

СБОРНИК КНИГИ-ИГРИ

ПРИЗВАНИЕ

ГЕРОЙ!

#2



ОТНОВО ЗАЕДНО МАЙКЪЛ МАЙНДКРАЙМ

ДА НАМЕРИШ ДРАКОН

ПРАХ И СОЛ

+ ИНТЕРВЮ С Джордж м. Джордж

СПАСИМИР ИГНАТОВ

СИКАМОР БРАЙТ

СПАСИМИР ИГНАТОВ
ДА НАМЕРИШ ДРАКОН
ПО „ПОЛЕТЪТ НА ГРИФОНА“

chitanka.info

Благодарности към Колин Уолъмбъри — бате Любо, за магическия свят от „Полетът на грифона“, в който се развива и действието в настоящата игра.

ГОБЛИНСКО-ЧОВЕШКИ РЕЧНИК:

или помощ за бързо потапяне в света на играта

Алконаути — непознати, с които навлизате в откритото алкохолно пространство — предимно на маса и с мезе.

Битката — голямо въздушно сражение, провело се преди тридесет години между „Въздушния на Негово кралско височество флот“ на Кралство Нерея и „Обединени въздушни сили“ под командването на последния зир-вобан. В него взимат участие над двеста въздушни кораба. Сражението завършва с тежки загуби и за двете страни — всъщност двете флотилии взаимно се унищожават.

Вобан — буквально „въздушен господар“. Термин, който се използва за капитан на въздушен кораб. Вобанът трябва да взема важни решения, започвайки от разпределението на товара и горивото, така че корабът все пак да полети, минавайки през избора на маршрут, и стигайки чак до разпределението на плячката. Да познава въздушните течения също помага.

Гугрикъх — буквально „ренегат, изменник, предател“. Така се казва и гоблинският вобан и зир-клан на Летящите псета, успял да похити въздушния кораб „Дракон“.

Големият студ — лагерът на Хазараг се намира толкова на север, че сезоните се наричат Дългият ден, Вечната нощ и Сумракът. Големият студ обаче е още по на север. Толкова, че от другата му страна е топло и има места, целите обрасли в бамбукови гори, сред които се разхождат огромни черно-бели мечки. Големият студ не е конкретно място, макар черните гноми да твърдят, че са изчислили точно къде се намира.

Зир-вобан — Зир е частица обозначаваща „някой по-горен, висшестоящ“. Може да се преведе и като: „В момента си по-силен от мен и аз съм склонен да отстъпя, но това може да се промени тъй, че имай едно на ум“. Цялото словосъчетание зир-вобан означава „Повелителят на въздушните господари“.

Зир-клан — предводителят на клана. Пред титлата се седи името на носителя ѝ, а след нея името на клана: Денегард, зир-клан на Черните вълци.

Зир-зир-клан — този що е господар на всите кланове. В южните страни негов еквивалент е титлата крал или цар.

Репутация — В играта се използва и като мярка за отношението на екипажа към теб. От стойността ѝ зависи дали бойците ти са готови да умрат за теб или ще те изхвърлят през борда.

Криво бърдо — 1. местност в североизточното подножие на Преградните планини, изпълнена с проядени от пещери хълмове и малки горички; 2. местност в близост до столицата на кралство Нерея. Двете често се бъркат.

Никса — дребен двуутробен бозайник от рода на късохоботниците, прави малки бели, водещи до големи неприятности. Има къса гъста козина. От кожата му често се правят наметала, ръкавици и шушони.

Небесният процеп — проход в западната част на Преградните планини, чийто превал е на 10 000 лакти височина.

Преградните планини — висока планинска верига разделяща цивилизования север от южните варвари — човеци и други светлокожи.

Проходът на Бялата крепост — широк проход в източната част на Преградните планини. Превалът му е на 4000 лакти височина. Гъсто залесен.

Торфените блата — местност в човешките земи, известна с ужасната миризма на подгизналия в петрол торф и случаите на загубили се в мъглата пътници.

Хазараг — буквально „обединител“. Гоблинът, носещ това име, се опитва да събере разпокъсаните и враждуващи кланове в единна държава — разбира се, под своето мъдро ръководство. За целта разполага и с голямата армия, наречена Легионът на умиротворителите.

Хуаранг — елитен въздушен боец/рицар; някой, който се носи като откъснат черешов цвят по южния вятър, преди да се размаже на земята. Хуаранги стават предимно гоблини и гноми, и чат-пат троли, избрали или принудени да изберат въздухоплаването за своя съдба.

Някой от тях без проблем може да се разправи с човешки рицар или хубаво да нарита трима-четирима пехотинци.

Чаар — буквально „нешто, което трака“. В случая така се нарича сградата, където черните гноми провеждат експерименти. Тъй де, когато тя не се строи отново, след някой не толкова успешен опит.

Шакти — бог покровител на късмета, комарджиите и по съвместителство — каръците. Обикновено е изобразяван като гущеронд (щраха).

МЕРНИ ЕДИНИЦИ:

1 педя = 0,5 лакът = 20 сантиметра

1 лакът = 2 педи = 40 сантиметра

1 либра = 0,4 камъка = 0,4 килограма

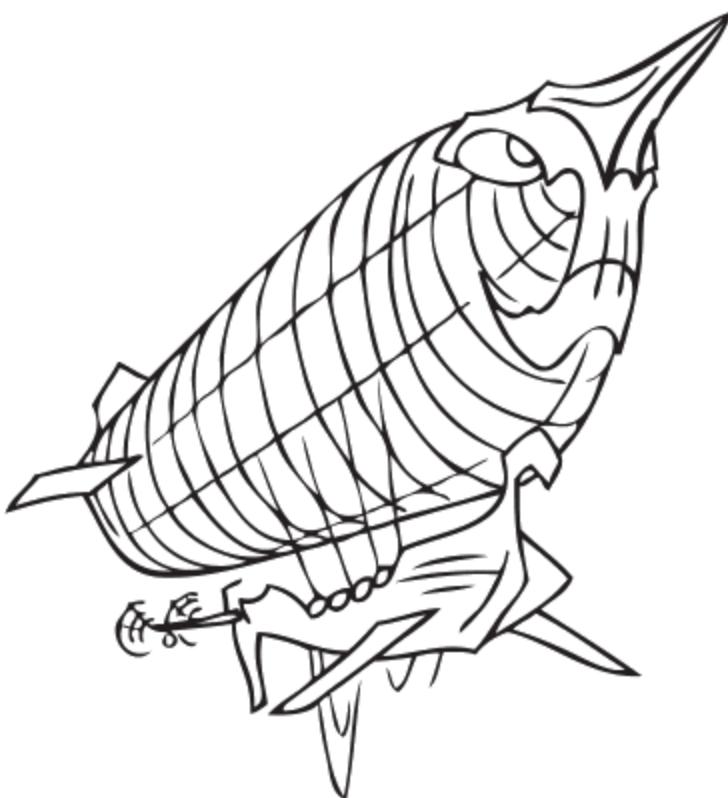
1 разтег = 1,85 метра

Бавно се спускаш по Хълма на хуаранга. В подножието му е разположен лагерът на Хазараг Обединителя, а точно в средата е огромната му юрта. Точно натам отиваш и ти. Край лицето ти прехвърчат първите есенни снежинки, а лъчите на обедното слънце, издигнало се почти наполовина над хоризонта, се заиграват по тях, превръщайки ги в бавно спускащи се капки кръв. Знаеш, че скоро дните съвсем ще се стопят и след това ще дойде дългата нощ.

В далечината, там, където Сумрачната река, мудно влачеща се покрай лагера, се скрива сред заснежените поля, изплува малка черна точкица. Достигайки подножието на хълма, точицата вече се е превърнала в голям четиривитлов въздушен кораб. И тези полети, носещи материал отвъд Големия студ, скоро ще трябва да спрат, но дотогава „Легхайонбург“ ще е завършен. Огромният осемвитлов кораб се подава от хангара, който е твърде малък, за да го побере целия. Това обаче не бе проблем за по-малкият му шествитлов събрат „Дракон“, мистериозно изчезнал преди месеци. Е, всъщност... не толкова мистериозно — публична тайна е, че предателят Гугрикх го задигна и се отправи на юг към Преградните планини в разгара на лятото. Макар и великодушен, зир-зир-кланът Хазараг никак не обича да му се припомня за тази измена.

Въздушният кораб минава над теб като огромен огнен облак, обагрен от лъчите на слънцето. Гондолата му, висяща под издължения балон, скрибуца под тежестта на товара. Скоро корабът се скрива зад хълма при малките хангари, където ще може да бъде разтоварен, необезпокояван от зяпачи и любопитни очи.

А ти, драги читателю, ще трябва да избереш кой ще е героят ти в това приключение. Не мога да те приканя да избираш мъдро, защото все още не знаеш по каква причина те е привикал Хазараг. Обаче ти предлагам за първото изиграване да се спреш на този образ, който ти изглежда най-приятен за игра.





Риктеат: гоблинът, който може да се характеризира като бърз, коварен, подмолен и с винаги бистър ум. Той печели поста си вобан, когато изхвърля зад борда командира си, наредил отстъпление при един от опитите за превземане на Бялата крепост. Тогава само липсата на шанс и героичната проява на един от защитниците осуетяват завладяването на крепостта.

От тази битка насетне Риктеат има над триста полета като вобан. Освен на патрулни и бойни полети, е летял и за доставки отвъд Големия студ — такива именно са последните му три задачи, при които той изминава повече от пет хиляди левги над снега и замръзналата пустош на севера.

Недостатъци: не е прежалил загубата при Бялата крепост. Често изпада в спомени за онази битка. Импулсивен е и в голяма степен самохвалко.

Предимства: може да усети кога едно сражение е загубено. С най-голям опит във въздухоплаването от тримата герои. Чудесно

владеет кинжала и има добри познанства от дългите години служба по границата и по-специално при прохода на Бялата крепост.

Този герой започва приключението с 10 точки [Репутация](#). Ако избереш него, ги запиши в Дневника.



Съртолакс: могъщ — това е прилагателното, най-ярко описващо този герой. Тролът Съртолакс има едва двадесет полета като вобан, а ранга си получава заедно с кораба от предишния му собственик при оспорвана игра на домино. Опонентът му загива трагично в тази игра, когато в главата му се врязва плочка от доминото... заедно с юмрука на Съртолакс.

Недостатъци: избухлив, не се замисля за последиците от действията си, смята и то не без основание (виж горния абзац), че правдата е на страната на силата, която в неговия случай е физическа.

Предимства: само с вида си всява уважение в околните, включително и екипажа си. Почти непобедим в открит бой и вероятно единственият трол, владеещ древния език. Преди да стане въздущен повелител прекарва дълги години в пехотата, ветеран е от битки с джуджета, хора и елфи.

Този герой започва приключението с 12 точки [Репутация](#). Отбележи ги в Дневника, ако избереш него.

