към теб. От черните им закривени нокти излита спон ослепителни мълнии. Пламваш като факла — една малка жива факла, неуспяла да прокуди мрака.

Вървиш по тясната пътека и ти е леко на душата. Надяваш се, че скоро ще откриеш леговището на крал Мрак, ще му отнемеш меча и ще освободиш народа на княжеството от един тиранин. Над главата ти се извисяват дебели вековни дървета.



След около час забелязваш, че дърветата стават все по-ниски и по-тънки. Вече си сред гъсти шипкови храсти, високи над един човешки бой. Бодлите разкъсват дрехите ти, дерат ръцете и лицето ти. Това ли е пътят към крал Мрак?

Над главата ти прелита един гарван.

— Виж го ти! Тръгнал без път! Че кой прави такива глупости, а?  
— грачи заядливо черната птица.

Колкото и да ти е неприятно, гарванът е прав. Връщаш се на #114.

Стигаш до една врата и хълтваш в нея. Това е спалня, стая на аскет. Голи черни стени, стар изтърбужен сламеник, черна кана за вода, черен пешкир. Никакви завивки. Това е стилът на крал Мрак.

Питаш се, ако светнеш, ще се запази ли черния цвят? В мрака всичко е черно.

Изваждаш светулката от торбата. Да, всичко наоколо е черно, но скоро трябва да скриеш светлината — някой идва към стаята.

Ако си забравил да вземеш светулка в торбата, не е голяма беда, просто няма да знаеш точно как изглежда кралската спалня на светло.

Скриваш се зад вратата.

Влизат Зелда и крал Мрак.

— Понякога ми се иска да имам човешко лице — казва завоевателят. Гласът му звучи така, сякаш се оплаква от тежката си орис.

— Защо, лицето ти е толкова хубаво.

Кралят не отговаря. Усещаш го как души въздуха.

— Тук има някой — казва той на вещицата.

Удряш буцата мрак между очите и докато кралят се олюява, обръщаш се към неговата стара спътница.

Вещицата се опитва да те омагьоса, но докато мърмори заклинанието, с един ритник я просваш на пода.

Цялото ти внимание е приковано от меча. Това ли е вълшебното оръжие, което ще прогони мрака?

Докато се взираш в червената светлина на рубина върху дръжката, вещицата избягва от стаята.

Продължаваш на #198.

## 184

Летиш към земята. През ума ти минава мисълта, че иде края на живота ти. Никога няма да победиш крал Мрак и да върнеш слънцето на този изтормозен народ.

Изведнъж потъваш в студена вода. Това е ровът около крепостта. Стигаш до дъното и се отблъскваш с крака. След миг главата ти се подава над водата. Скоро излизаш на брега.

Сядаш с мокрите дрехи на земята да си починеш. Сблъсъкът с крал Мрак и неговите васали ти донесе неуспех, но нищо не е загубено. Ти си млад, здрав и силен, борбата продължава.

Накъде да тръгнеш?

Ако мислиш, че трябва да тръгнеш наляво край стената, премини на #254.

Ако искаш да тръгнеш надясно край стената, премини на #265.

Ако нещо ти подсказва да изтичаш към пътя, който води към крепостта, прехвърли се на #261.

Върху теб се хвърлят десетки, може би даже стотици лигави червеи. Това са шибидаците, зелените човечета, живеещи в гората. Очите им са опулени, острите им жълти зъби тракат така, че кожата ти настръхва от ужас.

Но ако се отпуснеш, ако се оставиш в ръцете им, шибидаците ще те унищожат за секунди. Отхвърляш от гърба си зелените човечета и ставаш на крака. С едната си ръка изваждаш меча, а с другата бъркаш в торбата.

Под непрекъснатите атаки на шибидаците напипваш на дъното на торбата кутийката с осите. Изваждаш я, без да изпускаш от очи зелените човечета и отваряш с една ръка капака ѝ. От кутийката излита ято оси.

Шибидаците тракат със зъби още по-силно, този път не от ярост, а от страх. Подгонени от осите, те се разпиливат на всички страни и скоро около теб не остава нито едно слузесто зелено човече.

Попадаш на #179.

## 186

След дълга борба крал Мрак ти нанася последния съкрушителен удар. Изпускаш меча си и падаш на каменния под. Лицето ти гори от гняв и обида, че не успя да победиш поробителя.

Кълбото от мрак се взира в теб, сякаш гледа насекомо, и казва:

— Ти ли искаше да ме победиш?

Не отговаряш на въпроса му.

— Можеше поне да се досетиш, че сам те подмамих в Желязната планина.

Твойт отговор е мълчанието.

Крал Мрак се засмива. Стените на пещерата се разтърсват. Отнякъде се появяват Гръмотевичните братя и те хвърлят в един коридор.

Отиваш на #155.

Царят на всички плъхове въздъхва с дълбоко прискърбие.

— Много ми се щеше да хапна нещо вкусно, но аз съм добър плъх, а ти — добро момче, влизам ти в положението. Ще помоля моите поданици да направят каквото могат.

Плъховете се нахвърлят върху решетката. Острите им зъби стържат по прътите. Колкото и да се мъчат плъховете, те не успяват да се преборят с дебелото желязо.

Решетката остава непокътната.

— Много съжалявам. С нищо не мога да ти помогна — въздъхва още веднъж царят на плъховете и напуска подземието. След него тръгват и неговите поданици.

Оставаш завинаги сред студените камъни. Мисията ти никога няма да бъде изпълнена.

Тичаш с последни сили след колесницата. Надеждата да я настигнеш, е малка — конете вече пускат огнени езици от устата си. Това е признак, че скоро ще започне истинският им бяг.

Пулсът ти се учестява, сърцето ти бие до пръсване, краката ти отмаляват. През задното прозорче виждаш само грубата плащеница на крал Мрак с черното петно над нея. Той е толкова доволен от себе си, че дори не се обръща да види дали го гони някой. Завоевателят вярва, че огнената му колесница е недостижима.

Изваждаш въжето от торбата. Когато настигаш каретата, хвърляш куката и я закачаш на оста на колелата. В този миг колесницата се издига във въздуха.

Трябва да изчакаш развитието на събитията. Премини на #205.  
Ако не си взел със себе си въже, върни се на #1.

Всички зелени човечета падат на колене пред своя бог. Те му благодарят за това, че ги закриля от чуждоземци, а после отправят към небето горещи молитви за душите си. Молитвите им, както сигурно си очаквал, са едно безкрайно тракане на зъби.

Чува ли Шиби молитвите на дребничките си зелени човечета? Може би да, може би не, само той си знае. Лицето му остава все така невъзмутимо. Каменната статуя се извисява над земята като доказателство за властта на тяхното божество. Шиби стои над всичко земно и тленно.

Ако можеше да погледнеш нещата отстрани, сигурно щеше да се смееш като луд на тъпите им култови ритуали, но сега не ти е до смях. Докато се кланят на Шиби, зелените човечета са глухи за всичко, което става около тях. Това ти дава един нищожен, но така желан шанс за спасение.

Мисълта ти работи светкавично. Ако имаш в торбата тояжка-побойница, можеш да си послужиш с нея. Мини на #202.

Ако не разполагаш с такъв скъпоценен дар, разчитай само на собствените си сили и се върни на #22.

## 190

Пътеката се издига стръмно нагоре. Почвата тук е камениста, затова забавяш крачките си и се опитваш да стъпваш безшумно. В мрака всеки нападател ще има предимство при едно внезапно нападение.

След няколко минути стигаш до върха. Хълмът е заоблен, осенен с камъни и ниски храсти. Долу, в полето, не се забелязва никакво движение. Едно дърво с голяма зелена корона се издига самотно в равнината. Защо ли ти беше да се качваш на хълма?

От планината польхва ветрец. Той донася леки, едваоловими трептения, сякаш някакъв далечен глас ти казва:

— Давай напред, Странник!

Ако решиш да послушаш гласа, прехвърли се на #201.

Ако предпочиташи да извървиш пътя до самотното дърво, мини на #6.

Кречеталото надава ужасен вой и писъкът на хищните птици секва. Чува се бесен плясък на крила. Птиците увисват във въздуха на метър-два над главата ти. След миг те отлитат подплашени в тъмното небе.

Продължаваш пътя си под закрилата на кречеталото. Птиците летят над теб, но не смеят да те докоснат. Когато стигаш в полето, те изчезват от погледа ти. Хвърляш край пътя излишното кречетало.

Тук е малко по-топло. Можеш да си починеш и след това да продължиш. Докато лежиш на тревата, мислиш какво да направиш.

Ако искаш да отидеш до самотното дърво, което виждаш пред себе си, прехвърли се на #6.

Има и друга възможност — да отидеш в развалините на древния град. Тогава минаваш на #156.

## 192

Тунелът те води до една врата. Отваряш я тихо и надникваш през тесния процеп. Вътре на един трон спи крал Мрак. Той хърка толкова силно, че плащеницата му се развява от хъркането.

Затваряш вратата. Не искаш никой да ти попречи.

Изваждаш меча си и се хвърляш с вик срещу него. Плащеницата лита, сандалите подскачат, кралят е готов за бой. Мракът винаги е готов за бой.

Очаква те дълга и тежка битка. Крал Мрак е майстор на бойното изкуство. Ударите му са силни и точни, ала и ти си научил много неща от дългото скитане по света.

И тъй, първият удар е твой. Крал Мрак ще ти отвърне с цялото си умение. Той има сила 10, живот 18. Отгърни на [магическата дузина](#) и се хвърли на бой.

При победа над крал Мрак пригответи приспивната свирка и мини на #217.

Загубата или липсата на приспивна свирка те изпраща на #186.

## 193

Събуждаш се под едно дърво. Лицето ти е ожулено, дрехите ти са разкъсани и ти се ще да виеш от болка, но най-важното е, че си жив. Клоните на дървото са те спасили. Ставаш с огромно усилие, изваждаш вълшебно лико и превързваш с него раните си. Усещаш прилив на нови сили.

Качваш се на най-високото дърво и се оглеждаш. Въпреки мрака, който цари над цялото княжество, забелязваш, че краят на гората е близо, а след нея следва изгорена земя. На юг виждаш полето. На запад се издигат каменните стени на крепостта.

Ако искаш да минеш през изгорената земя, отиваш на #139.

За пътя през полето премини на #161.

Ако надеждите ти са свързани с гората, прехвърли се на #200.

Десетки същества, подобни на червеи, те затискат със слузестите си зелени тела. Този възел от телата на шибидаците, местните жители, заплашва да те задуши и да те направи на пихтия. Ушите ти бучат от тракането на острите им жълти зъби.

Събиращ всичките си сили и отхвърляш лигавата зелена маса. Само едно човече е впило острите си зъби в коляното ти. Смазваш го с юмрук и гъста зелена течност потича по крака ти.

Голият ти меч започва да свисти във въздуха и посича всички шибидаци, дръзнали да се хвърлят срещу теб. Зелените човечета вече тракат бясно със зъби. Никога досега не са виждали човек, който да се бие така храбро.

Ала някои от нападателите все пак успяват да се качат на раменете ти, да прегризат ремъка на торбата и да го отмъкнат. Доволни от успеха, шибидаците се скриват в гората с плячката си — твоята торба.

След тоя неуспех не ти остава нищо друго, освен да избереш нови вълшебни дарове и да започнеш от #1.

## 195

Продължаваш пътя си през изгорената земя. Дишането ти става все по-трудно, гърлото ти пресъхва, очите ти сълзят. Миризът на изгоряло се носи навред над тази злащастна земя.

Краката ти натежават и се подгъват, но волята за победа не отслабва. Мисълта, че трябва да защитиш хора и животни, цялата природа, не ти дава покой.

Падаш от изтощение и започваш да се влачиш в пепелта. Ако трябва, ще драшиш с нокти, но ще се довлечеш до леговището на крал Мрак.

Чувстваш, че последните ти сили те напускат. Трябва да решиш дали да събереш сили или да продължиш въпреки смъртната умора.

Ако искаш да си починеш, мини на #153.

Ако имаш в торбата саморазстилаща се пътека, прехвърли се на #206.

Ако не си се сетил да сложиш в торбата саморазстилаща се пътека, върни се на #1.

## 196

С най-голяма предпазливост се връщаш назад, като гледаш да не събудиш Караконджо. Така е най-разумно. Ако се разпиляваш в дребни битки, никога няма да победиш крал Мрак.

Зад теб се носят изплашени викове на зверове и птици. Чува се пращене. Обръщаш се и виждаш, че над дърветата се издигат огнени езици. Лъхва те горещ вятър, наситен с мириз на дим.

Горски пожар! Като всичко живо в тая гора се втурваш да бягаш презглава. Спъваш се в корените на дърветата, клоните драскат лицето ти, но ти продължаваш да тичаш, докато не оставаш без сили.

Оглеждаш се. Можеш да минеш на #131 или на #143.

## 197

Минаваш край хралупата на Каракондjo и продължаваш напред. Гората е странно съмлчана, не се виждат животни и птици, нищо не нарушава покоя. Точно това те тревожи, струва ти се, че във въздуха се носи заплаха.

Не е ли по-разумно да се върнеш към изсъхналото дърво и да погледнеш в хралупата? Може би там ще намериш някакъв знак за пътя към бърлогата на крал Mrak?

Отхвърляш тази мисъл и продължаваш пътя. Скоро пътеката се разделя. Накъде ще тръгнеш?

Наляво — прехвърли се на #179.

Надясно — мини на #182.

Хвърляш черния пешкир върху главата на крал Мрак и го превръщаш в слепец. Мракът, който винаги му е помагал, сега го обгръща като непроницаема стена. Сандалите му се преплитат, мечът му се люлее в ножницата под грубата плащеница. Само червения рубин свети в мрака. И когато ти се струва, че победата ти е в кърпа вързана, чуваш гласа на завоевателя.

- Очаквах те, Скитнико — проговоря крал Мрак.
- Така ли?
- Да. Изглежда те подцених. Искам да те купя. Кажи си цената.
- Не съм за продан.
- Глупак! Всеки като теб щеше да направи цяло състояние.
- Тогава не е като мен.

Крал Мрак мълчи известно време.

- Мога да те унищожа, но най-много ще се радвам да те купя.
- Не става.

Хващаш дръжката на меча и го изтегляш. И докато разглеждаш блестящото му острие, крал Мрак напипва вратата и излиза от стаята. Ключалката щраква. Ти си затворен в спалнята на краля.

Скоро разбираш, че това не е истинският меч. Пред теб има три врати.

Ако избереш дясната, отиваш на #155.

По пътя през средната врата попадаш на #211.

Ако искаш да минеш през лявата врата, прехвърли се на #262.

## 199

Царят на плъховете изгризва сиренето с видимо удоволствие и се облизва.

— Това е най-вкусното нещо, което съм ял през живота си. Какво да направя за теб?

— Помогни ми да изляза оттук.

— Така да бъде — съгласява се царят на плъховете.

Безброй плъхове се нахвърлят върху решетката и само след броени мигове я прегризват. Към теб се спуска дебело въже.

Благодариш на царя на плъховете и хващаш с две ръце въжето. Пътят към свободата е свободен.

Изкачваш се по въжето в някакъв кладенец. Скоро стигаш до една издатина, в която има два отвора. Кой от тях ще избереш?

По левия стигаш до #192.

По десния преминаваш на #178.

## 200

Вървиш през гората. Клоните те шибат в лицето, краката ти се спъват в корени и буци. През ума ти минава мисълта, че може би не си избрал най-вярното решение.

Въпреки че си свикнал с мрака, не успяваш да се опазиш и се удриш в грапавия дънер на едно дърво. От очите ти изскачат искри. Сядаш до дървото със замаяна глава и се облягаш на дънера да си починеш.

Скоро до слуха ти се донася необикновен шум. Сякаш някъде в далечината десетки подковани коне галопират по каменните улици на града. Звукът става все по-силен и заплашителен.

Скачаш на крака. Първата ти работа е да заобиколиш шибидациите, приближаващите същества. Едва когато отминават край теб с мършавите си зелени тела, спираш да вземеш решение.

Ако решиш да се върнеш към града, мини на #256.

Ако избереш посоката към полето, отиваш на #263.

## 201

Скоро забелязваш три светли петна. С приближаването ти те нарастват и започват да греят като три кръгли месечини. Това са лицата на три млади девойки.

— Кой сте вие? — питаш ти.

— Аз съм феята на реката — проговаря първата.

— Аз съм горската фея — казва втората.

— Аз съм феята на полето — мило ти се усмихва третата.

Колко голяма е изненадата ти, когато разбиращ, че трите феи знаят за теб! Те ти разказват, че крал Мрак и неговите васали са изгорили всичко около бърлогата си. Никой не може да мине незабелязан през изгорената земя и да стигне до Желязната планина. Но нали ти имаш начин да се прикриеш по пътя към бърлогата на мрака?

Феите те предупреждават за опасността и ти казват как да стигнеш до бърлогата на крал Мрак. Те вярват в успеха ти.

Благодариш им за добрите думи, но вече знаеш, че борбата няма да бъде лека. Какво да правиш, кой път да хванеш?

Не е ли най-безопасен пътят през полето? Мини на #151.

Ако решиш да продължиш пътя си през изгорената земя, прехвърли се на #195.

Вярата, че ключ към успеха е в пътя през гората, те води на #200.

Ако искаш да се хвърлиш в неизвестното, мини на #163.



## 202

Ръката ти трескаво шари из торбата. Къде е тая проклета тояга? Едно от зелените човечета те забелязва и надава вик. Ако се забавиш още няколко секунди, прости се с живота си!

Изваждаш тоягата, но тук става нещо странно — тя изобщо не слуша заповедта ти да натупа шибидаците. Държи се като обикновена глупава тояга. Или си сбъркал, когато си вземал вълшебните дарове, или пък Шиби, богът на зелените човечета, е отнел силата ѝ.

Вместо да си губиш времето, размахваш тоягата като обикновена сопа. Първите шибидаци падат на тревата. След тях идват все нови и нови същества, тракащи със зъби.

Невъзможно е да победиш всички зелени човечета на света. Отстъпваш назад и се скриваш в мрака на вековната гора.

Ако вярваш, че пътят през гората ще те изведе до щастлив край, върни се към началото на пътеката, дори да загубиш малко време. Мини на #114.