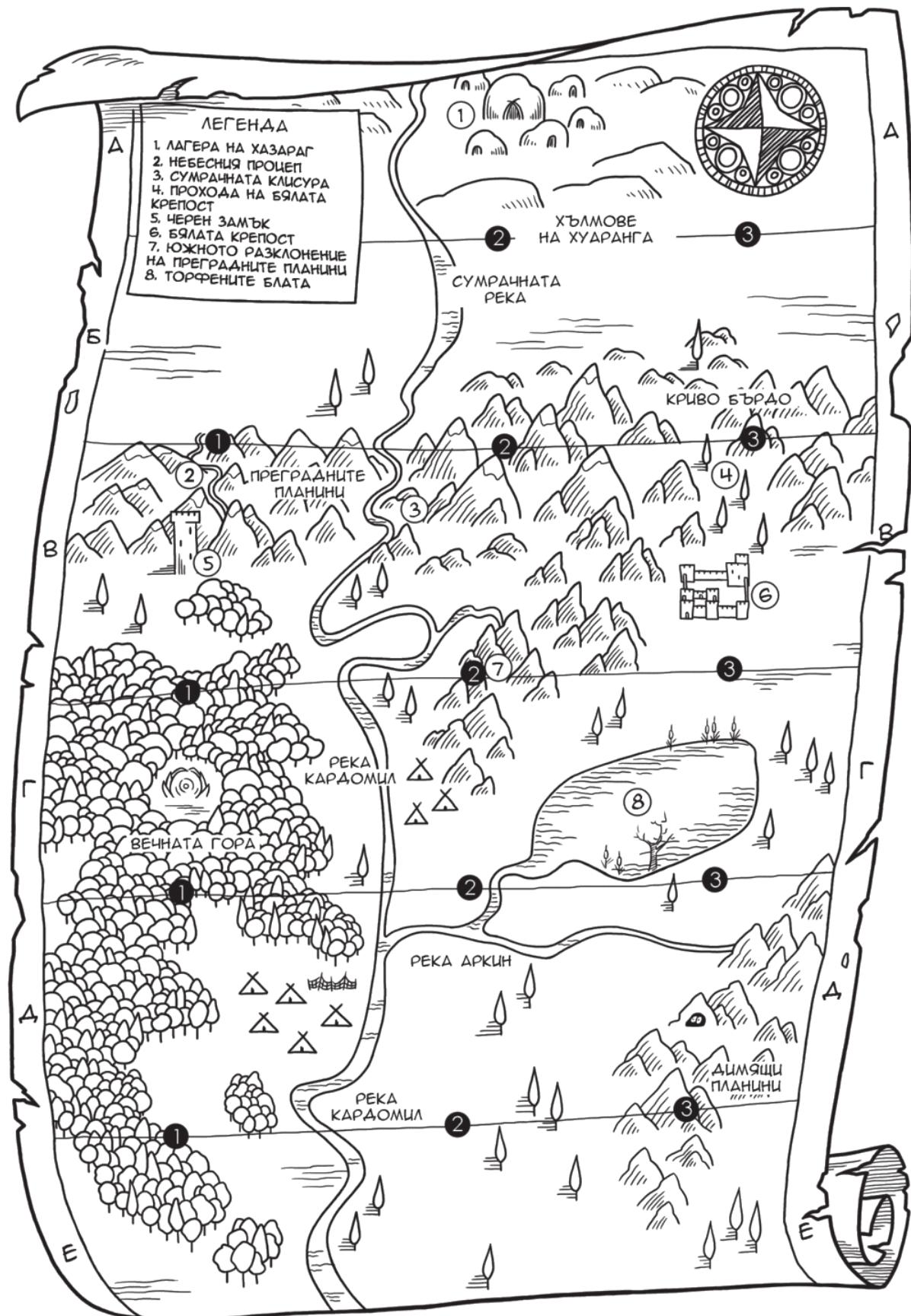


Фикдинес: както всички гноми и този герой има афинитет към изобретенията, науката и самоубийствените експерименти. Постът на вобан докопва, когато при поредно нападение в човешките земи екипажът на кораба му се самоизбива в ожесточен диспут дали плячката да се дели по равно или по братски. Фикдинес оцелява в „спор“ заради дребния си ръст, позволил му да се скрие в пещта на кораба, но не толкова дребен, че да се заклеши вътре. След почти седмица принудително вталяване изпълзява навън и връща кораба, спечелвайки си позицията на въздущен господар.

Недостатъци: кекав, на един нож между ребрата живот, както казват някои. Когато си три педи висок, трудно можеш да спечелиш уважението или дори вниманието на екипажа и да го накараш да ти се подчинява безпрекословно.

Предимства: има много познати алхимици и механици. Забелязва подробности, на които други рядко обръщат внимание.

Този герой започва приключението с 8 точки [Репутация](#). Трябва да си ги запишеш в Дневника, ако той е твоят избор.



Премини към ► Епизод #1

ЕПИЗОДИ

1

Навлизайки в лагера се изпълваш с гордост. Тридесет и пет клана са се събрали сред Черните хълмове, тридесет от тях вече са преклонили глава пред Хазараг. Самият лагер е обграден от тривално укрепление — ров, насып и стена от дървени колове. Порталът, през който влизаш, е от кирличени тухли, но в момента го облицоват с дялан камък, гноми настилат с плохи главните пътеки, а покрай тях се копаят канали за изтичане на водата и нечистотиите от седемте бани в лагера. Едва ли не пред очите ти това място се превръща в град, който да върне величието на северните народи — гоблини, гноми и троли. Минаваш покрай чааря, първата сграда, снабдила се е каменни стени и благоразумно лишена от покрив. Тътенът, който усещаш малко по-късно, и катранено черният дим, издигнал се над нея, потвърждават мъдростта на това решение.

Както повелява традицията, пристигащите зир-кланове биват настанивани в юртата на домакина. На юртата на Хазараг конкретно може да завиди всеки от мекушавите южни владетели отвъд Преградните планини. Тя се издига поне на тридесет ръста височина^[1] и е придържана от массивни дървени колони. На входа под формата на арка са разположени мамутски бивни, забити в земята, под които може да минеш, без да се навеждаш.

Стражата от тежко бронирани гоблини те превежда през дълъг ръкав, покрит с кожи — преддверие, в което множество разпалени мангали постепенно загряват въздуха. След като преминавате през три завеси, пазещи от хапещия студ навън, биваш въведен в просторната централна част на юртата. Тук подът е покрит с мечи кожи, а над седемте разпалени огнища цвърчат печениолове. Покрай стените са поставени бойни и ловни трофеи, донесени като дар за зир-зир-клана. Масивната маса от червено дърво е отрупана с храна и до голяма степен с гостите на Хазараг. Самият той пък е седнал на челно място с лице към входа върху стол, изкован от мечове — подарък от вобан, задигнал го от някакво кралство от другата страна на Големия студ. Някои от мечовете все още са толкова остри, че можеш да се бърснеш

с тях, въпреки участието им в тази монолитна структура. Затова и столът благоразумно е покрит е кожа от снежен леопард, която Обединителя лично свалил от гърба на бившия й собственик, след като онзи неблагоразумно заспал, докато двамата разливали край Криво бърдо.

Щом те забелязва, Хазараг кимва на стражите да те отведат встриани и след малко тръгва след вас. Скоро, достигате скромно обзаведените лични покой на зир-зир-клана. Петимата гоблини от охраната се оттеглят встриани, за да ви дадат възможност да поговорите на спокойствие, макар да изглеждат готови да действат и при най-малкия знак от повелителя си.

— Вобане — започва Хазараг, след като се настанява на массивен стол от черно дърво и ти дава знак и ти да седнеш на другия, — навярно знаеш, че преди време предателят Гугрих отвлече „Дракон“. Разузнавачите ми докладваха, че с него се отдал на плячкосване в подножието на Преградните планини...

Усещаш, че почвата под краката ти започва да се разкашква. Благоразумно замълчаваш, тъй като идея си нямаш какво да кажеш.

Понеже не реагираш по никакъв начин, събеседникът ти хвърля кръвнишки поглед и рязко сменя темата:

— Снощи неколцина хуаранги са се сбили в една от пивниците в лагера. Нищо особено, двадесетина ранени и трима мъртви. Имаме значително подобрение, откакто забраних внасянето на оръжия в пивниците. Заради инцидента, корабът на вобана им, ще бъде конфискуван и предаден на черните гноми за модифициране, а после ще бъде пратен да намери и върне Гугрих заедно с „Дракон“ за справедлив съд. Не мога да оставя предателството ненаказано, не и когато целя обединение на племената.

Усмихваш се дяволито, чудейки се кой от десетимата вобани в лагера ще изгори така жестоко. „Каква ли демонична машинария ще бъде вградена в кораба му?“, питаш се ти.

— Радвам се, че попита, вобане! — прекъсва мислите ти Хазараг. Премигваш. Дали не изрече мислите си на глас? Или предводителят се опитва да те хързулне? — Именно твоят екипаж бе в основата на сбиването, което значи, че гномите работят по кораба ти от... снощи всъщност. — Усмивката на Обединителя е злобна с нотки на коварност.

□ Ако играеш със Съртолакс (*Сърт*) или смяташ, че екипажът ти не може да се забърка в бой, без да е предизвикан ► Епизод #12, за да защитиш честта си... и тая на хуарангите си, де.

□ В случай че героя ти е Риктеат (*Рик*) или Фикдинес (*Фик*) и не си толкова уверен в невинността на екипажа си ► Епизод #22, за да разбереш какво точно има предвид зир-зир-кланът и дали мрачните подозрения, налегнали те изведнъж, няма да се оправдаят.

[1] Гоблините са високи около метър и петдесет — метър и шестдесет. — Бел.ред. ↑

2

— Да кажем, че ти вярвам — казва Хазараг. Той видимо обмисля следващите си думи, и преди да продължи дава знак на охраната да излезе. Щом и последните стъпки се отдалечават, Обединителя продължава тихо, но твърдо:

— Гугрикх е вобан и според законите ни никой не може да му посяга. Въпреки това е и изменник. Не желая един изменник да дава пример на останалите като се шляе безнаказано. Всяка проява на слабост се наказва жестоко и затова искам от теб да го издириш и унищожиш! Искам да унищожиш и „Дракон“. Знам какво ще кажеш и, ако можеше да се превземе без риск, щях да ти заповядам това, но не мога да си го позволя. Гугрикх, „Дракон“ и целият екипаж трябва да бъдат погубени! А ти ще станеш новият зир-вобан, ако се справиш, като постът ти ще бъде пожизнен!

Замисляш се. Зир-вобан е най-високият пост след зир-зир-клан и в някои отношения е по-влиятелен от този на зир-клана. Освен това винаги е бил изборен — на всеки шест години всички вобани се събират и издигат „най-достойния“ измежду тях (обикновено този, който раздава най-щедрите подкупи). Притеснява те единствено проблемът с пожизнеността. На пръв прочит тя звучи добре, но точно снощи е загинал предният зир-вобан и нямаш причина да смяташ, че са му предложили по-различни условия от тези, които Хазараг предлага на теб. Въпреки това, няма как да откажеш предложението, а, честно казано, и не искаш.

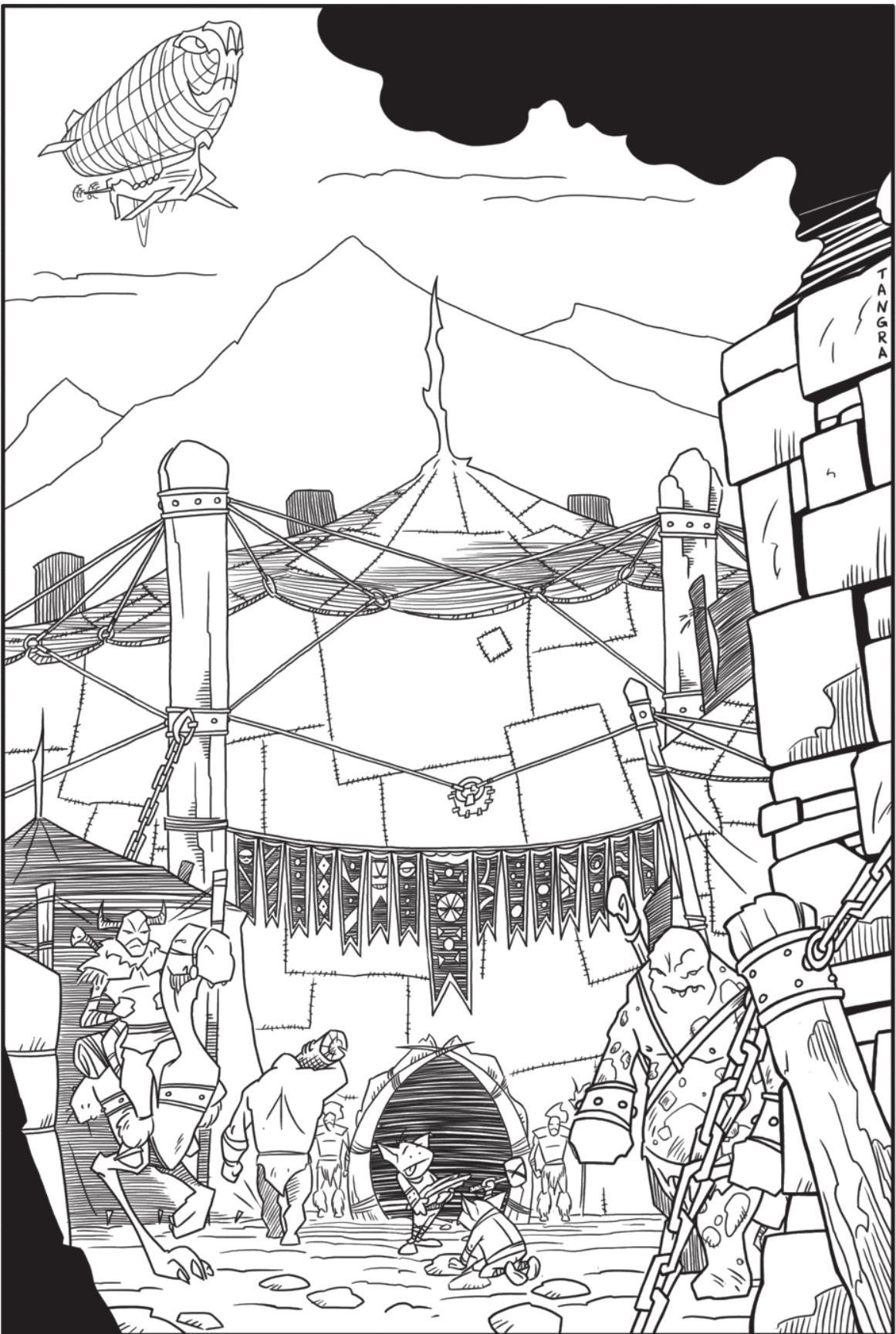
□ Мини на ► Епизод #3

3

Излизайки от юртата, виждаш, че слънцето е потънало зад хоризонта и сега запалените огньове превръщат лагера в отражение на звездното небе. Вятърът отново вие между постройките и ти се загръща по-плътно в наметалото си от никси. Ето какви обрати ти поднася капризната съдба. В един момент си лишен от кораба си, а в следващия си повелител на въздушните господари. И това ако не заслужава да се полее. Например в близката пивница, където до завесата, служеща за врата, са струпани куп оръжия — гаранция за добро име или голяма посещаемост. Пред пивницата е забита табела от абнос, на която е нарисувано нещо, за което съдържателят ѝ упорито твърди, че е дракон. Присвиваш очи, опитвайки се да го видиш. Явно си твърде трезвен.

Можеш, разбира се, да извършиш светотатство, и, пропускайки поливането на длъжността, направо да отидеш да видиш какво демонично устройство са монтирали гномите на кораба ти, така че да го разкараш преди полета, откъртвайки го с козия крак.

Докато обмисляш двете възможности, дочуваш тътен откъм чааря, което лекинко накланя везните към тичането в посока хангарите.



□ Ако прецениши, че, за да е успешна една мисия, тя трябва да се полее — за предпочтение обилно — влез в „Абаносовия дракон“ ► Епизод #23

□ При игра с Фик, имаш още една възможност: да навестиши познатите си в чааря при почти минимален риск да загинеш при трудова злополука ► Епизод #13

□ В случай че предпочиташи да търтиши към кораба, никой не може да те спре ► Епизод #39

4

Настаняващ се на масата на тролите и вадиш кесията. Правилата на прескок са прости. Имаш три кръгли петна, оставени от халбите. В първото поставяш четири монети с различна големина, като най-голямата е най-долу, а най-малката най-горе. Целта е да преместиш цялата купчинка в един от другите кръгове от пиво. На ход можеш да местиши само една монета, можеш да поставяш малка монета върху голяма, но не и обратното. Ако успееш да преместиш цялата купчинка за по-малко от осемнадесет хода — печелиш, ако не — губиш.

□ Вариантите пред теб са два. Можеш направо да разиграеш ситуацията и да провериш как ще се справиш сам със задачата ► Епизод #34

□ Или да оставиш играта в ръцете на героите, който са врели и кипели в нея ► Епизод #54, ако играеш със Сърт.

□ Или ► Епизод #44, ако героя ти е друг.

5

Тръсваш се на стола с намусена физиономия.

— То бива, бива, ама да загубя такава елементарна игра от троли, без да се обиждате... — преиграваш ти и после въздъхваш: — Ex, явно днеска не ми е ден.

— Тъй, тъй — смее се Три Скали, тарторът на компанията, а гласът му звуци все едно надуват корпуса на въздушен кораб в стъкларския цех на гномите. — Като се понаучиш да играеш, ела пак, с радост ще ти приберем парите.

Ако нямаш кодовата дума „*бойци*“, можеш да видиш дали гоблините все още разпиват ► Епизод #10

Ако я имаш, те явно вече са се отрязали и можеш да се насочиш към изхода ► Епизод #33

Можеш да видиш също дали гномите са се поокопитили малко или още са така оклюмали ► Епизод #30

6

Трябват ти няколко минути да помислиш кое, как и защо ще се премести най-добре, след което започваш шеметно да местиш монетните, докато натрупаши три от тях една върху друга на ново петно от пиво. С перфектно отмерено движение поставяш малката монета най-отгоре на новата купчина, при това два хода под лимита на играта. Тролите обаче те гледат твърде нахилено и след кратка сверка с драскотините по масата се оказва, че всъщност си с два хода назад.

□ *Мини на ► Епизод #5*

— Въшливи сте вие, киртаци нещастни, дето не можете крачка да направите, без да измутфите честните и работливи членове на наш'то общество! Засрамете се и съберете пари за почерпка на един беден вобан, преди да съм ви наритал кашишките задници.

Настъпва неловка тишина, наситена с шум от опипване на местата, където са били оръжията, преди да се влезе в пивницата. Гоблините обаче те превъзхождат дванадесет към едно, което значи, че шансът някой да приеме казаното като шега е в твоя полза.

В крайна сметка става баш така. Компанията бива разтърсена от буен смях, а бъзиците за пехотата и хуарангите заваляват един след друг. Алконавтите те канят след разливката да минеш през казармите, за да могат да ти подберат най-добрия възможен екипаж за предстоящия полет на първия гоблин зир-вобан от тридесет години насам. Стават и по-словоохоливи и ти разказват за няколкото отряда, които вилният в прохода на Бялата крепост, и че бройката им е силно надценявана от пропагандата.

Запиши си кодовата дума „[бойци](#)“.

В случай че нямаш кодовата дума „[приятел](#)“:

- Можеш да навестиши гномите ► Епизод #30*
- Или тролите ► Епизод #20*
- Ако я имаш, ти е ясно, че ти остава само изходът ► Епизод #33*

8

Пронизително скърдане надвикува шума на ветровете и спира сърцето ти за миг. После се чува съскането на напускащо балона съдържание.

Имаш ли кодовата дума „корпус“.

Ако разполагаш с нея, задраскай я и мини на ► Епизод #18. Все пак щетите не са фатални.

Ако ли не, намали Репутацията си с 5 точки и се върни на ► Епизод #111. Да не съм те видял да идваш повече тук.

Кулата на Черен замък се появява като дупка в масленозелените цветове на смърчовете, покрили планината. Авантюристът е разположен така, че ще трябва да минете на не повече от петдесетина лакти встрани или над него, за да може да влезете в прохода. Затова може би е добра идея да изчакате падането на нощта, когато въздушният кораб няма да изпъква като мамут на чаено парти.

Ако решиши да опиташи да минеш по светло, за да не ти се налага да прехвърляш превала в нощния мрак ► Епизод #29

В случай че предпочиташ да играеш на сигурно, дори това да значи, че ще минеш през Виещата клисура около полунощ ► Епизод #49



10

Хуарангите и кашиците никога не са намирали кой знае какъв общ език. Докато се промушваш към масата им, се опитваш да се сетиш за тема, подходяща за завързване на разговор различна от „Да ви почерпя по едно“. Почнат ли да пият за нечия сметка, нямат спиране.

— Ето кой ще ни почерпи, вобаните сте въшливи със злато, знам си аз — подхваща те един от гоблините веднага щом се дотътряш до масата и преди да си поел дъх да ги питаш може ли да се настаниш при тях.

Дванадесет чифта малки хитри очички те поглеждат изпитателно.

A сега де!

- Ако го обърнеш на шега ► Епизод #37
 - Ако играеш с Рик, можеш да подходиш типично по гоблински
- Епизод #7
- Ако нямаш кодовата дума „*приятел*“:
 - Можеш да биеш отбой към гномите ► Епизод #30
 - Или тролите ► Епизод #20
 - В случай че я имаш, тролите вече са заети, а гномите са си тръгнали. Ти също можеш да последваш примера им ► Епизод #33

11

Летейки над безбрежната равнина, забелязвате стадо препускащи мамути. По петите им пет-шест саблезъби тигри се опитват да осигурят вечерята си.

Попътният вятър, довел ви до тук, спира уплашен от силата на по-големите си планински батковци. Те пък веднага бързат да демонстрират силата си: вдигат снежна вихрушка, достигаща на височина почти до вас.

Разходът ти на гориво е 400/350 либри, като всяка точка за Гребци над 4 ти спестява по 10 от тях.

- Продължи покрай планините към равнината на Сумрачната река в квадрант B2 ► Епизод #102*
- Или на B1 ► Епизод #111, ако ще се мъчиш да минеш през прохода.*

12

За тролите се знае, че не носят на шегички и ти скачаш на крака точно като такъв. На заден план съзнанието ти отбелязва, че Хазараг дава знак на някого зад теб да кротува.

— Какво си мислиш ти бе! — разкрещяващ се току пред лицето му. — Аз съм вобан! Един от малцината, които могат да управляват въздушен кораб и от шепата, които владеят древното писмо! Никой не може да ми конфискува кораба, защото екипажът е решил да разпусне, бастисвайки един-двама смрадливи кашици...

— Интересно, че го споменаваш — прекъсва тирадата ти Хазараг, — защото един от загиналите е точно вобан, хъм... като теб. Дали случайно не знаеш повече за случилото се в пивницата?

Ако **не играеш със Сърт или** решиш да преглътнеш гордостта си ► Епизод #42, за да отречеш убедително, че си замесен в каквото и да било

Ако **героят ти е Сърт и** решиш, че тия мазнярски, зъбати усмивчици, дето ти ги пуска Хазараг, заслужават да бъдат поразкрасени, примерно с юмруци ► Епизод #32, където ще се види кой крив, кой пребит.

13

Чаарът те посреща с миризма на опърлено, идващата от гнома, сгущен на завет до входа му. С премръзналите си пръсти той стиска свитък димяща дяволска трева — порочен навик, който рано или късно съвсем скапва и без това развинтените глави на черните гноми. Казваш му, че си дошъл да се видиш с познатия си Кюри, но по празния поглед и малоумната усмивка насреща, се досещаш, че това явно не му е първият свитък за деня. Така че навлизаш с повищено внимание във вътрешността на сградата. Именно това ти спасява главата, след като при поредния взрив над нея прелита месингово гърне.

— Охohoоо, добре дошъл, добре дошъл! Аз съм Нард Кюри, а ти трябва да си вобанът, чийто кораб преустроиваме. — Сред дима изскуча дребен черен гном с широка усмивка и глава, обкичена в месингови лостчета и пружинки, допълнени с камара стъклария. Позволяваш си само да кимнеш, опитвайки да следиш едновременно десетте групи, които разчистват остатъците от предходните опити и същевременно подготвят нови. В този момент една от тях бива разхвърляна от сравнително лек взрив.

— Чудесно, чудесно — продължава да каканиже Кюри и, хващайки те за ръка, те повлича към част от помещението, отрупана с черни дъски, на които са изрисувани някакви невъобразими чудесии. — Хазараг ни каза да ти инсталираме някое подходящо приспособление, с което по-лесно да се справиш в мисията си, но след като си тук, можеш направо да си избереш колко и какви нововъведения искаш. Гарантирам, че ще са добавени преди полета ти утре.

— Ами всъщност... — започваш неуверено, но гномът те прекъсва и започва набързо да изброява възможностите.

— Можем да поставим кърмови реверсивен винт за хоризонтална тяга или да заздравим и импрегнираме балона, а също можем да сменим изцяло подемния газ...

— Стой, стой — вметващ, когато той спира да си поеме дъх. — Нека се ограничим с тези трите. Разкажи първо за тях, пък после ще

видим дали въобще ще слагаме каквото и да било.

При последната забележка Кюри прави кисела физиономия, но подтикът му да обяснява в крайна сметка надделява.

Запиши си кодовата дума „екстри“.

Ако поискаш по-подробна информация за „кърмовия реверсивен винт“ ► Епизод #14

В случай че решиш да разбереш що за работа е това „импрегниране“ ► Епизод #15

Ако най те притеснява „смяната на подемния газ“ ► Епизод #16

Всеки от епизодите ще те върне обратно тук, затова ако си приключил с гномските истории и имаш кодовата дума „бойци“, можеш да видиш какво ще могат да ти предложат гоблините в казармите ► Епизод #24

В случай че нямаш тази кодова дума или вече си бил там, е време да се насочиш към кораба си ► Епизод #39

— Както знаеш, всеки въздушен кораб се управлява посредством няколко винта, изнесени вляво и вдясно на гондолата и задвижвани ръчно — започва лекцията си Кюри. — В своята същност това е също такъв винт, но поставен на кърмата — в задната част на гондолата — и разположен перпендикулярно на останалите. Досега, за да завиеш на ляво, да речем, се налагаше да спреш десните винтове и да въртиш само левите. С това приспособление можеш да направиш пълен обратен завой много по-бързо и същевременно да продължиш да напредваш с останалите.

— Само че, ако и той се върти само в една посока като другите винтове ще върши работа единствено, ако искам да завия в дадената посока — коректно отбелязваш ти.

— Именно тук е заровен гоблинът, извинявам се за израза — ухилва се Кюри. — Този винт е реверсивен, което значи, че може да се върти и в двете посоки, за разлика от останалите. Главният му проблем е, че не може да се ползва за друго, освен за маневри и ще намали незначително полезния товар на кораба...

— Дай тогава да сменим всичките винтове — въодушевяваш се ти от идеята за по-голяма маневреност, но забелязваш как гномът кърши пръсти. — Какво?

— Ами, то такова... имаме само един — изплюва камъчето той. — Обикновено вобаните бързат да свалят всичко, което прикачим към корабите им, та затова караем предимно на прототипи...



И така, читателю, ако прецениши, че маневреността ще ти е по-полезна от малко повече гориво или екипаж, запиши кодовата дума „[вилто](#)“. Преди полета ще имаш възможност и да се откажеш от това приспособление — срещу минимална цена, ако си промениши мнението.

Върни се на ► Епизод #13, за да видиш и другите предложения на Кюри.

15

— Материалът, използван за балоните на въздушните кораби на варварите на юг от Преградните планини, е пергамент, докато ние ползваме листове папирус. Именно затова възникна възможността да облепим балона с тънки нишки дървесна ликра и да постигнем твърд корпус или Цеперова броня. Идеята е на Ферди Цепер. Наистина общото тегло се увеличава, но за сметка на това получаваш значително по-здрав балон. Обикновен лък трудно може да го пробие от повече от петдесет ръста разстояние.

— А от по-малко? — питаш, но оставаш без отговор.