Ако търсиш нещо ново, върни се на #1 и избери друг път.

Обикновените какавани приемат решението на Висшия съвет по различен начин: едни се радват, други плачат. Ала сълзите им не са от обич към теб, те само искат да те завъртят на шиш.

Главният съветник — младо дебелаче със самодоволно лице, успокоява хората от племето.

— Драги какавани! — провиква се юнашки той. — Разбирам вашите чувства, но...

— Нашите чувства са в чевермето — отвръща обидено застаряващ какаванин, който ти е хвърлил око. Сигурно вече те вижда опечен.

Спорът се разгаря. Поглеждаш нагоре. В тъмното небе се появява орел. Какво ли прави тази птица сред мрака над това място? Може би орелът като теб не иска да се покори на мрака? Всъщност в една прокълната земя нещата са малко по-различни.

Хищникът прибира крила и се спуска като камък над сберището.

Ако имаш искрящ прашец, прехвърли се на #9.

Ако си пропуснал да вземеш този вълшебен дар, мини на #164.

## **204**

Гръмотевичните братя протягат ръце към лежащия на пода крал. Много добре, успял си да ги заблудиш! Огънят, който излиза от кривите им нокти, е ослепителен. Мълниите следват една след друга, докато крал Мрак се превръща в дим.

По лицата на васалите се изписва радост. Те са щастливи, че са изпълнили дълга си пред своя крал, владетеля на злото и мрака.

Отиваш на #266.

## 205

Земята остава дълбоко под теб. Вятырът те бълска в гърдите и те люлее, ала ти не се боиш. Стискаш здраво въжето, което те свързва с каретата. Огнените коне правят огромни скокове и под копитата им изскачат искри. Наметалата на Гръмотевичните братя се разявят като крила на огромни черни птици, пратеници на нощта.

Успокояваш се, че засега си в безопасност и си мислиш как да нападнеш крал Мрак. В този момент пред очите ти блясва кървавочервена светлина. Това е рубинът върху меча на крал Мрак.

Една ръкавица се подава от каретата, замахва с меча и прерязва въжето.

Сега всичко е в ръцете на случая. Отгърни на магическата таблица. Ако получиш 2 до 6 точки, премини на #148.

Ако резултатът ти е от 7 до 12 точки, отиваш на #162.

Усилията ти са възнаградени — най-сетне забелязваш висок хълм. Това е Желязната планина. Малко под билото се вижда входа на пещера. Това е бърлогата на крал Мрак, свърталището на Гръмотевичните братя и онай вещица Зелда.

Желязната планина е заобиколена от дълбока пропаст. Тя е непристъпна за човек от плът и кръв. Изваждаш от торбата саморазстилащата се пътека и я хвърляш към планината. Пътеката се търкува във въздуха и става сигурен мост към бърлогата на крал Мрак.

Умората отлита моментално. Пресичаш пропастта, сетне се втурваш нагоре по склона. Понякога спираш за малко и се вслушваш, ала чуваш само тихия шепот на вятъра. Той духа срещу теб и това е добре, защото чувствителният нос на крал Мрак може да те подуши отдалеч.

Влизаш в пещерата. Човек като теб, свикнал с мрака, веднага се ориентира в тъмнината на пещерата. Пред теб има три тунела. Кой път ще избереш?

Наляво — мини на #155.

Напред — попадаш на #192.

Надясно — отиваш на #183.

С помощта на светещия знак скоро намираш една тясна пътешка, която криволичи между скали и камъни край планината. Сега вече си по-внимателен. Може би това е пътят край леговището на крал Мрак и неговите васали?

Зад близките храсти се чува вик, вик на малко дете. Изваждаш меча от ножницата и заставаш с лице към гъсталака. Викът се повтаря отново и изведнъж ти става смешно — това е вик на нощна птица!

Продължаваш пътя си по пътеката, без да изпускаш меча. Знае ли човек какво може да му се случи, когато тръгне да се бори с похитителите на слънцето? И все пак ти се струва, че само си губиш времето и че най-добре ще е да отидеш до самотното дърво. Ако си решил така, прехвърли се на #6.

А може би ще стигнеш до успеха, ако продължиш пътя си? Тогава се прехвърли на #190.



## 208

През решетката се промъква едър плъх. На главата си носи малка кокетна шапчица. Плъхът се спуска по стената и идва при теб. Зъбите му са дълги и остри. Свиваш се в ъгъла. През ума ти минава мисълта да извадиш тояга или нещо тежко и да му светиш маслото.

— Не се страхувай, аз съм царят на всички плъхове. Носиш ли ми нещо вкусно за ядене?

Спомняш си, че сред вълшебните дарове имаше и парче вмирисано сирене. Ако си го взел в раницата и го дадеш на плъха, премини на #199.

Ако си пропуснал да вземеш сиренето, мини на #187.

## 209

Пълзиш по отклонението на тунела. Домакините остават зад гърба ти, но на душата ти не е спокойно. Дошло ти е до гуша и вече си решил да избягаш от тях с риска да ги обидиш. Сега те вълнува само едно: има ли изход от тази проклета дупка?

След малко чуваш шум зад себе си. Нямаш възможност да се обърнеш, но и без това знаеш причината за суматохата — обидените домакини те преследват. На всичко отгоре пред теб се явява още едно същество. Вече си готов да се биеш с него, но съществото ти казва:

— Не бой се, аз съм майката на детето. Следвай ме.

Пълзите с най-голяма бързина напред. Скоро пред вас се вижда бледа светлина. Това е спасителният изход от тунела.

Благодариш на какаванката и излизаш над земята.

След толкова лутане разбираш, че не си изbral правилния път и трябва да започнеш отново.

Ако искаш да се върнеш пред крепостната стена, мини на #18.

Ако предпочиташ пътя през гората, прехвърли се на #114.

## 210

Преди да те понесат към реката, успяваш да прережеш въжетата на един остър камък, на който си облегнат. Това ти вдъхва надежда, че избегнеш смъртта и скоро ще намериш пътя към бърлогата на крал Мрак.

Предвождано от главатаря, шествието на зелените човечета стига до реката.

— Смъ-р-р-р-р-т! Смъ-р-р-р-р-т! — крещят шибидаците.

— Такава е ор-р-р-р-истта на чуждоземците — произнася тържествено вождът на зелените човечета. — Смъ-р-р-р-р-т!

Под негово ръководство шибидаците те залюляват и те хвърлят в реката. Поемаш дълбоко въздух. Докато потъваш към дъното, успяваш да се освободиш от камъка. С няколко движения излизаш на повърхността на водата.

Оставяш се на течението да те носи. Едва когато разбираш, че шибидаците вече не са опасни, излизаш на брега. Все още не си решил какво да правиш.

Ако мислиш, че най-добрият начин да стигнеш до крал Мрак, е да минеш през града, извърви обратно целия път до моста над рова. Връщащ се на #18.

В случай, че разчиташ повече на пътя през полето, прехвърли се на #255.

Ако пък държиш да прекосиш вековната гора, попадаш на #60.

## 211

Влизаш в абаносовата стая. Стените ѝ са покрити с полирено черно дърво. Право срещу теб се вижда затворена врата. В средата на стаята има абаносова маса, застлана с черно кадифе. На него лежи меч с блестящо острие и кървав рубин на дръжката.

Взираш се в него. Сърцето ти трепва, в главата ти се върти мисълта: това е мечът, за който се бориш.

Ако искаш да се хвърлиш и да грабнеш меча, мини на #155.

Ако решиш да пропълзиш от предпазливост, отиваш на #180.

Ако ти трябва време да помислиш, прехвърли се на #170.

## 212

Край ушите ти свирва стрела и се забива в близкото дърво.  
Наоколо хвърчат камъни и копия.

— Предателство! — чува се вик.

— Какаваните ни нападнаха!

Започва най-жестоката битка между какаваните и хай-ваните. Чуват се крясъци, ругатни, предсмъртни викове. Близо до теб един от хай-ваните пада пронизан от стрела на нападател. Мечът му се забива в земята. Тичаш към меча, обръщащ се с гръб към него и прерязваш въжетата.

Сега си свободен, но опасността не е отминала. Конят, който препуска към теб, спасява живота ти.

Ако искаш да продължиш през полето, мини на #21.

Ако решиш да се върнеш към къщата със старицата, прехвърли се на #9.

Тръгваш към полегатия склон от другата страна на какаванското селище. Така си сигурен, че ще избегнеш срещата с какаваните, които могат да те изненадат със своите нрави.

Тук тревата е по-суха и ниска. След няколко минути виждаш, че на няколко места тя е стъпкана. Няма съмнение, от тук са минавали хора и животни. Може би сред тях са и какаваните, жителите на полето?

Всичко наоколо е толкова обикновено, че не знаеш какво да правиш. Може би трябва да се насочиш към пътя, който се вижда в далечината? Все още си в началото на борбата и ти се иска да ускориш събитията, но не знаеш как.

Някакъв стон те отклонява от тези мисли. Спираш и се оглеждаш. Звукът е слаб и неясен, сякаш иде от далеч. Здравият разум ти подсказва, че не трябва да се приближаваш до мястото, откъдето идват стоновете, ала любопитството надделява над предпазливостта и ти пристъпваш напред.