Читателю, ако прецениши, че здравината на балона ще ти е полезна от повечко гориво или екипаж, запиши кодовата дума „корпус“. Преди полета, разбира се, ще имаш възможност да се откажеш от това чудо на гномските технологии — срещу определена цена, ако си размислил

Върни се на ► Епизод #13, за да видиш и другите предложения на Кюри.

— Охо, лимончето в устата на печеното прасенце! — възклика Кюри и започва да обяснява въодушевено. — Въздушните кораби разчитат на простия факт, че топлият въздух е по-лек от студения, и затова като нагряваме въздуха в балона посредством пещта на борда, те летят. Ние обаче разработихме, предимно по случайност, техника, при която не се ползва въздух, а друг газ за запълване на балона. При хвърляне на железни стружки в изгарящата вода от нея се отделя газ или вещество, което е значително по-леко от въздуха. Напълнен с него въздушен кораб ще увеличи значително подемната си сила и тавана на полета, а рисковете са незначителни и...

— Какви рискове? — заковаваш директно в болното място и виждаш как гномът се сгърчва, опитвайки да омаловажи нещата:

— То такова... доста е летлив тоз' газ и трудно се задържа в балоните, та разходът на гориво е малко по-голям...? — Нещо в начина, по който е завършено обяснението, ти прави впечатление и миг по-късно отново го притискаш.

— За рисковете питах, не за недостатъците!

Кюри кърши ръце пухти и се поти, но накрая се предава под зоркия ти поглед, като това, че си го стиснал за яката също помага.

— Ами има свойството да се самозапалва, ако се нагрее или има пламък наблизо, или искра, или бъде осветен... Но все пак подемната сила, подемната сила е феноменална! И таванът на полета, да не забравяме!

— Има ли как да се ползва безопасно това нещо? — питаш, по-скоро за да не разочароваш гнома, отколкото, защото смяташ да сложиш такава проклетия на борда на кораба си.

— Има, разбира се! — оживява се той. — Разбира се, самата инсталация е доста тежка и разликата спрямо тези с горещ въздух няма да е в пъти, но все пак ще е значителна...

Ако прецениши, че подемната сила ще ти е по-полезна от безопасността, запиши кодовата дума „водород“. Ако избереш това

обаче, няма да имаш възможност да се откажеш от него преди полета, защото преустройството ще отнеме твърде много време.

Върни се на ► Епизод #13, за да видиш и другите предложения на Кюри.

Река Кардомил се вие и усуква през равнината в южното подножие на Преградните планини, сякаш я е страх от това, което се крие в Сумрачната клисура. И с право, защото някъде вътре между скалните зъбери ще бъде погълната от Сумрачната река. Широк павиран път води навътре в клисурата и лесно би заблудил някой наивник, че това е най-добрия проход. Наистина е било така, но през Златния век, преди войната между Черното братство и самопровъзгласилото се Небесно войнство.

По южното разклонение на Преградните планини има доста места, където би могъл да се крие Гугрикх и претърсването им ви отнема целия ден.

Хвърли едно око дали имаш кодовата дума „[патки](#)“.

В случай че не си я записал ► Епизод #70

Ако разполагаш с нея, си отбележи разхода на [600/500](#) либри гориво, като всяка точка за [Гребци](#) над 4 ти спестява по 20 от тях.

Продължи към ► Епизод #105

18

Корабът ти буквально се влачи по корем през Виещата клисура, а вятърът е решил точно сега да наблегне на песните си и е направо оглушителен. Матросите ти полагат нечовешки усилия, най-вече защото са гоблини, да издърпат гондолата през дълбокия сняг и същевременно да кърпят дупките, които почти непрекъснато се появяват в балона след леки допирни с околните скални издатини. Все пак прехвърляш предела и бързо се спускаш на по-прилична височина, където засега нищо не заплашва живота ви.

Разходът ти за деня е 500/420 либри гориво. Накъде пътуваше?

- Към тундраната от северната страна на Преградните планини в сектор B1 и ► Епизод #101*
- Към човешките предели във B1 и ► Епизод #111*

19

Бавно започвате да набирате височина, наблягайки на винтовете. Когато достигате до осем хиляди лакти, улавяш въздушно течение към Небесния процеп и насочваш кораба към него с умели маневри около по-ниските възвищения.

Вариантите пред теб са три:

- Ако мислиш, че можеш да прелетиш над Виещата клисура и имаш много добри Гребци ► Епизод #38
- Ако смяташ, че Матросите ти са много добри и можеш да разчиташ на тях да прекарат кораба през клисурата ► Епизод #28
- Ако се провалиш в прохода вероятно ще разбиеш кораба. Затова можеш да се върнеш назад и към Б1 и ► Епизод #101, като си отбележиши разход за деня от **450/400** либри гориво.

20

Когато се приближаваш до тролите, три чифта очи с цвят на драгоценни минерали се впиват в теб. Освен халби на масата има купчинки с различни по големина монети, което ти подсказва, че играят на „прескок“.

— Играеш или се разкарваш — предлага най-дребният от тролите с двоен на твоя ръст. В гласа му се усеща същата ведрина, която носи спускаща се по стръмен склон каменна лавина.

Вариантите са ясни.

- Ако си склонен да инвестираш някаква сума в играта с тези раздразнителни твари ► Епизод #4
 - Иначе те чака масата на гномите ► Епизод #30
 - Или тази на гоблините, стига да нямаши кодовата дума „бойци“ ► Епизод #10
 - Е, винаги можеш да платиш каквото си поръчал до момента и да се отправиш към изхода ► Епизод #33

21

Студен югоизточен вятър се спуска по склоновете на планините, промъквайки се през Небесния процеп, а на височина от пет хиляди лакти студът реже като нож дори през дебелите кожи, в които сте се увили.

Ако идваш от изток (Б2), сте се поозорили на винтовете и разходът ти за деня е 550/450 либри, като всяка точка за Гребци над 4 ти спестява по 10 от тях.

Ако идваш от Небесния процеп (Б1), вятърът направо ви е изстрелял и дневният разход е 300/250 либри, като всяка точка за Гребци над 4 ти спестява още по 20 от тях.

Продължи към:

- Поречието на Сумрачната река в квадрант Б2 ► Епизод #102*
- Небесния процеп в опит да го прекосиш на В1 ► Епизод #111, ако можеш.*

22

Забелязваш как стражите стискат оръжия, готови да те превърнат в саздърма при най-малкия знак на господаря си. Забелязваш и как усмивката на Хазараг потрепва точно до стърчащия отдясно на долната му челюст зъб. Пренебрегваш подтика да скочиш и да го стиснеш за гушата, както би постъпил някой бледолик южняк във варварската игра на тронове. Вместо това изчакваш Хазараг да продължи, същевременно обмисляйки дали не си станал твърде мекушав за вобан.

— Така-а-а — леко разочарован продължава твоят събеседник, опипвайки дръжката на камата, досега скрита в пояса му. — Вече разполагаме с двадесет и четири въздушни кораба, двадесет и пет с „Легхайонбург“, който скоро ще е завършен. Затова бях решил да възстановя поста на зир-вобан. Проблемът е, че този, когото бях изbral за него, е една от жертвите в снощното сбиване. Сам разбиращ, че не мога да назнача убиеца му на негово място, защото ще създам неприятен прецедент. Та затова се чудех знаеш ли нещо повече по въпроса, вобане.

Тонът в последното изречение е твърде мазен — Обединителя винаги си е падал по интрижките. Въпросът сега е дали той не смята да те набърка в някоя своя игра и как ще свърши тя?

Ако героят ти е **Рик** ► Епизод #52, за да си припомниш събитията от предната нощ в подробности

Ако играеш с **Фик**, то определено нищо не знаеш за случилото се ► Епизод #42, за да отречеш убедително участието си в каквото и да било

23

„Абаносовият“ дракон изглежда все едно снощи е имало погром и собственикът се е опитал неуспешно да скърпи някакви мебели от остатъците на предтечите им. Казано с други думи, юртата е пълна с любопитни, търсещи реванш и жадни воини — предимно троли и гоблини — доста от тях вкиснати, заради изпуснатото снощно меле. Въпреки това се виждат цели три маси, на които един вобан като теб би могъл да се смести.

Първата е почти зарита под камара чакъл, която от време на време надига халби или по-право казано, от три купчини чакъл, оформени като троли и в момента запленени от някаква игра, докато останалите скупчвания на този вид изглеждат доста по-масивни и недружелюбни. Втората маса е заета от сравнително малка група гоблини кашици. Пешаците и хуарангите не се харесват много, но поне се уважават, стига да не се хванат за гърлата заради някоя необмислена шега или пък за спорта. Последната ти възможност е да седнеш при групичка черни гноми, натикани в едно ъгълче и увесили носове.

- Ако смяташ да пренесеш доброто си настроение при тях ►
Епизод #30
- В случай че ти се ще да видиш каква е играта на тролите ►
Епизод #20
- Можеш да се смесиши и с веселата компания на гоблините ►
Епизод #10

24

Казармените бараки заемат почти една трета от лагера. Пътеките са здраво трамбовани и на всеки ъгъл има високи колове със запалени фенери, между които е опъната и тънка медна жица — последното въведение на черните гноми, което щяло да остави вестоносците без работа, каквото и да значи това.

Още с влизането си биваш „заловен“ и придружен до командащия, който ти отдава полагащото се на всеки вобан уважение — не ти се нахвърля с крясьци и тояга. Добре де, не и е тояга. За да разсееш малко напрежението, му казваш, че искаш да вземеш част от подчинените му за хуаранги, с което той се съгласява, но при положение че разбере с какво ще се занимават, за да подбере най-способните.

Ако решиши да му разкажеш каква е ролята на бойците ► Епизод #25

Можеш да му разясниш задачите на гребците ► Епизод #26

Или, без да навлизаш в подробности, да кажеш каква е работата на матросите ► Епизод #27.

В случай че си приключил с разясненията, запиши кодовата дума „екипаж“ и виж дали ще можеш да свършиш още нещо.

Ако героят ти е **Фик** или имаш кодовата дума „приятел“, можеш да се насочиш към работилницата на черните гноми ► Епизод #13

Иначе остава да тръгнеш към Хуарангските хълмове и кораба си за една отмаряща дрямка ► Епизод #39

25

Бойците са най-безполезните хуаранги. Лежат, пият и мърморят, евентуално тренират по малко. Когато обаче се стигне до битка, те стават незаменими. Нужно е да са добри стрелци, за да се справят с противниковите въздушни кораби и наземни формирования. Може да се наложи да се направи абордаж към или върху^[1] противников кораб и затова е добре да не ги е страх от високо (което всъщност си е изискване за всеки хуаранг, желаещ да остане жив). Задължително условие е и добре да въртят меча, за да се справят при наземни десанти и грабе... ъм, събирания на данъци от граждани, който все още не са наши поданици.

Върни се на ► Епизод #24

[1] Абордажите при въздушните битки биват два типа. Първите са към гондолата на противниковия въздушен кораб, чрез мятане на абордажни куки и по същество доста приличат на морските абордажи, с изключение на височината. Другият вид е върху балона на противника, в което има малък елемент на свободно падане и голям елемент на драпане да се задържи върху корпуса му. — Бел. щатният тактик. ↑

26

Гребците са изключително важни при маневриране в битка, и когато трябва да се избегнат препятствия при ниски полети. Те играят голяма роля и при приземяването — трябва да държат кораба стабилен, докато бъде закотвен. Гребците също така могат да намалят разхода на гориво, позволявайки изминаването на по-голямо разстояние за по-малко време. Задължително е да има поне един на винт, но ако имаш повече от тях, когато единият се измори, можеш да го смениш с друг. Нужно е гребците да са много здрави физически, тъй като работата на винтовете е по-тежка, отколкото на греблата на бойна галера. Накратко — колкото повече от тях, толкова по-добре.

Върни се на ► Епизод #24

27

Матросите се занимават с поддържане на кораба, пристягане на въжетата, разпалване на пещта, отваряне и затваряне на изпускателните клапи и изхвърляне на баласта при нужда. Освен това те трябва да могат да ремонтират корпуса и балона, както при аварийни кацания, така и по време на полет.

Vърни се на ► Епизод #24

28

Да се бориш с ветровете е голямо предизвикателство. Да се бориш с ветровете, избрали Виещата клисура за концертна зала, е почти непосилно. Корабът буквално се люлее между скалните зъбери на клисурата, огласяна от пукота на разкъсващия се корпус.

Провери оценката си за [Матроси](#).