Попадаш на #234.

## **214**

Притаяваш се зад една скала. Мракът ти помага да се скриеш от всеки човек, враг или приятел.

Поглеждаш към огъня. Няколко минути ти стигат да се увериш, че нищо не те заплашва.

Ако искаш да отидеш при огъня, прехвърли се на #61.

Ако търсиш да откриеш нов път, попадаш на #132.

## 215

Пълзиш по дясното отклонение на тунела. Въздухът тук е толкова тежък, че почти се задушаваш. Мракът те обхваща пътно, от тялото ти се лее пот. Хиляди пъти проклинаш мига, в който си тръгнал към селището на какаваните.

След малко ръката ти напипва стена. Пътят напред е преграден, тунелът няма изход. Колкото и да е неприятно, трябва да поемеш обратно назад, ако не се надяваш на някакво чудо.

За връщане по тунела назад мини на #11.

Ако случайно си взел със себе си вълшебната дума „начало“, прошепни я три пъти със затворени очи. Попадаш на #1.

## **216**

Движенията ти са бързи, но Гръмотевичните братя са по-бързи от теб. Трима от тях се хвърлят на гърба ти и те повалят. Отблъскваш ги един след друг, но идват още четирима. Седмината Гръмотевични братя те хващат и те хвърлят в един тунел.

Мини на #155.

## 217

Крал Мрак, хитрецът му с хитрец, се е престорил на победен. Сега той се нахвърля срещу теб, но ти си готов: поднасяш приспивната свирка към устата си. От нея се разнася приспивна музика. Крал Мрак пада на пода и заспива като пън.

Хвърляш своята дреха върху падналия на пода завоевател, намяташ плащеницата и поглеждаш към вратата, ни лук ял, ни лук мирисал. В този миг влизат седемте Гръмотевични братя.

Какво ще направиш?

Ако посегнеш към меча, мини на #176.

Ако решиш да ги накараш да унищожат своя крал, върни се на #204.

Ако предпочиташ да се биеш с тях, отиваш на #216.

Можеш да използваш плика с трите мъдри съвета. Прехвърли се на #181.

## 218

Острието на меча се забива в каменистата почва. Започваш да копаеш дупки в отвесната стена, за да се изкачиш по нея и да избегнеш гибелта. Пръстта се сипе с тих шум на дъното на ямата.

Удвояваш усилията си. Скоро хората, които са изкопали тоя клопка, могат да дойдат за плячката. Сега животът ти е в твоите собствени ръце.

След първото стъпало правиш второ, после трето. От него вече главата ти се подава над ямата. Скачаш и се набираш на ръце. С последни сили изпълзявш от ямата, в която можеше да загинеш.

Кратката почивка минава като миг. Отхвърлил умората, тръгваш през гората покрай пътеката. Струва ти се, че най-опасното място в тая гора е именно пътеката.

Излизаш на една поляна и приближаваш до самотно дърво в средата ѝ. В него забелязваш голяма хралупа.

Чудиш се какво да правиш: да надникнеш в хралупата или да минеш покрай нея.

Ако искаш да разбереш какво има в хралупата, мини на #2.

Ако бързаш много, отиваш на #46.

## 219

Острите зъби на Караконджо се впиват в рамото ти. Ако стисне още малко, ще трябва да се откажеш от цялото приключение.

Ритваш с все сила горския дух в торбестия корем. Челюстите на Караконджо се отварят, очите му се облещват странно, сякаш всеки миг ще хвърли топа. Използваш случая да отстъпиш назад. Духът не те преследва, той трябва да ближе собствените си рани.

Отдалечаваш се достатъчно и скрит зад едно дебело дърво оглеждаш рамото си. Двата предни зъба на Караконджо са оставили дълбоки рани върху тялото ти.

Ако имаш вълшебно лико, веднага се превържи с него.

Ако ли не, превържи се с папрат и мини на #31.

## 220

Завързват те за едно дърво и оставят пост да те пази. Такава ценност като теб може ли да се остави без надзор?

Времето е топло, польхва лек ветрец, ала той не носи прохлада. Умът ти е зает с мисълта как да се спасиш от хай-ваните. Всяко забавяне може да ти струва живота.

Няма на кого да разчиташ, останал си сам със своите сили. Оглеждаш се. Пазачът ти изглежда задряпал. Навеждаш се към въжетата и започваш да ги гризеш със зъби. Това не е никак лесно, но е единственото, което можеш да направиш в момента.

Чуват се викове. Какаваните нападат южните си съседи — хай-ваните. Скоро група какавани идват при теб и те отвързват.

— Водете го в селището — заповядва старшият на какаваните.

Използваш момента и се хвърляш напред. Край ушите ти хвърчат стрели. Докато тичаш, минава ти мисълта, че всички действия до сега не са ти донесли особен успех.

Какво да правиш?

Имаш възможност да се върнеш в началото на полето, но за това ще ти трябва време. Започни от #40.

Ако не ти се връща назад, почакай малко. Скоро ще дойде един кон. Мятай се на него и препусни към руините на древния град. Попадаш на #50.

Ако искаш да тръгнеш с коня в обратната посока, прехвърли се на #70. Внимавай, след известно време конят ще си покаже ината и ще се опита да промени посоката. Опитай се да го овладееш.

## 221

Нападателите са трима. Докато ти връзват ръцете, малките им очички те оглеждат внимателно.

— Хубаво печено ще стане! — казва единият от тях.

— Особено с чесън — съгласява се другият.

На третия само му капят лигите. Може ли да има нещо по-хубаво от скитническо печено с чесън?

Двама от нападателите тръгват към селото да съобщят за плячката. Третият остава да те пази.

Опитваш се да развържеш ръцете си, но това е невъзможно, възелът е затегнат здраво. Тогава се сещаш за паричката, която си взел от старицата. В торбата си имаш някаква дребна монета. Предлагаш я на пазача си и той се съгласява да те пусне за един пукнат грош. След малко ръцете ти са освободени, а пред теб отново е изборът.

Ако не се боиш от път и искаш да тръгнеш от самото начало на полето, върни се на #40.

Можеш да започнеш от къщичката на старицата, но за това ще загубиш много време. Върни се на #1.

А може би предпочиташ да продължиш от подножието на хълма?  
Мини на #222.

Хълмът става все по-стръмен, но ти продължаваш упорито пътя си нагоре. Изкачваш се на върха на хълма и се оглеждаш.

В далечината се вижда изоставен път, който като тясна ивица се вие към хоризонта. Жива душа не се мярка по пътя. Може ли той да те отведе до завоевателя?

Орелът все така кръжи над полето. Там виждаш дупки, от които се подават дребните топчети глави на местните жители. Може би царят на въздуха си е набелязал сред тях жертва, но това не те интересува, крайната цел е съвсем друга. Ако пилея сили на всяка крачка, никога няма да стигна до крал Мрак, казваш си.

Така е, но някой трябва да те упъти. Може би дебелите местни човечета знаят нещо, което ще ти помогне?

Ако не искаш да имаш вземане-даване с какаваните, местните жители, мини на #213.

Ако решиш да се приближиш към какаванините, прехвърли се на #82.

## 223

В клоните на дървото се чува шум. Вдигаш глава. Нещо шумоли така, сякаш в короната на дървото се е настанил триглав змей.

Объркването ти не трае дълго. От листака скачат трима разбойници с извадени мечове. Усещаш как острието, но единия от разбойниците минава на косъм от ухото ти. Ударите срещу теб започват да валят от всички страни.

Въпреки умората и първоначалното объркване успяваш да се съвземеш и да победиш разбойниците. Ала победата ще ти струва много рани и кръв. Трябва да се върнеш в къщата на старицата, да излекуваш раните си и да започнеш отначало или пък да използваш някакъв вълшебен предмет.

Ако решиш да тръгнеш по нов път, прехвърли се на #28.

Ако имаш в раницата подходящ вълшебен предмет, например самонасочващ се кинжал, попадаш на #233.

Внезапно пред теб изникват две сенки. Двама хай-вани си говорят нещо. Това изглежда са постовете, които обикалят край селището на полските човечета.

Хвърляш се на земята до пътеката и забиваш нос в тревата. Не смееш да дишаш, защото и най-слабият шум може да те погуби.

Хай-ваните наближават до теб. Единият от тях се спъва в краката ти и се пльосва на земята. Другият те забелязва и изважда меча си. Вадиш от торбата боздугана.

Битката обещава да е тежка. Първият хай-ванин има сила 6, живот 8. Вторият хай-ванин има сила 5, живот 10. Отначало нанася удар първия хай-ванин, после удриш ти, а след това — вторият хай-ванин. При победа продължаваш на #25.

Ако загубиш, отиваш на #1.

Молиш Яфа да се облегнеш на близкото дърво. Вождът великодушно се съгласява. Жivotът ти е в ръцете му, той е сигурен, че каквото и да направиш, няма да му избягаш.

Без да привличаш вниманието на хай-ваните започващ да триеш едва забележимо въжето о грапавата кора на дървото. Първите опити са неуспешни, но ти продължаваш все по-настойчиво. Не ти остава нищо друго.