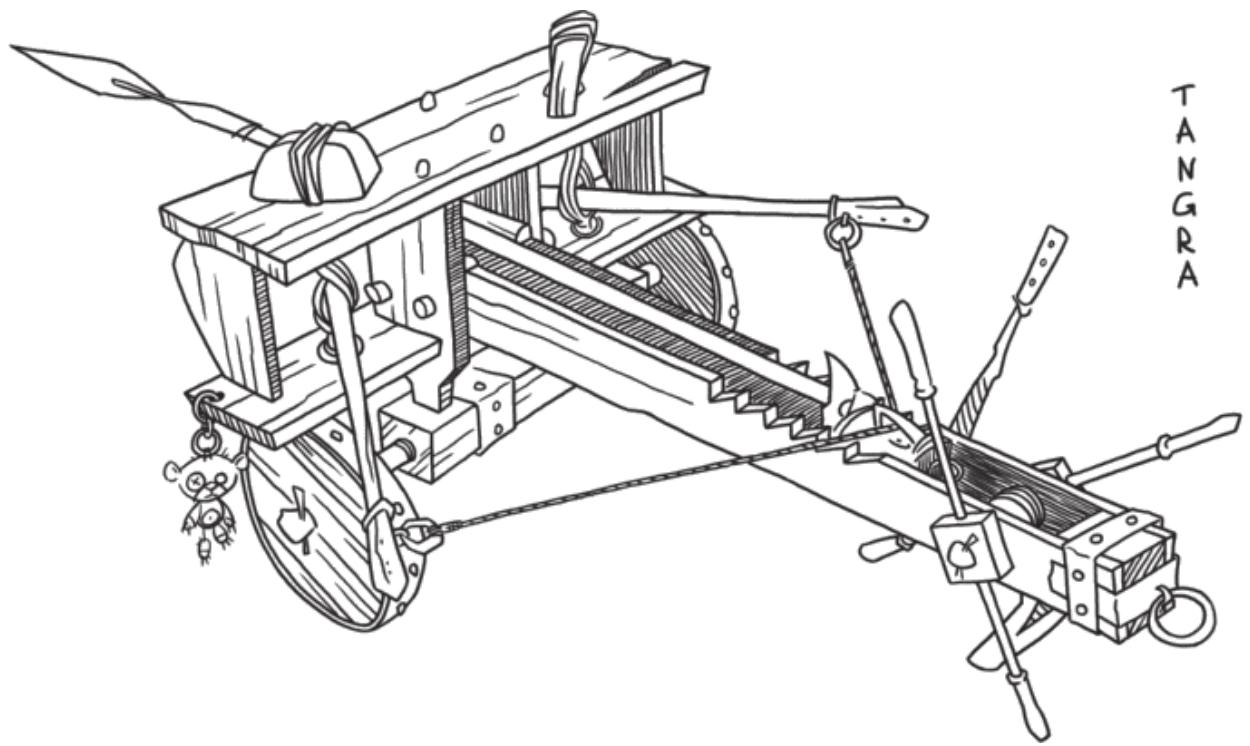
- Ако е 4 или по-малка ► Епизод #8
- Ако си се погрижил да имаш читав екипаж с оценка 5 и нагоре ► Епизод #18

Ударите на барабана се ускоряват, тези на камшика също! Гребците са напрегнали сили до краен предел, а предавките на винтовете скърцат жално. Корабът е на по-малко от миля, когато в Черен замък се вдига тревога. Щом стигате на двеста лакти вляво от върха на кулата, най-сетне към вас политат първите стрели. Тези, които не са заети да въртят винтовете, да бият барабани или да плющат с камшици по гърбовете на гребците, отвръщат с прикриваща стрелба.

Почти сте се измъкнали — на стотина лакти сте след кулата, когато гълчка от кърмата привлича вниманието ти... Пробиваш си път дотам, разривайки пречкащите ти се гоблини. Виждаш как варварите зареждат огромно копие в балистата, незнайно как озовала се на покрива на кулата. Преглъщаш тежко, когато стоманената тетива избръмчава, а миг по-късно копието пробива балона на кораба. Панически започвате да изхвърляте баласт, а един от матросите изоставя поста си и се разревава за майка си. Хващаши го за краката и, напъвайки мищци, го изхвърляш зад борда.

Всичките ви усилия обаче се напразни. Още три копия удрят кораба, преди да излезете от обсега им, като последното пробива гондолата и убива на място двама гребци. Разбивате се на около левга северно от Черен замък. Това е краят на мисията ти. Дори да си останал жив, надали някога отново ще ти бъде поверен въздушен кораб.

Е, читателю, намали *Репутацията* си пред екипажа с 2 и се върни на ► Епизод #9, за да избереш друг подход. Играйте с теб!



30

Гномите не те приемат особено радушно, но като поръчваш първите питиета нещата се пооправят. Оказва се, че загиналият снощи вобан е бил гном — един от малцината успели да достигнат такъв пост.

Втората партида напитки вече развързва езиците на събеседниците ти. Те ти разказват, че монтират подобрения на въздушен кораб, а след като се изпускаш, че той е твой, сърдечно те канят в чааря, за да видиш какво предлагат.

Запиши си кодовата дума „[приятел](#)“.

□ След това мини на ► Епизод #33, за да оправиш сметката и да решиш накъде да продължиш с леко поклащаща се походка.

□ Или, ако нямаш кодовата дума „[бойци](#)“, може да отидеш да удариш по едно и с гоблините ► Епизод #10, тъй като при тролите са се настанили още двама камароподобни и място няма.

31

Могъщите пориви на северния вятър са натикали южните му братовчедчета оттатък проходите да се греят. Освен пронизващ студ, той носи и първите снежни виелици. Въобще всеки кораб, разчитащ на горещия въздух, би имал проблеми в студа.

Ако идваш от изток (Б2), трябва бая да набледнете на витлата, за да не се разбиете в северните хребети на Преградните планини. Разходът за деня е 500/500 либри гориво, като всяка точка за Гребци над 4 ти спестява по 10 от тях.

Ако идваш от Небесния процеп (В1), вятърът направо ви тласка обратно и разходът ти за деня е 600/600 либри като всяка точка за Гребци над 4 ти спестява по 20 от тях. Не минава и без няколко сблъсъка, докато опитваш рязко да намалиш височината — губиш 6 точки Здравина, като всяка точка за Матроси над 4 ти спестява по 1 от тях.

Продължи към:

- Небесния процеп ► Епизод #111 в квадрант В1.*
- Поречието на Сумрачната река ► Епизод #102 е квадрант Б2.*

32

Десният ти прав сваля Хазараг на земята с все стола. Подкованият му ботуш пък веднага намира чатала ти. Горещо се благодариш на силициевата си структура, а после скачаш отгоре му в опит да приложиш „падащ дъб“, забивайки лакът в гърба му директно през стомаха. Хазараг обаче се претъркулва ловко, скача на крака и те рита два-три пъти в главата, та чак изскачат искри — буквально. Надигаш се бавно и зловещо, подобно на малък вулкан — изпълнен от боботеща огнена ярост. Обединителят отстъпва назад, облизвайки кръвта, която се стича от разцепената му устна и те призовава с леко треперещ глас:

— Стига, Съртолакс! Доказа вече, че си достоен за уважение Вобан...

□ Ако не си убеден в това „стига“ ► Епизод #43 и току-виж си станал новият зир-зир-клан.

□ Може да прецениши, че този пердах му е „достатъчен“, нищо че взе последно десет ► Епизод #2

33

Приключваш с „Абаносовия дракон“ и излизаш навън в нощта и хапещия студ. Откъм чааря се разнася поредният тътен. Казармените помещения пък приканват със строгия си ред, а мрачният Хълм на хуаранга те зове към кораба, с който ще трябва да се отправиш в търсене на „Дракон“.

□ Ако героят ти е **Фик** или имаш кодовата дума „[приятел](#)“, можеш да се насочиш към работилницата на черните гноми ► Епизод #13

□ В случай че си записал в дневника кодовата дума „[бойци](#)“, можеш да видиш какво могат да ти предложат в казармата за предстоящия полет ► Епизод #24

□ Можеш винаги да тръгнеш и към хълмовете и кораба си за една отмаряща дрямка ► Епизод #39

34

— Само на тия трите играем. — Най-едрият от тролите ти посочва три петна, неразличими от останалите. Приканва те да заложиш четири монети с различна големина, като най-голямата е най-долу, а най-малката най-горе.

— Треба да преместиш целата копанка в един от другите кръгове от пиво. Можеш да местиш само една монета, можеш да поставяш малка връз голема, но не и инак.

Ако успееш да преместиши монетите за по-малко от осемнадесет хода ► Епизод #45

Ако това не ти се отдаде, ще трябва да преглътнеш загубата на част от финансите си ► Епизод #5

35

— А бре момци, не че имам нещо против да поиграя с вас, ама утре рано ме чака полет. Знаете какво казват за хуарангите — недоспалия хуаранг пада само веднъж зад борда. — Шегата ти поразчупва малко напрежението, но имаш смътното усещане, че няма да се измъкнеш от тази „компания“ преди да си загубил поне веднъж.

□ За изпечен играч като теб не е проблем да загуби една толкова проста игра, при това с по-малка сума, отколкото е спечелил, тъй че можеш да го направиш на ► Епизод #5

□ Друг вариант е да ги спукаш от бой, не буквально де, по време на следващата игра с тях ► Епизод #4

36

Трябват ти няколко минути да помислиш кое, как и защо ще се премести най-добре, след което започваш шеметно да местиш монетните, докато натрупаши три от тях една върху друга на ново омазано с пиво петно. С перфектно отмерено движение поставяш малката монета най-отгоре на новата купчина, при това два хода преди ограничението.

□ *Мини на ► Епизод #33*

— Че как няма да почерпя такива славни бойци като вас бре, момчета — започваш, но преди да почнат ликуващите викове, добавяш: — За всяка халба, която изпия на ваша сметка, черпя по една компанията!

Буйният смях на гоблините разтърсва масата, а намиращите се наблизо троли ви поглеждат свирепо, тъй като единия обърква хода си в играта на „прескок“.

— Шегаджия, а? — Тупва те по гърба този, който се опита да те метне първоначално и отправяapel към останалите: — Да видим колко халби можем да купим на вобана, момчета!

Докато дойде редът ти да разкажеш някоя забавна история, са те почерпили седем пъти. Какво да се прави, войникът не е много доходносен! Какво обаче би било подходящо да се разказва в тая обстановка?

□ Ако се спреш на онай, дето писарят искал трите имена на трола, а той му отвърнал: „Ти луд ли си бре, а после как ще се казвам!?” ► Епизод #55

□ Ако пък предпочиташ да разкажеш смешката: „Как е открита медната жица? Двама гноми хванали една монета едновременно“ ► Епизод #65

38

Издигнали сте се на единадесет хиляди лакти, когато ненадейно появилият се южняк се опитва да разбие кораба в близките върхари.

За да прелетиш успешно над клисурата, трябва да отговаряш на две условия: да имаш кодовата дума „водород“ и оценката ти за Гребци да е поне 5.

- Ако отговаряш на условията, си отдъхни на ► Епизод #48
- Иначе, отгърни със затаен дъх на ► Епизод #58

Преваляш Хълма на стария хуаранг и пред теб се открива гледката на външните хангари. В момента там са акостирали твоят кораб и два по-малки. Около кораба ти, като мравчици-гоблиноядки, щъкат черни гноми и гоблини. След като хуарангите ти са затворени, все никак ще трябва да се спогодиш с новия си екипаж, затова поемаш дълбоко дъх и се насочваш към подножието на хълма.

След малко вече се качваш по трапа в гондолата на кораба си, а насреща ти изскуча най-едрият гоблин, когото някога си виждал — надвисващ с поне глава и половина над останалите. Той е истински левент с широките изгърбени рамене плавно прерастващи в дебел къс врат. Чаровна сплескана зурла с широки ноздри е обградена от съразмерно стърчащи от долната му челюст жълти бивни, които допълват мъжественото излъчване. По зелената кожа на гоблина има по-тъмни петна, а малките му кървяси очички те гледат смръщено под гъстата четина на веждите му. Над рамото му се подава внушителното острие на боен лизгар^[1].

— Кой си ти бе, нещастник? — препречва пътя ти той.

— А ти кой си, ако се осмеля да попитам? — пробваш дипломатичен похват, докато опипом се опитваш да разхлабиш оръжието си.

— Аз съм Гарган, помощник вобан първи ранг, служек нещастен! Казвай кой си и какво търсиш тук, преди да е дошъл вобанът и да ти е съдral миризливата кожа!

— А аз съм вобанът на този кораб — усмихваш се коварно. — Освен това съм и зир-вобанът.

Думите ти имат поразителен ефект. Гоблинът пада на коляно, а околните направо по очи. Почвата тук е доста камениста, та предвид силата, с която се прекланят, някои от тях няма да се изправят скоро.

— Простете наглостта ми, зир-вобан, кълна се в живота на шест от четиринацетте си деца, че ще ви служа вярно. Моят живот е ваш! И на жена ми.

— Само шест? — повдигаш вежда ти, а гоблинът свива извинително рамене:

— Останалите са момичета, зир-вобан — и ти подава малък кристал, в който се виждат той и някаква женска, обградени от многолюдната им челяд.

— Това да не е кристал за далечно... — започваши ти, но Гарган те прекърсва.

— Не, не зир-вобан, само съхранява образа.

— И ти можеш да боравиш с него!?

— Боравиш, е силно казано. Мога да махна и да вкарам образ в него, зир-вобан.

— Хайде Гаргане, стани, да станат и останалите. Вие сте хуаранги, а вобан е напълно достатъчна титла. Заведи ме да погледна дневника на полета и да решим какъв товар ще вземем с нас.