Търпението и упоритостта ти са възнаградени. Въжетата се разхлабват, надеждата за освобождение нараства. Тогава чуваш гласа на Яфа:

— Скоро ли ще се скрие слънцето?

Хай-ваните се кискат.

— Скоро — отвръщаши ти и обръщаши глава на изток, защото вече познаваш особеностите на тази страна, тук мракът изгрява от изток. — Гледайте нататък.

Всички погледи се обръщат на изток. Освобождаваш ръцете си и хукваш с все сили между хълмовете. Докато хай-ваните се усетят, ти вече стигаш до разклона на пътя. Тук можеш да избереш посоката:

Наляво към единия хълм — отиваш на #222.

Надясно към другия хълм — попадаш на #231.

## 226

Изведнъж разбираш, че е станало нещо необикновено. Шумът, който иде отвън, постепенно стихва. Всички хай-вани са се оттеглили по хай-ванските си дупки. Пътят ти вън от селището е свободен, само да отвориш проклетата врата.

Напрягаш всички сили. Вратата бавно се плъзва по жлебовете и остава малка пролука. Вслушваш се. Никакъв глас не се чува, само вятърът свири в процепа и носи живителна прохлада.

Отваряш вратата и без да чакаш повече, изскочаш от нажежената пещ. Чистият въздух те опиянява, но няма време да се радваш, свободата все още е далеч. Хвърляш от раменете си огнеупорното наметало и се втурваш да бягаш от селището на хай-ваните. В тъмното ти е трудно да определиш веднага посоките.

Ако решиш да тръгнеш наляво, прехвърли се на #227.

Ако предпочиташ да завиеш надясно, мини на #224.

Тишината в лагера на хай-ваните ти действа успокояващо. Прокрадваш се като сянка по пътеката между хълмовете. Далеч пред теб шуми високата трева — границата между земята на какаваните и хай-ваните.

Тук най-подир се чувствуваш на свобода. Вдъхваш дълбоко чистия въздух и след адската жега в пещта светът ти се струва красив и прохладен. Даже мракът като че не ти изглежда толкова враждебен и опасен.

Внезапно от високата трева изскачат трима хай-вани и се хвърлят срещу теб. Поваляш двама от тях, но с третия се завързва тежка битка. Твойят противник има сила 7, живот 11. Първият удар е твой.

При победа премини на #259.

Ако загубиш, върни се на #40.

Още в самото начало се съмняваш, че сам ще победиш цяла орда зелени човечета. Трябва ти хитрост или нещо вълшебно, което да помете крещящите шибидаци. Само с голям меч в ръката си не можеш да спечелиш битката.

Бъркаш в торбата и напипваш вълшебните ръкавици. Измъкваш ги, преди да те докопат зелените човечета. Когато подхвърляш ръкавиците, те увисват във въздуха, после тупват на земята.

Ами ако не си взел вълшебни ръкавици? Чудо голямо, тогава ще разчиташ само на себе си.



Стискаш още по-здраво меча. Със свободната ръка грабваш едно зелено човече и го хвърля срещу ревящата орда. Сетне сграбчваш друг шибидак. Мечът и ръката ти се мяркат като мълнии във въздуха и започват да повалят шибидациите. Оределите им редици се огъват и подгонени от ужасните ти удари, зелените човечета удрят на бяг.

След победата можеш спокойно да се върнеш на #6.

## 229

Въпреки умората продължаваш пътя си. Очите ти се затварят за сън. Вече не виждаш къде стъпваш.

И става нещо много неприятно — спъваш се в един камък и си счупваш крака. В това състояние не можеш да победиш крал Мрак.

Връщаш се на #40.

## 230

Внезапно едваоловим шум от дървото привлича вниманието ти. Дали някоя дребна животинка пълзи в храстите или птица е трепкала на клончето? Трудно е да се каже.

Вече започва да ти се струва, че си въобразяваш, когато от листата на дървото се чува шум, сякаш е ударила градушка. На тревата се изсипват десетки зелени човечета, които в суматохата приличат на дяволи и са триста пъти по-страшни.

Няма време за мислене. Можеш да избегнеш битката и да отстъпиш назад или да се биеш със зелените човечета.

Ако решиш да започнеш от стените на крепостта, върни се на #18.

Ако предпочиташ да влезеш в бой, прехвърли се на #228.

## 231

Отначало стръмнината е много голяма. На няколко пъти се подхлъзваш и се свличаш надолу, ала след упорито катерене успяваш да стигнеш полегатата част на хълма. Там тръгваш с широка крачка нагоре.

От върха полето се вижда като на длан, но една малка част от него е скрита зад съседния хълм. Всичко наоколо изглежда толкова спокойно, сякаш крал Мрак съществува само във въображението на клетата старица.

В далечината се виждат руините на древен град. На места над порутените стени на някогашните сгради се издигат колони. Каменни стълби водят към някаква площадка, над която е само небето. Не е ли това място за преклонение пред мрака, пред неговата безкрайна власт над слабите ни човешки души?

Само орелът, вечният крал на лазура, продължава да лети над една и съща точка. Полето под него е осеяно с огромни къртичини, от които подават любопитно глави непознати човечета. Това са какаваните, местните жители. Макар и смешни на вид, те са войнствени и опасни.

Ако предчувствуваш, че ще се случи нещо лошо и имаш желание да помогнеш на какаваните, извади арбалета и се приготви за стрелба. Попадаш на #3.

Ако им вярваш, изчакай да дойде някой от тях и го попитай за завоевателя. Отиваш на #249.

Изчакваш хай-ванчето да се махне, дръпваш вратата на пещта и изскачаш от нея. Над теб се носи облак пара. Хай-ванчето, което стои наблизо, те забелязва. Викът му раздира нощта.

Десетки хай-вани изскачат от вмирисаните си на чесън дупки. Едни от тях носят мечове, други — тояги, трети размахват сатъри.

Докато тичаш по пътеката, срещу теб излизат няколко разярени хай-вани. Отразяваш ударите им, бълсваш един от тях и разчистваш пътя си, а другите крещят зад гърба ти.

След горещата пещ и борбата с хай-ваните умората и допуснатите грешки са толкова големи, че ти се струва най-добре да започнеш отначало. Ще бъхтиш много път, но щом се налага...

Върни се на #1.

Тримата разбойници пристъпват напред. Един от тях дава знак на останалите и тримата те ограждат. Мечовете им блясват във въздуха. Те са на няколко метра от теб и само след секунди могат да хвърлят твоето мъртво тяло на орли и на гарвани.

Но ти вече си готов да ги посрещнеш. Ръката ти е напипала самонасочващия се кинжал. Изваждаш го и неговия блясък за миг те заслепява.

— Ха, ха! — смее се разбойникът, който даде команда на другите двама. — Виж го ти сополанкото! Иска да се бие с това ножче.

Другите двама се превиват от смях.

Замахваш и оръжието излита от ръката ти. Кинжалът улучва най-опасния от разбойниците в сърцето и той пада на земята. После кинжалът се връща в ръката ти.

Обръщаш се към другите двама. Вдигнатата ти нагоре ръка всява ужас в разбойниците. Те хвърлят мечовете, отстъпват назад и хукват през глава. Оставяш ги да избягат.

Сега спокойно можеш да се върнеш на #6.

## 234

След няколко крачки виждаш, че едно малко какаванче лежи в тревата. Лицето му е сгърчено от болка, челото му е покрито с пот. Левият крак на детето е навехнат и то непрекъснато стене.

Навеждаш се над какаванчето. По очите му виждаш, че е уплашено. Избърсваш челото му и започваш да му говориш тихичко. Думите ти го успокояват.

Ще спасиш ли какаванчето или предпочиташ да не се излагаш на риск?

Ако решиш да помогнеш на детето, грабваш го на ръце и го отнасяш в селището на какаваните. Премини на #32.

Ако не искаш да рискуваш живота си, върни се на #40.

Минаваш между две големи скали и тръгваш през планината без път. Тук всяка крачка изисква усилие, но ти продължаваш напред с мисълта, че крал Мрак може да избере за свое леговище само отдалечено и недостъпно място.

След дълго и уморително ходене под булото на мрака стигаш до един сипей. Вдясно се вижда пътека, почти затрупана с камъни, вляво забелязваш чиста пътека.

Поглеждаш надолу. Пропастта е толкова дълбока, че не се вижда дъното ѝ. Дори да имаш въже, не можеш да се спуснеш долу.

За миг те обзema яд, че си изгубил толкова време в напразно търсене, а вече можеше да стигнеш целта.

— Хей, крал Мрак! — провикваш се с цяло гърло. — Ще те намеря и в миша дупка! Чакай ме и трепери!

Ехoto повтаря думите ти.

Застанал на края на сипея, трябва да решиш как да продължиш пътя.

Ако искаш да се върнеш, мини на #97.

Ако решиш да заобиколиш сипея и да слезеш по пътеката отдясно, прехвърли се на #104.

Ако избереш лявата пътека, отиваш на #258.

В танца се включват и най-малките шибидачета, бъдещето на зелените човечета. Те се мъчат да подражават на своите родители във всичко — и в движенията, и в свирепите погледи, които мяят към теб, и в тракането на бледозелените си зъби. Шумът от тържеството става толкова силен, че вече не си сигурен ще можеш ли да издържиш на напрежението.