□ *Мини на ► Епизод #40, за да се запознаеш с правилата на същинската игра.*

[1] Права лопата. В случая е двуостра секира, оформена по такъв начин. — Бел. дежурният оръжейник. ↑

40

Сега вече идва мъчната работа или истинското капитанстване. Като на всеки вобан, и на теб ти се налага да се разправяш с бумащина. Трябва да попълниш първия лист от дневника. Понеже съм заложил на твърдението, че си човек, за целта ще използваме мерните единици, познати в Кралство Нерея вместо тези на гоблините. Различните мерки можеш да видиш в началото на разказа, като стойностите им са закръглени за улеснение. В този епизод ще ти бъде обяснено стъпка по стъпка как да попълваш остатъка от [Дневника на играта](#).

МАРШРУТ — ДАТА. ДЕН И ЗОНА

Графа [Дата](#) показва, че в общи линии имаш четиринацет дни да изпълниш задачата, а след това те обявяват за дезертьор и вече не можеш да се върнеш в цивилизованите земи. Тази графа е предварително попълнена.

В графа [Ден](#) запиши [дения](#) от седмицата, в който си започнал да четеш настоящите инструкции, точно под датата [1-ви](#). Всеки път щом направиш преход по картата на играта, в следващата клетка записваш следващия ден от седмицата. Това се налага за генериране на случайни събития в играта. Ако предпочиташи, можеш да си напишеш дните отсега.

Първата клетка в графа [Зона](#), както виждаш, е частично попълнена, защото отлиташи от лагера на Хазараг и стигаш до някой от участъците на картата от [ред Б](#). В коя от трите колони ще влезеш зависи само от теб — на празното място трябва да сложиш съответната цифра. Всяка от зоните обикаляш надлъж и шир в търсене на Гугрих и това ти отнема целия ден. След като извършиш всички действия в този квадрант продължаваш на съседно поле по картата (в общия случай включително и по диагонал), като в новата клетка от [Маршрут](#) трябва да попълниш зоната, в която отиваш.

Сега е време да обърнеш внимание на местността, където се предполага, че се крие Гугрих. Тя се простира на 3 колони и 4 реда. Колоните са обозначени с цифри [1](#), [2](#) и [3](#), а редовете са букви [Б](#), [В](#), [Г](#) и

Д. Ако ориентацията ти е трудна, помоли някой по-голям от теб да ти помогне в началото.

В случай че не си падаш по четенето на страници с инструкции, можеш да оставиш попълването на Дневника на Гарган. Тогава задраскай кодовите думи „[витло](#)“, „[корпус](#)“ и „[водород](#)“, ако ги имаш, и се отправи към ► Епизод #41.

Тези, които държат съдбата им да е в техни ръце нека продължат с четенето.

ЗДРАВИНА

Тя показва доколко разнебитена е летящата ти машинка. В началото е 30, а ако стигне 0 и в текста не е казано друго, това е краят за теб и екипажа ти, което означава, че поне четиристотин и дванадесет гоблинчета ще осиротеят. Пази си кораба, зир-вобане!

ИНСТАЛАЦИИ И ТОВАР

Ако имаш кодовата дума „[екстри](#)“, значи вече лично си се погрижил и избрал какво да бъде инсталирano на кораба ти и можеш да отидеш на следващата стъпка.

В противен случай, за да разбереш какво са ти натресли черните гноми, виж кой ден от седмицата си записал в дневника.

Ако е вторник, четвъртък или събота, те изненадват с [импрегниране](#) (запиши си кодовата дума „[корпус](#)“).

В противен случай си получил [реверсивен винт](#) (запиши си кодовата дума „[витло](#)“).

Тъй като има голяма вероятност да не знаеш какво представляват, как се ползват, или кога ще избухнат тези инсталации, въпросът пред теб е да ги запазиш или да ги разкараш овреме. Ако ще махаш нещо, ще трябва да намалиш [Здравината](#) на кораба заради спешния демонтаж.

Решиш ли да махнеш допълнителния винт, задраскай кодовата дума „[витло](#)“ и намали [Здравината](#) с 2.

Разкараш ли нещата дето са налепени по балона, задраскай кодовата дума „[корпус](#)“ и намали [Здравината](#) с 5.

Ако оставиш поставената ти инсталация, сложи си чавка в съответната кутийка в таблицата „Кораб и екипаж“.

ТОВАРОПОДЕМНОСТ. ТОВАР И ТАВАН НА ПОЛЕТА

Таванът на полета: показва на каква височина най-много можеш да се издигнеш и е добре да го имаш предвид, за да не се прискалиш в някоя планина.

Товароподемността: показва колко полезен товар можеш да качиш на кораба, което в твоя случай е най-вече гориво и хуаранги (макар за някои от тях определението „полезен“ да е доста спорно). От това число Гарган вече е приспаднал своето и твоето тегло, както и багажа ви, но когато го питаш колко е била началната товароподемност, започва да увърта.

Товарът: показва колко либри вече си натоварил на кораба и никога не може да превишава **Товароподемността** (а ако случайно се случи, трябва да изхвърлиш нещо... или някой).

□ Ако разполагаш с кодовата дума „водород“, в графа **Товароподемност** запиши 9 000 либри, а в **Таван на полета** — 14 000 лакти.

□ Иначе корабът ти има **Товароподемност** от само 7 000 либри и **Таван на полета** — 10 000 лакти.

Реверсивният винт (кодова дума „витло“) тежи 700 либри — отбележи си го в **Товар**.

Импрегнираният корпус (кодова дума „корпус“) тежи 1000 либри — отбележи си го в **Товар**.

ЕКИПАЖ

Време е да подбереш и екипаж за твоя кораб. Всеки хуаранг заедно с храната, топлите дрехи и багажа си тежи **100 либри**. Провери имаш ли кодовата дума „**екипаж**“.

□ Ако я имаш, от казармите ти пращат достатъчно гоблини, годни за хуарангска служба. Можеш да вземеш до **16** за всеки пост.

□ Ако не, имаш на разположение само **20** хуаранги.

И в двата случая внимавай с **Товара**, защото ще трябва да вземеш и гориво. В случай че вземеш по-малко от **2000** либри гориво, вероятно ще ти се наложи да слезеш да буташ по някое време, а, ако натрупаши повече от **6000**, няма да има място за огняря.

Оценките на екипажа ти са равни на броя хуаранги на даден пост, разделен на две и закръглен нагоре.

КАКВО ЗНАЧАТ ОЦЕНКИТЕ

0 — ужасяващо (търсиш си белята, надявай се да не опреш до този пост)

1 — пренебрежимо (само късмет би те спасил)

2 — слабо (ядва се, но е добре да не разчиташ)

3 — средно (ползваш се с 50:50 шанс)

4 — добро (стига да наглеждаш хуарангите, няма да имаш проблеми)

5 — много добро (може да се довериш на тази част от екипажа си)

6 — отлично (трябва ѝ само още малко опит)

7 — чудесно (спокойно можеш да оставиш всичко в ръцете на хуарангите си)

8 — перфектно (ще е добре да се вслушваш в съветите им)

9 — феноменално (да се чуди човек/гоблин/трол/гном как ти си им началник)

Ако **нямаш оценка** по-слаба от 4 (т.е. имаш и кодовата дума „**екипаж**“), можеш да увеличиш с единица една от трите си оценки.

ПРИМЕР:

Записал си 10 гребци, 7 матроси и трима бойци.

Оценките ти са съответно 5, 4 и 2. Много добра, добра и слаба.

Гребци: Абсолютният минимум е по един гребец на винт. Това значи **четирима** гребци, а ако имаш кодовата дума „**витло**“, броят им става **пет**. Повече за гребците можеш да научиш на епизод #26 — после се върни тук, защото той няма да те препрати обратно.

Матроси: За да се поддържа кораб с тези размери в добро състояние, са нужни най-малко **четирима** матроси, като ти препоръчвам те да са по-скоро **осем**, а най-добре **дванадесет**. Повече за матросите можеш да научиш на епизод #27 — след това се върни обратно тук.

Бойци: Накрая идват бойците, които не са ти нужни, за да намериш Гугрикх, но вероятно ще ти трябват, ако се стигне до битка с него или с човешки патрул. Повече за бойците можеш да научиш на епизод #25 — след това се върни обратно тук.

Разпредели достъпните ти хуаранги както прецениши, запиши си оценките и отбележи [Товара](#).

ГОРИВО

За всяка зона, която изследваш, ще ти бъде указано колко гориво си изразходвал, за да я облетиш цялата по следния начин: [500/420](#). Първото число показва разхода на гориво, ако имаш кодовата дума „водород“, второто — ако я нямаш. За изследването на всяка зона от картата ще ти трябва между [400 и 600](#) либри гориво, ако си с избухлив газ, или [350–500](#), ако плаваш с горещ въздух.

Сега можеш да си натовариш толкова либри гориво (запиши ги в тази графа), че [Товарът](#) ти да се изравни с [Товароподемността](#). Само имай едно на ум — останеш ли без гориво, играта за теб приключва.

Вече е време да отлиташ:

- Към подножието на Преградните планини, където минава и Небесния процеп ► Епизод #101 в квадрант Б1.*
- Над поречието на Сумрачната река в квадрант Б2 ► Епизод #102*
- Към Криво бърдо в квадрант Б3 ► Епизод #103
Успех в търсенето на „Дракон“!*

41

НАКРАТКО:

Ако **горивото** или **здравината** ти падне до 0, и в текста не е казано друго, губиш играта и трябва да започнеш отначало. Понякога ще попадаш на указание да отбележиш разхода си на гориво по следния начин: 500/420. От наличното гориво вадиш *второто* число и, ако резултатът е положителен, продължаваш по картата.

Оценките се формират от броя хуаранги, поставени на определен пост, разделен на две и закръглен нагоре. Ако някъде загубиши или пък намериши хуаранги, променяш и съответните оценки.

За всичко останало ще караш на досещане щом си се изстрикатил така.

*Запиши си кодовата дума „**тарикат**“ и избери в кой квадрант от картата ще влезеш първо.*

- Ако се насочиш към северозападното подножие на преградните планини, пътя ти ще те отведе на ► Епизод #101 в Б1.
- Може и да цепиш направо през средата на планините по поречието на Сумрачната река на ► Епизод #102 в квадрант Б2.
- Или да видиш какво става по Криво бърдо на ► Епизод #103 в квадрант Б3.

Не си сигурен колко си убедителен и дали Хазараг ти вярва, но в крайна сметка той махва с ръка да спреш точно в момента, в който си се развихрил и се кълнеш в живота на четирите си неродени деца.

— Каквото било — било! Вероятно си запознат с историята на Битката и какви тежки загуби сме претърпели тогава. Сега обаче въздушният флот наброява почти тридесет кораба, като скоро и „Легхайонбург“ ще бъде готов. Две десетици от тези кораба плават за мен.

— Искам всичките! — казва Обединителя и удря юмрук в дланта си. — Гугрикх и неговият клан контролират пет от останалите, а и, както всеки в проклетия лагер знае, той открадна „Дракон“. На всичко отгоре, тъкмо когато реших да възстановя поста на зир-вобан, избраникът ми загина нелепо в кръчмарска свада. Затова имам задача за теб, вобане!

□ По инерция започваш да изброяваш причини защо не бива да ти възлагат задачи и минаваш на ► Епизод #2

43

Разговорът бе приключи преди четвърт свещ време, когато Хазараг излезе пред юртата. Сънцето се беше скрило зад хоризонта и от запалените огньове лагерът се превръщаше в отражение на звездното небе. Вятърът отново започна да вие между постройките и предводителят се загърна по-плътно в наметало си от снежен рис.

— Знаеш ли, Айирам, колко трудно е да се бориш с всички и да не знаеш на кого да се довериш?

Черният гном излезе от сенките и пристъпи по-близо. Не отговори — знаеше, че Хазараг не очаква отговор.

— Зимата иде, Айирам, и не можем да хабим ресурси — дори телата на мъртвите ни отиват в казана.

Гномът наклони леко глава.

— Добре де, не всички — призна Хазараг и, завъртайки се на пета, пое по прясно настлания чакъл. — Да видим дали гоблинът ще е толкова добър на вкус, колкото тролът за настилка.

Запиши кодовата дума „ядец“.

Читателю, явно нещо се е объркало, за да се озовеш тук. Добрата новина е, че си съвсем близо до началото, тъй че просто избери друг герой и започни от начало.

Ако държиш на честността може да си намалиш *Репутацията с 5 точки* за новото разиграване.

Успех този път!

Тая игра, дет се вика, ти си я измислил и шансът да загубиш на нея е едно на милион, макар че точно сега не се сещаш тая монета, която държиш, на коя купчинка трябва да я сложиш. Но пък е всеизвестно, че гоблините и гномите са силни в комбинаториката, тъй че това надали има голямо значение.

Прецени дачи играта може да се победи е по-малко от шестнайсет хода.

Ако мислиш, че може ► Епизод #36

Ако пък смяташ, че отговорът е по-близо до горната граница от осемнайсет ► Епизод #6

45

За да се подсигуриш, драскаш още една резка на масата и озnamенуваш края на играта. После поглеждаш изпитателно тролите за потвърждение. Не им е лесно да признаят, но победата е твоя. Посягаш да си прибереш печалбата, когато ръка с дебелината на бедрото ти тежко пада върху рамото ти, подлагайки него и коленете ти на изпитание.