Мозъкът ти е като парализиран. Виковете на шибидациите и тракането на зъби се забиват като огнени стрели в главата ти. С огромно усилие на волята си повтаряш: „Трябва да освободя ръцете си! Трябва да освободя ръцете си!“

— Шиби-да, Шиби-ду, Шиби, Шиби, Шиби-да — пеят зелените човечета.

За няколко секунди успяваш да изключиш от съзнанието си дандинията и да съсредоточиш вниманието си върху въжетата, с които са вързани ръцете ти.

А шибидациите продължават веселбата.

Дори и в това тежко положение имаш избор — да минеш на #154 или на #169.

Внезапно ослепителна мълния разсича небето. Във въздуха вече се носи познатия мириз на буря. Черното небе се разтърска така, като че всеки миг ще се срути на главата ти.

— Това е работа на Гръмотевичните братя — казваш си и продължаваш пътя.

Руква пороен дъжд. Светкавиците се гонят по небето една след една. Ето че цялото прокълнато княжество се озарява, но тая светлина е призрачна, невярна, тя реже окото. Точно това искат да направят Гръмотевичните братя — да ослепят, а не да осветят.

— Мокър от дъжд не се бои — провикваш се към небето и продължаваш пътя си.

На десетина метра от теб една светкавица запалва най-високото дърво. Спираш и го гледаш мълчаливо. Това е предупреждението на Гръмотевичните братя. На негово място можеше да си ти.

Около теб започват да падат камъни. Оглеждаш се. Вдясно забелязваш висока скала, надвесена над пътя. Това е единствената ти надежда.

Прехвърли се на #97.

Ала човечето е толкова доволно от подаръка, че иска на всяка цена да ти се отблагодари.

— Виждам, че си малко по-р-р-р-р-азличен — казва то. — А тук, в гор-р-р-р-ата, такива като теб бързо хвъ-р-р-р-лят петалите.

Кимваш с разбиране.

— Затова ще ти дам една кар-р-р-та в шибидашки коор-р-р-динати. Да се о-р-р-р-иентираш — продължава зеленото човече и изважда парче смачкана хартия, сгънато на четири. — Нали сме п-р-р-р-иетели?

— Да, п-р-р-р-иетели сме — отговаряш му в същия тон, като чаткаш приятелски зъби.

— Я, ти гово-р-р-р-иш нашия език. — Учудването на шибидака е безкрайно. — Защо не останеш п-р-р-р-и нас?

— На в-р-р-р-ъщане — обещаваш ти. — Но първо махни проклетия дънер от гърдите ми.

— Само се пази от това място — съветва те зеленото човече, сякаш не чува молбата ти, и посочва една точка на картата. — Тук е ко-р-р-р-убата на Ка-р-р-р-аконджо.

Благодариш му за картата и съвета. Скоро ще разбереш какво значи карта в шибидашки координати.

А сега побързай да махнеш дънера от гърдите си и да се разделиш със зеленото човече.

Попадаш на #245.

## 239

Накичени с пера и въоръжени с миниатюрни копия, зелените човечета танцуват около теб. Зъбите им трякат в бърз барабанен ритъм. Разноцветните пера от горски птици само допълват и без това смешния им вид.

В началото на вихрения танц е най-зеленото човече. То размахва над главата си малка статуя на бог Шиби, покровителя на шибидациите. Зелените човечета примират от възторг пред божествения лик.

В цялата тази шетня има и нещо много хубаво — тя ти дава време да обмислиш положението и да направиш опит за бягство.

Опитай късмета си с [магическата дузина](#).

С резултат от 2 до 4 точки минаваш на #17, с 5 до 8 точки отиваш на #236, а с 9 до 12 точки — на #154.

— Ако крал Мрак си е построил дворец или замък, той ще е сред непристъпен пущинак — произнасяш гласно и тръгваш без път през планината.

Наоколо е тъмно, но ти успяваш да се ориентираш по дърветата и мъха върху камъните. Не се вижда ни човек, ни звяр, да не говорим за крал Мрак и неговите васали.

С всяка крачка краката ти натежават, но ти не позволяваш умората да решава вместо теб. Може пък от тая трънка да изскочи заек?

Но заек не изскача, напразно си бъхтил толкова път. И когато пред теб се изправя огромна каменна стена, висока над сто метра, решаваш да тръгнеш обратно.

Връщащ се на #73.

Когато въздухът в гърдите ти свършва, подаваш глава над водата. Тук вече е мрачно, само в далечината се вижда едно бледосиньо петно — мястото, където шибидациите те хвърлиха в ледената вода на реката.

Излизаш разтреперан на брега, но мислите ти не са никак весели. Вярно, отърва кожата, но в момента не виждаш никакви полезни решения. Ако се върнеш назад, зелените човечета ще те хванат. Колкото и да си силен, срещу теб ще излязат цели пълчища зъбати глисти.

Седиш, трепериш от студ и не се решаваш да направиш нещо. Макар и бавно осъзнаваш, че всяка секунда, прекарана тук, е загуба и за теб, и за жителите на княжеството. Време е да вземеш решение.

— Тази река все някъде ще излезе над земята — казваш си и се хвърляш в ледената вода.

Часове ли са изминали или дни? Не можеш да кажеш, всичко е така объркано в теб. Радостното е, че най-подир реката излиза над земята и ти стъпваш на брега ѝ от другата страна на планината. След дълго пътуване през планинския проход започваш отначало.

Можеш да стигнеш до пътеката зад къщичката на старицата. Мини на #114.

Можеш да извървиш пътя до входа в крепостта. Попадаш на #18.

А можеш и да стигнеш до началото на полето. Отиваш на #40.

По пътя до там няма да ти се случи нищо особено.

И тъй — #114, #18 или #40. Изборът е твой!

Пътят пред теб е тесен и стръмен. От двете му страни се издигат високи скали. В мрака си минал най-високата част от прохода и сега слизаш по надолнището. Въпреки умората краката сами те носят към крепостта.

Изведнъж усещаш ужасен студ. Силни пориви на вятъра те бълскат в гърдите, развяват косата ти, мъчат се да те съборят на каменистата земя. Тялото ти неволно потръпва.

Това е само началото.

Сетне се извива леден вихър. Той хвърля в очите ти шепа прах и те заслепява. Прикриваш с ръка лицето си и спираш, защото очите ти не виждат нищо, а и вятърът е много силен. Струва ти се, че това е най-тъмния и студен вятър, който може да изпрати срещу теб крал Мрак.

Вятърът те събаря на земята. За няколко секунди дрехите ти се покриват със скреж. Проснат на земята, ти си безсилен да се бориш с ледената фъртуна. Ала бурята отминава също така внезапно, както се е появила.

И само в далечината, където загълхва воят на вятъра, се чува като ехо един могъщ глас, от който продължават да се тресат небесата:

— Виждам те, Страннико. Това е само една безобидна шега. Пази се от гнева ми.

Чуваш гласа на крал Мрак, глас на един луд демон.

Наоколо започват да падат камъни. Оглеждаш се. Вдясно от теб забелязваш висока скала, надвесена над пътя. Това е единствената ти надежда.

Отиваш на #97.

Подаваш сребърното огледалце на шибадака. Когато поглежда в него, устата му зяпва от учудване и зъбите му престават да тракат.

— Я, каква хубавина! — казва зеленото човече и започва да танцува, като от време на време хвърля въздоржени погледи към огледалото.

— Мога ли да смятам, че моят подарък ти доставя радост? — питаш зарадвания шибидак.

— П-р-р-р-иятно ли? Повече от п-р-р-р-р-иятно! Такава хубавина! Такава хубавина!

Ставаш от земята с торба на рамото.

— Значи мога да си вървя? — казваш на зеленото човече.

— Да си вър-р-р-виш ли? Закъде бър-р-р-р-заш? Тук, в гор-р-р-р-ата, е толкова хубаво! Особено когато ти пр-р-р-р-авят подар-р-р-р-ъци!

— Трябва да свърша една работа. След това ще се отбия да си побъбрим.

— Такава хубавина! Такава хубавина! — пиши от радост шибидака.

Но на теб не ти е до неговата хубавина.

Ако не ти се слушат глупостите на шибидака, побързай де се сбогуваш с него и продължи пътя си през гората. Мини на #39.

Ако решиш да изслушаши излиянията му, попадаш на #238.

Пелерината на Гръмотевичния брат е закопчана под брадата му. Сваляш я и я пробваш на себе си. Тя пада свободно и се разширява надолу. Смъкваш бързо панталона васала, но когато събличаш черната му риза, неволно докосваш пръстите му. Мълнията, която излиза от закривените му нокти, те събаря на земята.

Няколко секунди лежиш замаян на земята, но мисълта за опасността те кара да скочиш на крака. Ако някой е видял мълнията, скоро тук ще се съберат всички бандити на краля заедно с гръмотевиците си.

Навличаш набързо дрехите. Вече си сигурен, че ти се е разминал, но в момента, когато закопчаваш пелерината, на ъгъла се появяват три фигури, подобни на прилепи.

— Хей, братко, какво става? — вика единият от васалите. — Да не те е нападнал някой нищожен червей?

Мислиш си дали да му отговориш.

Ако решиш да се представиш за един от братята, мини на #246.

Ако предпочиташ да се скриеш в уличката и после да се запътиш към двореца, прехвърли се на #89.

Хубаво нещо е едно хубаво бягство!

Бягаш и си мислиш, че никога не ще се върнеш, освен ако чуеш, че крал Мрак и неговите васали се навъртат тук някъде из гъстата задрямала гора, в която проява на висш разум са тези лигави зелени човечета.

Отваряш картата. Тук всичко е така объркано, че я захвърляш на земята и се доверяваш само на скитническите си инстинкти.

След дълго и мъчително лутане между вековните дървета стигаш на края на гората. Вече си решил да се откажеш от тоя път и да търсиш крал Мрак в крепостта.

Прехвърли се на #18.

Гръмотевичните братя тръгват към теб. Черните им фигури се приближават заплашително. Ако те нападнат едновременно, няма да избегнеш смъртта. Всъщност една-единствена мълния може да те лиши от живота.

— Обикалям кралството — казваши ти. — Тези низши създания не разбираят от ред.

Заставаш така, че с широката пелерина да скриеш васала, паднал на улицата.

— Трябва им твърда ръка — казва вторият васал.

Изваждаш от торбата очилата срещу мълнии.

— Ще обиколя още малко — казваши на Гръмотевичните братя и тръгваши в обратна посока. Ала само след няколко секунди те забелязват своя сърат, проснат на улицата.

— Това е низше създание — крещи един от Гръмотевичните братя. С няколко скока стигаш до ъгъла на улицата. Скриваш се зад една двуетажна къща. Зад теб блясват три светковици. Нощта се осветява като ден, по главата ти се посипва мазилка.

Тичаш с все сила към двореца. Стъпките ти кънтят из каменния град. А по улиците на града те търсят Гръмотевичните братя, черни и зловещи като прилепи.

Ако нямаш в торбата си очила срещу мълнии, не се бой — и без тях ще успееш да се скриеш в уличката.

Попадаш на #89.

Оставаш в дворцовата градина. От твоето място можеш да следиш какво става на площада и да издебнеш изневиделица крал Мрак. Ръката ти лежи на дръжката на меча.

Зад гърба ти се чува шум. Обръщаш се ивиждаш човек с черна шапка и черна мантия, който се хвърля с изведен меч срещу теб. Това е един от Гръмотевичните братя. Отскачаш встани. Острието изсвирва във въздуха и минава край ухото ти.

Започва битка, в която излизаш победител. Обезоръжаваш неприятеля си, събличаш дрехите му и връзваш ръцете му. В устата на васала пъхваш парцал, свит на топка. Така той няма да гъкне.

Навличаш бързо дрехите му. Ето че вече ставаш един от Гръмотевичните братя.

Избери едно число от [магическата дузина](#).

Ако точките са от 2 до 6, премини на #113. Ако си улучил от 7 до 12 точки, прехвърли се на #167.

Преодоляваш първоначалните трудности и започваш да въртиш меча все по-ловко. Чувстваш в себе си сили да победиш не трима, а триста черни дявола. В ударите си влагаш цялото бойно умение, на което те е научило дългото скитане по белия свят.

Постепенно мълниите на Гръмотевичните братя стават все по-силни. Мяташ се между тях като категичка в клетка. На лицата им е застинала зловеща усмивка.

Един от тях дава знак на другите да прекратят играта. Гръмотевичният брат протяга ръце. От кривите му нокти излитат ослепителни мълнии, които те превръщат в пепел.

Вятаърът отвява пепелта по улиците на поробения град.

Зад една скала надничат три смешни дебели човечета, въоръжени с копия и мечове. Не ги виждаш, защото си с гръб към тях и гледаш към полето с многобройните дупки на какаваните.

— Хубава плячка — казва шепнешком едно от малките човечета, очевидно хай-ванин.

— С чесън — премляска друго човече с големи разперени уши.

— Какво да го правим? — питат третият, сърдит и начумерен хай-ванин.

— Да го убием и да го опечем — казва първият.

— Ами ако научи Яфа? — мърмори страхливо първият.

— Тогава да го заведем при жреца — предлага начумереният хай-ванин.

Човечето с разперените уши клати глава.

— Веднъж водих една жертва при Яфа.

— И какво стана? — питат първият.

— Избяга ми — отвръща човечето с разперени уши и се киска.

— Шт-т-т! — съска начумереният хай-ванин. — Ще ни чуе.

— Хайде да го убием! — предлага първият.

Хай-ванините те издебват и едновременно забиват копията си в гърба ти.

Крал Мрак ще спусне воала и над тази земя ще настъпи вечна нощ.

Започни от #1.

## 250

Тръгваш по коридора. Наоколо е тихо, никакъв звук не нарушава мълчанието на разкошния палат. Къде са стражите, къде са Гръмотевичните братя? Толкова ли са сигурни в своята безопасност?

Стъпваш тихо по дебелия килим. Оглеждаш коридора и мислиш в коя от стаите да се скриеш при опасност. Всички врати изглеждат съвсем еднакви и по нищо не можеш да познаеш какво има зад тях.

Внезапно в коридора се чува птича песен. Трелите идат от най-близката стая. Приближаваш на пръсти, хващащ дръжката и...

Мини на #159.

Още на третата крачка земята под краката ти се проваля. Губиш равновесие и политаш в бездната. В последния миг протягаш ръка и се хващаш за една издадена скала. Тялото ти увисва над дълбока тъмна пропаст.

Мечът е много тежък и пръстите на лявата ти ръка бързо отслабват. Чудиш се дали да хвърлиш меча и да се вдигнеш над пропастта. Усещаш, че губиш последни сили и ако не направиш нещо, ще се простиш с живота си.

Чуват се стъпки. Вдигаш глава и виждаш Гръмотевичните братя, надвесени над теб.

— Дай меча! — казва един от тях.

— По-скоро ще умра, отколкото да ви дам меча — това е твойт отговор.

— Ти сам си избра съдбата — боботи един от васалите. — Почивай в мир.

Той настъпва с дебелата си подметка пръстите на ръката ти. Надаваш вик и политаш в дълбоката пропаст. Мечът на крал Мрак никога няма да освободи хората от княжеството. Над него вечно ще тегне непрогледна нощ.

Вратата зад теб се затваря. Очите ти, привикнали да виждат в мрака, забелязват дебела желязна врата. Отиваш към нея. Вратата е заключена и въпреки усилията ти не можеш да я отвориш.

Може би ще ти помогне мечът? Замахваш с него и го стоварваш върху кованото желязо. С първия удар се появява тясна цепнатина. Новият удар с меча разширява цепнатината, а третият удар отваря дупка, достатъчна да се проврещ през нея. Минаваш през вратата и излизаш от пещерата.

Едва сега забелязваш колко е изхабен мечът. Ще мине време и ще разбереш, че с тоя меч няма да победиш нощта и да върнеш слънцето на хората.

Забравил си съвета на старицата: ако завладееш меча на тиранина, използвай го само срещу мрака.

## 253

Стъпваш безшумно в тъмнината. Наоколо е тихо, само горе на стената се чува как тихо подрънкват доспехите на войника от нощната стража. Никой не те забелязва и ти продължаваш пътя си.

След половин час започваш да се колебаеш. Все си мислиш правилно ли избра пътя. В този миг виждаш познатия мост над рова. Небето просветлява, сякаш вълшебникът Халдерон е върнал времето назад и сега настъпва утрото.

Ако искаш да опиташи късмета си в града, прехвърли се на #18.

Ако решиш да се върнеш назад, мини на #124.

## **254**

Стъпките ти са безшумни. Наоколо е тихо, само доспехите на войника от нощната стража подрънкват в мрака. След половин час виждаш моста над рова. Небето просветлява. Нима вълшебникът Халдерон е върнал времето назад?

На пътя се вдига облак прах.

Ако решиш да влезеш в града, попадаш на #18.

Ако предпочиташ да отидеш на пътя, мини на #136.

## **255**

Много скоро зад гърба ти се появява цяла орда какавани. Не трябва да губиш нито миг!

Ако имаш кратунка с вода, мини на #8.

Ако не си взел кратунка, прости се с живота.

## **256**

След два часа бърз ход излизаш от гората и стигаш до моста над рова.

Мини на #18.

## **257**

Връщаш се бързо към крепостта. Когато виждаш стената, хвърляш се да бягаш с всички сили към нея. Сега надеждите ти са свързани с града.

Мини на #18.

Слизаш бързо по тясната пътека. Склонът е стръмен, но пътеката се спуска полегато надолу. Вървиш леко, радващ се, че си изbral най-подходящия път.

Постепенно пътеката става все по-стръмна, ала това не те смущава. Сигурен си, че ще слезеш в полето невредим.

Под крака ти се търкулва малко камъче. Политаш в пропастта. Двайсет метра по-надолу се удриш в една издадена скала.

Това е краят!

## **259**

Бързаш да оставиш зад гърба си опасната територия на хайваните. Като на сън минаваш няколко километра и в далечината се очертава голям хълм.

Скоро вниманието ти привлича високо дърво. Приближаваш се бавно към него.

Мини на #6.