— Реванш — изгъргорва един от тримцата, вероятно Монцит, ако не бъркаш името. Каменните лица на тролите изглеждат още покаменно от обикновено.

Ако имаш кодовата дума „*маса*“, Сърт няма как да им даде реванш, дори и да иска, поради липса на място, където да играете ► Епизод #55

Дори да не си Сърт, можеш да откажеш тактично изконното право на реванши и също да минеш на ► Епизод #55

Ако решиш да поувърташ малко, поне докато ръчището се махне от рамото ти ► Епизод #35

46

Бавно отклоняваш кораба, така че хем да се приближите към реката, хем да се скриете в слънцето, което пък значи, че се издигате доста. Все пак въздушен кораб не се крие толкова лесно. Гарган ти подава гномската тръба и ти се взираш право надолу към човеците. Честно казано, приличат на най-обикновена шайка разбойници, ама така и така си тук, защо да не се поразкърши. Хвърляш още един преценяващ поглед. В момента човеците са затънали малко над гърдите в реката и се мъчат да я пресекат. Това ще рече, че не са много подвижни. А не са и добре въоръжени. Няма да е трудно да ги надвиете, дори ако изчакате да излязат на сушата.

Ако датата в *Капитанския дневник* е преди 5-и и имаш кодовата дума „[пъстърва](#)“ ► Епизод #91

- Иначе можеш да засипеш нищо неподозиращите хорица със стрели, въпреки шанса легко да ти падне [Репутацията](#) ► Епизод #66
- Можеш, разбира се, и да ги изчакаш да минат по брода и тогава да им се стовариш като камара тухли на главите ► Епизод #56

Този епизод е изцяло системен и на него ще се определи успехът ти от някои предварителни действия и дали си успял да вземеш крепостта.

1. ПРЕДВАРИТЕЛНА ПРОВЕРКА

Провери отговаряш ли на някое от следните условия:

- Имаш кодовата дума „*бум*“;
- Нямаш нито една от кодовите думи „*жена*“, „*мома*“ или „*подкрепа*“;
- Нямаш нито кодовата дума „*дузина*“, нито думата „*порта*“;
- Нямаш нито една от кодовите думи „*подкрепа*“ и „*порта*“.

Ако отговаряш на поне едно от горните условията мини на трета точка, иначе продължи към точка 2.

2. ОПРЕДЕЛЯНЕ НА ЩЕТИТЕ

Какъв е успехът на диверсията ще определи комбинацията от кодови думи. Избери само най-голямата стойност, на която отговаряш:

„*подкрепа*“ + „*жена*“ → брой хуаранги, предварително заделени за атаката, + 20 — щети на гарнизона;

„*подкрепа*“ + „*мома*“ → брой хуаранги, заделени за атаката, + 15 = щети;

„*подкрепа*“ + „*порта*“ → брой хуаранги, заделени за атаката, + 10 = щети;

„*жена*“ + „*порта*“ → брой хуаранги, заделени за атаката, + 5 = щети;

„*мома*“ + „*порта*“ → брой хуаранги, заделени за атаката = щети.

Запиши резултата в графата *Щети*, понесени от гарнизона на Бялата крепост. След това премини на точка 3, за да видиш успял ли си да превземеш укреплението.

3. ПРОВЕРКА ЗА КРАЕН УСПЕХ

Погледни в [капитанския дневник](#) днешната дата. Ако тя е преди 7-и и си нанесъл 60 точки щети на гарнизона (65, ако имаш кодовата дума „[por](#)“), ► Епизод #286

В случай че датата е 7-и или по-късна, трябва да си нанесъл поне 95 точки щети, за да превземеш крепостта (100, ако имаш кодовата дума „[por](#)“).

- Ако си успял ► Епизод #266*
- Ако не отговаряш на нито едно от двете условия ► Епизод #276*

Гребците ти показват истинска класа, като същото се отнася и за гоблина Шанграи, биещ барабана, и особено за Гарган, който пък размахва камшика. Отървавате се на косъм, а след като преминавате превала, бързо се спускате на по-малка височина, където ветровете не са толкова злобни.

Разходът ти за деня е 500/420 либри гориво.

- Продължи по картата към B1 и северозападното подножие на Преградните планини на ► Епизод #101*
- Или към B1 и югозападното им подножие на ► Епизод #111*

Нощта се спуска над тази прокълната земя и скрива приближаването ви. Провървява ви и в друго — тъмни облаци погълъщат луната, а, когато лостовият най-сетне ви забелязва, Гарган му вкарва стрела в гърло, преди да е успял да бие тревога. Тревогата все пак е вдигната, когато тялото му се катурва от върха на кулата, но, докато първите стрели полетят към вас, вече сте отминали аванпоста. Сега остава въпросът дали си преценил правилно силите си.

Вариантите пред теб са три:

- Ако мислиш, че имаш добри гребци и можеш да прелетиш над *Виещата клисура* ► Епизод #38
- Ако пък смяташ, че матросите ти са добри и можеш да разчиташ на тях да прекарат кораба през клисурата ► Епизод #28
- Ако се провалиш в прохода, вероятно ще разбиеш кораба, а това рядко е приятно. Затова можеш да се върнеш назад, губейки 10 точки *Здравина* (5, ако имаш кодовата дума „корпус“) от стрелбата на гарнизона. Отбележи разход за деня от *450/400* либри гориво и продължи към ► Епизод #104

50

Поредица обрасли със смърчова гора хълмове плавно преливат към зъберите на Преградните планини. Коловозите на пътя, водещ към Черен замък, се вият между тях, показвайки се от време на време изпод покрова на вековната гора. Сравнително хубаво временце се е отворило, макар от Гугрик да няма и следа.

Разходът на гориво за деня ти е 350/300 либра.

Провери в [дневника](#) какъв ден е днес и:

- Ако е петък ► Епизод #150*
- Иначе ► Епизод #104*

51

Безветрието е един от най-неприятните проблеми при движение е въздушен кораб. Сега улчващ такъв момент и въпреки множеството смени на височината, засичаш само няколко слаби полъха, които в общи линии нямат силата да помръднат грамадно туловище на кораба ти.

Сега всичко е в мищите на гребците. Дневният разход на гориво е 800/600 либри, но всяка точка за Гребци над 1 ти спестява по 50 от тях.

Ако ти е останало гориво, с което да продължиш, давай към:

- Равнината на Сумрачната река в Б2 ► Епизод #102*
- Небесния процеп на В1 в опит да го преминеш на ► Епизод #111*

По-задружен екипаж от твоя надали някога е летял над Големия студ и тази дружба си плаче да се полива често. Точно затова е цялата група летци хуаранги снощи се набутахте в юртата на „Абаносовия дракон“. Съдържателят — старият не-воин Танер, както сам се нарича, бе докопал от онази сладникава хлабава течност, която южняците правят от грозде, така че като верни поданици се заехте да унищожите изцяло, предимно орално, нелегално внесеното питие.

Точно тогава се домъкнаха черните гноми, плямпащи весело, че техния вобан щял да стане първият зир-вобан от Битката насам. Те издържаха почти две халби време на закачките и незлобливите ви саркастични подигравки, преди да ви скочат за разпускащо меле. По някое време на теб просто ти доскуча и си проправи път навън, сръчно боравейки с кинжала си от еленов рог и оставяйки дира от кръв и верните си хуаранги.

Вкратце, можеш да се похвалиш, че си достатъчно информирани ► Епизод #62

Другият вариант е да се направиш на ни чул, ни видял ► Епизод #42, където ще отречеш убедително участието си в каквото и да било.

53

Бързо достигате хълмовете на Криво бърдо (между тях и хълмовете на хуарангите няма нещо по-различно от всеобхватна пустош). Щом веднъж се озовавате там обаче положението доста се усложнява. В древните хълмове са се образували множество пещери, които се налага да проверявате една по една. Край една от тях откривате остатъци от бивак и котвени колове, за каквото се привързват въздушни кораби. Лагерът е използван дълго време, но и е изоставен отдавна. Явно ще се наложи да продължите търсенето другаде.

Например през най-ниския от проходите в Преградните планини, този на Бялата крепост (4000 лакти), кръстен на варварското укрепление, издигнато в южния му край. А може и да се насочиш на запад към равнината на Сумрачната река.

*Разходът ти на гориво до тук е **500/450** либри, като всяка точка за **Гребци** над 4 ти спестява по 50 от тях.*

Продължи към широката степ покрай коритото на Сумрачната река в квадрант B2 ► Епизод #102

Или към прохода на Бялата крепост в квадрант B3 и ► Епизод #113

54

Оглеждаш задълбочено масата, подредбата на монетите и тримата троли насреща ти. По сложен математико-аритметично-галвационен метод пресмяташ шансовете и вариациите в тази игра и накрая решаваш, че можеш да победиш, ако приложиш тактика, подобна на онази, с която спечели и въздушния си кораб.

- Ако се спреш на това решение ► Епизод #64*
- Ако решиши да се откажеш от помощта на героя си конкретно за този избор ► Епизод #34*

Яростен рев разтърсва юртата на „Абаносовия дракон“ и сваля тънкия слой сняг, който я е покрил. Въобще не можеш да се сетиш какво си направил на тролите, но те се надигат като каменна стена и протягат към теб ръчищата си в недвусмислен опит да те пастьоризират. Цялата клиентела на заведението явно е чакала точно този миг, защото всички грабват най-близките оръжоподобни неща и се хвърлят в борба класически стил — всеки срещу всеки.

- Ако играеш с Фик ► Епизод #71
- В случай че си изbral Рик ► Епизод #72
- Ако мъдро си предпочел Сърт ► Епизод #73

56

Спортсменски изчаквате хората да излязат на брега на реката и тогава се нахвърляте отгоре им като орел връз полска мишка. За жалост групичката се оказва почти толкова страхлива, колкото и бърза. С други думи човеците се разбягват така успешно, че не успявате да свалите повече от един-двама от тях. Ако не друго, поне вдигна бойния дух на хуарангите си.



Добави си 1 точка [Репутация](#), и отбележи дневен разход на гориво от [480/420](#) либри.

- После премини на ► Епизод #105*

Брилянтната идея ти хрумва изневиделица и самостоятелно — като изключим факта, че Гарган по същото време разказва на екипажа как веднъж с войниците от неговия отряд се преоблекли като гномки и влезли в женската обител.

Ето че има полза да мъкнеш възголемите човешки брони. Предрешаваш група лично избрани от Гарган „доброволци“, влагайки голяма доза творчество, изобретателност и щипка авангардизъм с достоверно разбити носове. След това пращаш отряда да щурмува крепостта, представяйки се за завръщащ се леко разпердушиен патрул.

Запиши кодовата дума „жена“.

Отбележи и колко от членовете на екипажа си ще заделиши за този маньовър и намали оценките на постовете, от които си ги взел, като двама души намаляват оценката с единица.

Също така, ако хуарангите, които си заделил са под 21, запиши кодовата дума „дузина“.

А сега идва време да избереш и типа на основната атака:

- Нощна, осигуряваща ти прикритие и вероятно огнен обстрел от страна на противника ► Епизод #107*
- Дневна, гарантираща ти отлична видимост и доволно количество будни защитници ► Епизод #117*

58

Яростният южен вятър подхваща кораба и буквально го разбива.

Намали *Репутацията* си с 2 и се върни на епизода, от който дойде на Епизод 38, ако го помниши! Подсказка: #19 или #49

Започваш да даваш заповеди, а Гарган ги повтаря с мощен глас. Корабът се устремява надолу към дворовете в широки кръгове около цитаделата. Защитниците пък опитват да те зарият под купища стрели през амбразурата на самата цитадела и от балистите, разположени по върховете на кулите. Въздухът се изпълва с жужене на метални пчели, търсещи да захапят плът и да направят бедния ти кораб на шиш кебап.

Ако нямаш кодовата дума „кула“, губиш 15 точки Здравина заради обстрела от върха на цитаделата (10, ако имаш кодовата дума „корпус“).

Освен това през амбразурите получаваш доволно количество стрели, намаляващи Здравината на кораба ти с още 22.

Добрите новини:

За всяка точка от оценката ти за Гребци спестяваш 1 точка Здравина заради ловки маневри (по цели 2 точки, ако разполагаш с кодовата дума „винт“).