## **260**

Връщаш се бързо към къщата на старицата. Когато я виждаш, лягаш в тревата и изчакваш два часа, легнал на тревата. Надяваш се, че дебелите човечета вече са се махнали и можеш спокойно да продължиш пътя.

Мини на #40.

## **261**

Тичаш с всичка сила към пътя. Имаш предчувствието, че там ще се случи нещо важно. Сърцето ти бие до пръсване.

Капнал от умора стигаш до пътя и сядаш край него да починеш.

Предчувствието не те лъже. Отначало небето просветлява, сякаш в играта се е намесил тайнственият вълшебник Халдерон. Скоро чуваш конски тропот и зад завоя се появява облак прах.

Прехвърли се на #42.

## **262**

Могъща сила те засмуква, повдига те във въздуха и след като пробива Желязната планина, те понася в неизвестна посока. Опитваш се да разбереш накъде те носи тази сила, ала главата ти е замъглена от шеметния полет. След малко полетът се забавя и ти се спускаш на земята зад къщата на старицата. От тук до гората има само няколко крачки.

Мини на #114.

## **263**

Пътят ти на юг продължава повече от два часа. Когато гората оредява и виждаш ширналото се пред теб поле, от гърдите ти се изтръгва радостен вик.

Прехвърли се на #40.

## **264**

Внезапно духва силен вятър. Лягаш на земята, но вятърът те издига високо в небето и един силен глас те пита: „Кое число предпочиташ, 70 или 136?“

Побързай с избора, преди да си се спуснал на земята. Мини на #70 или на #136.

## 265

Стъпките ти са толкова тихи, че никой не те забелязва. Наоколо е тихо, само горе на стената едва чуто подрънкват доспехите на войника от стражата.

Вече наближаваш моста над рова. Вдясно виждаш пътя към крепостта, по който препуска чистокръвен арабски кон. Небето просветлява, сякаш тайнственият вълшебник Халдерон е върнал времето назад.

Изтичваш към пътя и се мяташ на коня. Гордият жребец е непокорен, той не иска де се подчини на волята ти и с цялата си дива сила се засилва към рова.

Мини на #70.

Увлечени в радостта от унищожителната си работа, Гръмотевичните братя не забелязват, че протягаш ръка към меча. Най-подир вълшебното оръжие е в ръцете ти.

В този миг се чува оглушителен смях. Веднага познаваш гласа на крал Мрак. Цялата планина се разтърсва от могъщия му кикот. Това е последният дъх на владетелина.

Когато васалите на крал Мрак се обръщат към теб, виждат, че кървавият рубин върху дръжката на меча променя цвета си: отначало се превръща в розов, после избледнява и накрая засиява в небесно синьо.

Коленете на Гръмотевичните братя се разтреперват. Те разбираят грешката си, но нищо не могат да направят — вълшебният меч е в ръцете ти.

Заповядваш им да съблекат дрехите си. Хвърляш ги в камината и ги запалваш. Скоро от тях остава шепа пепел.

Пускаш Гръмотевичните братя да си вървят. Мислиш, че те вече нищо лошо не могат да сторят.

Пред теб има три врати.

Наляво — отиваш на #267.

Напред — мини на #252.

Надясно — попадаш на #251.

Излизаш от бърлогата. Вън те чака огнената колесница. Качваш се на капрата, дръпваш юздите и огнените коне те понасят по небето. Гърдите ти се изпълват с чист въздух.

Конете летят все по-бързо и по-бързо, от копитата им излизат искри. Скоро забелязваш под себе си стените на крепостта. Хората вървят като слепци. Едни не виждат ярката светлина, с която идваш при тях, други се страхуват и бягат от теб като от чума.

Изваждаш вълшебния меч от ножницата и го размахваш. Върхът на острието раздира плътния черен воал и първите слънчеви лъчи огряват града. След миг черното було пада и на небето грейва ярко слънце.

Твоята мисия се увенча с успех.

Следва [епилог](#).

Внезапно от ботушите се чува глас:

— Млади момко, ти измина дълъг път до тук и сега успехът ти изглежда далечен, но това не е така. Откъсни изтърканите подметки на тези ботуши и ще се озовеш в една от стаите на крал Мрак. Ако си готов за борба с поробителя, постъпи така, както ти казвам. Това е единственият ти шанс.

Чудиш се кой е това. Може би тайнственият вълшебник Халдерон?

Време за губене няма. Откъсваш подметките на старите чизми. Блясва ослепителна светлина. След малко ти вече си в една от стаите на двореца, в която крал Мрак е свикал своите васали.

Мини на #166.

Разблъскваш зелените човечета и се втурваш да бягаш. Вятърът свири в ушите ти, а зад гърба ти се чува как шибидациите трякат зъби от ярост. Но колкото и да се стараят, преследвачите не успяват да те стигнат, тънките им зелени крака не могат да надбягат твоите.

След дълъг и изтощителен бяг спираш под едно дърво. Сядаш да си починеш, ала скоро умората взема връх, тялото ти се отпуска назад и ти потъваш в дълбок сън.

Мини на #12.

# **ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО**

Живот	... (=30)
Сила	... (=10)

## **Вълшебни дарове и предмети**

1.	...
2.	...
3.	...
4.	...
5.	...
6.	...
7.	...
8.	...
9.	...
10.	...
11.	...
12.	...
13.	...
14.	...
15.	...
16.	...
17.	...
18.	...

## **МАГИЧЕСКА ДУЗИНА**

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

## ЕПИЛОГ

Спускаш се с колесницата на площада пред двореца. Радостта ти е голяма — върнал си на тая прокълната земя слънцето и светлината. Мислиш, че след смъртта на крал Мрак никаква заплаха не тегне над княжеството.

Ала има нещо, което те натъжава — повечето хора продължават да върват с тояжки и да се спъват като слепци. Очите им не виждат слънцето, те не могат да му се порадват. Никой не е разбрал, че ти си разкъсал черния воал на небето. Мракът над тази земя царува само един ден, но много хора са ослепели завинаги.

Изведнъж пред теб се появяват трите феи. Като виждат тъжното ти лице, те бързат да те поздравят, да те зарадват. Едната от тях ти пожелава здраве, другата — дълъг и щастлив живот. Последна пристъпва към теб феята на полето.

— Не тъгувай — казва тя. — Мракът не може да се победи за ден-два. Ще минат години, преди хората да прогледнат и отново да заживеят щастливо.

Благодариш им за добрите думи, после откачаш меча от пояса си и им го предаваш.

— Да се пази в чисти ръце! — такава е твоята заръка.

Сбогуваш се с трите феи и тръгваш, накъдето ти видят очите. Ти си скитник и това е най-хубавото нещо на света.

# **ПРИЛОЖЕНИЯ**

## **ПРИЛОЖЕНИЕ 1: ЕПИЗОДИ, В КОИТО СЕ ИЗПОЛЗВАТ ВЪЛШЕБНИТЕ ПРЕДМЕТИ:**

парче вмирисано сирене — #199.  
амулет — #155.  
шишенце със светещ дим — #19.  
молитвата към горската фея — #154.  
кречетало — #191.  
сребърно огледелце — #243.  
тояжка — побойница — #10, #202.  
вълшебно лико — #118, #219.  
кутийка с оси — #185.  
кратунка с вода — #8.  
огнеупорно наметало — #36.  
кесишка със семе — #48.  
вълшебен мехлем — #25.  
светещ плод — #14.  
бързоходни чизми — #98.  
вълшебна дума начало — #215.  
пукнат грош — #221.  
саморазстилаща се пътека — #206.  
приспивна свирка — #217.  
люспа от дракон — #133.  
светулка — #183.  
самонасочващ се кинжал — #170, #233.  
плик с три мъдри съвета — #181.  
искрящ прашец — #9.  
вълшебни ръкавици — #228.  
вълшебна паяжина — #54.

## **ПРИЛОЖЕНИЕ 2: АНОТАЦИЯ НА АНГЛИЙСКИ**

**DAMNED LAND**

**FANTASY GAMEBOOK**

**BY SIM NICKOLOV**

King Dark, the most cruel conqueror in the world, enslaves a small kingdom, banishes the local ruler and drops a veil of eternal gloom on the earth. Dear Stranger, would you permit him to sow disasters in this poor country?

You can give back the sun to the people but first you must take the magic sward away from King Dark. Your way goes through dangerous battles with Thunder brothers, the King's guards and vassals, throwing thunderbolts from the tips of their fingers. You have to cross the Old forest where dwells the woodspirit Karaconjo and the green manikins always chatter their fingers. In the Endless field the fat little people Kakavaney and their neighbors High-vaney lie in wait for you. And at the end of this dangerous adventure, if you reach the den of King Dark you may be caught in a trap.

You will not be alone in the struggle. The deer, as well as the old owl and three fairies are ready to help you. If you are ingenious enough you will become friends with the King of rats.

Cheer yourself up and go forward!  
Good Luck!

**Издание:**

Сим Николов. Прокълната земя  
Художник на илюстрациите: Ивайло Иванчев  
ИК „Плеяда“, София, 1993

# ЗАСЛУГИ

Имате удоволствието да четете тази книга благодарение на **Моята библиотека** и нейните всеотдайни помощници.



<http://chitanka.info>

Вие също можете да помогнете за обогатяването на *Моята библиотека*. Посетете **работното ателие**, за да научите повече.