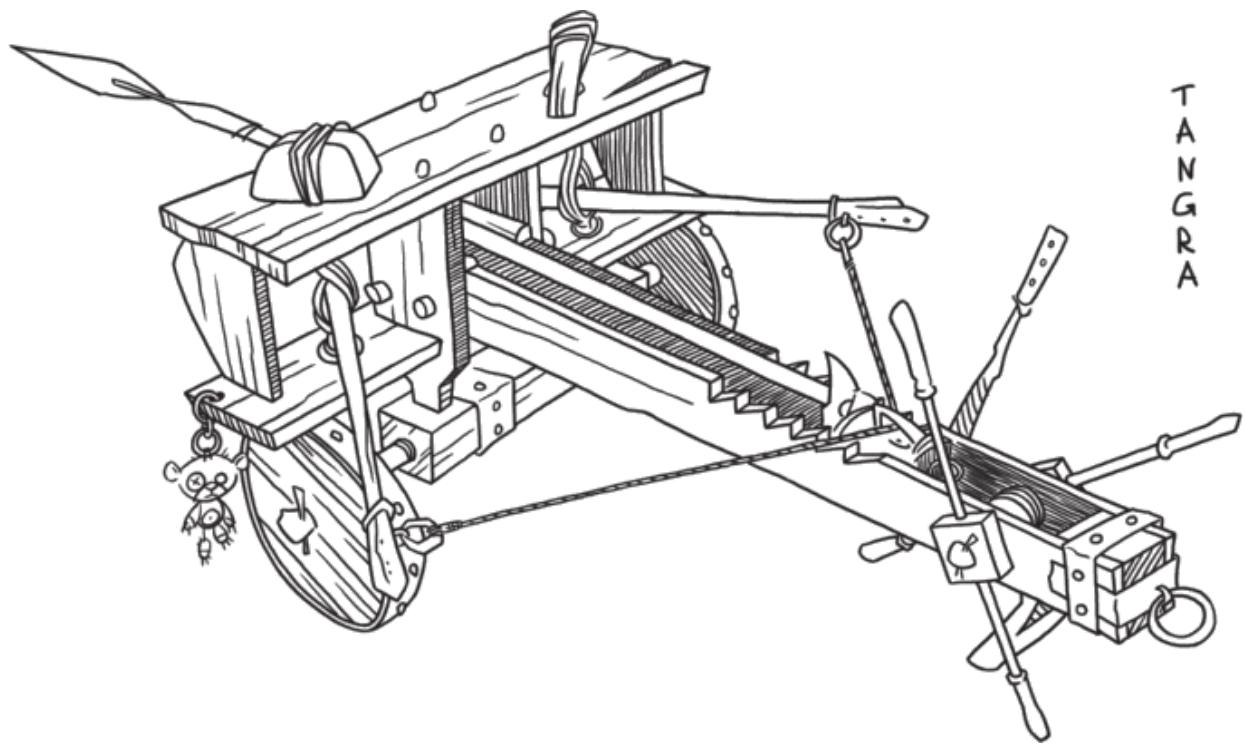
В случай че корабчето ти е станало на трески (Здравината е паднала до 0 или по-малко) ► Епизод #47

Ако си оцелял, честито! Къде всъщност искаше да кацнеш?

В западния двор ► Епизод #79

Сред постройките в източния вътрешен двор ► Епизод #99

В малкия преден двор, който може да ти даде защита и контрол над портата ► Епизод #89



60

Небесният процеп е проход, точно колкото е такъв козя пътека, виеща се между стръмни,ечно покрити със сняг върхове. Превалът му се намира на десет хиляди лакти височина. Преминава се и през Виещата клисура, получила името си заради ветровете, изнасящи солата си в нея целогодишно.

В южния край на „прохода“ се издига аванпостът Черен замък, представляващ всичко на всичко една кула с височина осемдесет лакти и стопански постройки към нея. Гарнизонът е съставен от петдесетина стрелци и още толкова воини. В това забравено от боговете място те по-скоро изтърпяват наказание, отколкото да спират заплахите, идещи иззад планините. Малко са клановете, които биха дръзнали да се прехвърлят през Процепа, а още по-малко воини биха се захванали с такъв преход.

- Ако опитваш да преминеш от юг на север ► Епизод #9
- В случай че целта ти е да прехвърлиш Преградните планини от север на юг ► Епизод #19

61

— ... и тогава изпусна поводите на мамутите, а те като се юрнаха през лагера прокараха пет ръста широка просека. Сега наричаме тая улица Бродуей.

— Това, разбира се, е много интересно, но все пак друго имах предвид под новини от севера — най-сетне успява да се вклини в разговора елфът.

— Ами бъди по-конкретен де, аз да не съм вещица, та да чета мисли — леко се фръцваш ти.

— Добре, добре, грешката е моя, дай още едно парче никса и кажи каква е приблизителната численост на отрядите ви. Щом ще говорим за числа, нека да са числа.

Директният въпрос те сварва неподготвен. Явно много си досадил на елфа с историята за мамутите. Разбира се, като вобан знаеш някои работи, друг е въпросът доколко да бъдеш откровен с Анадрил и колко е актуална информацията ти.

□ Винаги можеш да му кажеш, че единствените отряди в околията са вашият и този на Гугрикх ► Епизод #85

□ Можеш да споделиши и цялата общоизвестна информация на север, демек за седемте отряда скитащи по северните склонове ► Епизод #95

□ Ако разполагаш с кодовата дума „**бойци**“, значи знаеш, че отрядите са само пет и можеш да му снесеш и това сведение ► Епизод #75

62

— Хе, че щях ли да съм вобан ако не поназнайвах едно друго — започваш ти със зле изпълнена загадъчна усмивка. — Знам, примерно, че гном не може да живее дълго, ако се хвали, че е зир-вобан — титла, която досега са носили само гоблини. Не се учудвам, ако някой го е ръгнал...

— ... между трето и четвърто ребро от лявата страна в гърба, докато е разливал — вметва Хазараг, колкото да не изостава в разговора.

□ Ако отречеш убедително: „**Снощи не съм бил в «Абаносовия дракон»!**“ и ловко отклониш темата към това как гномските изобретения гърмят, избухват или се разпадат спонтанно ► Епизод #43

□ Може и да излъжеш без замисляне: „**И идея си нямам къде трябва да ръгнеш някой, за да го лишиш от пост и чест**“ ► Епизод #2

63

Щом корабът навлиза в областта над Криво бърдо, северният вятър започва да си играе с него като с детска играчка. Битката е жестока и изтощителна, а когато все пак успявате да се приземите и да закотвите кораба, нов порив едва не го разбива в близките скали.

За цялото упражнение сте изразходвали 600/500 либри гориво, като всяка точка за Гребци над 5 ти спестява по 50 от тях. Освен това корабът търпи 10 точки щети, като всяка точка за Матроси над 2 ти спестява по 1 от тях.

Ако корабът е в състояние да лети, продължи по картата ► Епизод #102 в квадрант B2, където Сумрачната река излиза от планините.

Или към квадрант В3 през прохода на Бялата крепост ► Епизод #113

64

Местиш няколко от монетите, но ходовете ти заплашително намаляват. Точно когато ти остава само един, който да определи дали ще спечелиш или ще загубиш, идва и прозрението. Хващаш най-малката монета, прицелваш се върху купчината и я стоварваш отгоре ѝ, както само трол може да го направи. С други думи, юмрукът ти минава през монетите и масата, и спира чак на педя под пода. Останалите трима троли са озадачени и на момента преценяват дали се пробваш да ги измамиш или си победил — процес, отнемащ известно време.

Запиши си кодовата дума „[маса](#)“.

- Ако решат да използваш времето, за да напуснеш пивницата*
- *Епизод #33*
 - В случай че искаш да изчакаш края на мисловния им процес, провери в кой ден от седмицата четеш този епизод, и, ако е [делник](#),*
 - *Епизод #45*
 - А, ако денят е [събота или неделя](#), ще се наложи да видиш какво те чака на ► Епизод #55*

65

Шегата буквально сваля двама от алкоавтите под масата, където първо се гърчат от кикот, а после кратко се унасят в пиянски хъхрения. След като си поемат дъх, останалите бършат сълзи с коментари „старо, но златно!“ и „аз го знам по друг начин“, и те канят те да се отбиеш в казармите, преди да отлетиш утре сутрин. Освен това станалите по-словоохотливи гоблини ти разказват за отрядите, които върлуват из прохода на Бялата крепост и че бойката им не била чак толкова голяма колкото се опитвали да я изкарат от пропагандата.

Запиши си кодовата дума „бойци“, след което отиди да платиш сметката.

Ако нямаш кодовата дума „приятел“, можеш да навестиши гномите ► Епизод #30 или тролите ► Епизод^[1] #20

В случай че я имаш, гномите са си тръгнали и ти трябва да последваш примера им ► Епизод #33, защото тролите вече си имат компания.

^[1] Допълнителна корекция от редактора на изд. (грешка в книжното тяло). — Бел. cattiva2511. ↑

66

Засипваш ги със стрели, още докато са във водата. Битката не е особено достойна и хуарангите хич не са очаровани от тактиката ти. Сваляш доста от човеците, като само неколцина успяват да издропат до брега, преди да ги надупчите и тях. Тъкмо се каниш да дадеш заповед за отлитане, когато чуваш гръмовен рев. Някакъв едряк по голи гърди е застанал на брега на реката и крещи предизвикателно:

— Никой проклет гоблин не може да избие хората на Бент и да се измъкне безнаказано! Върни се тук и се бий като мъж, проклет страхливецо!

Незнайно защо всички погледи се вперват в теб. След недостойната постъпка със стрелбата май все пак е добре да покажеш, че си истински водач и да спукаш от бой тоя мерзавец, дръзнал да предизвика не кого да е, а самия зир-вобан!

В случай че решиши да приемеш предизвикателството и

- героят ти е Сърт ► Епизод #86*
- играеш с Рик ► Епизод #96*
- си избрали Фик ► Епизод #76*

Ако разумът надделее, просто му показваш неприличен жест и си намаляваш Репутацията с 1.

*Отбележи дневен разход на гориво от **420/370** либри.*

- Премини на ► Епизод #105*

Брилянтната идея ти хрумва почти изневиделица и напълно самостоятелно около час след като Гарган ти разказва как веднъж с неговия отряд се преоблекли като гноми и влезли в женската обител. Ето че има полза от възголемите човешки брони, които мъкнеш. Предрешаваш група, лично избрани от Гарган, „доброволци“. Влагаш голяма доза съвети под формата на ругатни и ритници, но накрая получаваш нещо, приличащо на... гоблини в човешки брони. Споглеждате се скептично с Гарган и ти тихо се молиш на Шакти лостовите от крепостта, ако не са слепци, да са поне кривогледи.

Ако резултатът не те задоволява, можеш да продължиши опитите за подобряване ► Епизод #97

Другият вариант е да се надяваш молитвата ти да бъде чута и да пратиш отряда да щурмува крепостта представяйки се за завръщащ се леко разпердушинен патрул.

В този случай си запиши си кодовата дума „[мома](#)“.

Отбележи и колко души от екипажа си ще заделиши за този маньовър и намали оцените за постовете, от които си ги взел, като за всеки двама души намаляваши оценката с 1.

Ако са заделените хуаранги са [под 21](#), запиши и кодовата дума „[дузина](#)“.

Време е да избереш и типа на основната атака:

Нощна, осигуряваща ти прикритие и вероятно огнен обстрел от страна на противника ► Епизод #107

Дневна, гарантираща ти отлична видимост и доволно количество будни защитници ► Епизод #117

68

Оказва се, че предният двор е по-малък, отколкото е нужно, за да акостира в него въздушен кораб. Разбираш го по трудния начин, когато носът и кърмата на корпуса се стоварват връз две от кулите, разположени диагонално на двора. Пространството наоколо е почти празно, с изключение на прииждащите през двете вътрешни порти човеци. Минава ти през ума, че, ако взривиш кораба наред двора, вероятно ще изкъртиш портите и ще лишиш защитниците от доволно количество животи. Друг въпрос е дали така няма да си създадеш повече проблеми.

*Ако имаш кодовата дума „трясък“, губиш 20 точки Здравина.
Прецени какво ще направиш:*

- Ако смяташ, че от кораба ти повече нищо не става, можеш да го взривиш ► Епизод #88
- Можеш да решиш, че корабът все пак ще ти трябва и да се спуснеш направо в битката, като подканиш верните ти хуаранги да те последват. Добави Репутацията си към Щетите, понесени от гарнизона ► Епизод #47

Позиционираш кораба над целта (добре де, Гарган го позиционира, докато ти се връзваш с въжета, та да не излетиш). В общи линии за тази маневра не ти трябва многоброен екипаж и сам би могъл да я извършиш. Все пак великодушно изчакваш Гарган да ти даде знак, преди да отвориш докрай клапите на корпуса, краката ти се отделят от палубата и да се устремиш към земята. Не споменахме ли, че докато летиш трудно можеш да дръпнеш въжето, с което клапите са затварят?

Запиши си кодовата дума „[тръсък](#)“.

Докато се спускаш, корабът ти отнася цели три попадения от балисти — губиш 20 точки [Здравина](#) (10, ако имаш кодовата дума „[корпус](#)“).

Все пак накъде пад... ъзъ се приземяваш?

Ако си решил да насочиш първия щурм към основата на цитаделата и да акостираш в западния двор ► Епизод #79

Може би си предпочел да се стовариш направо сред постройките в източния вътрешен двор ► Епизод #99

Последният вариант е малкият преден двор, който може да ти даде добра защита, а и контрол над портата ► Епизод #89

70

Гарган ти посочва неколцина човеци, опитващи се да преминат реката по не особено плитък брод. Очевидно не са войници, но и на селяни много не приличат. Кратък поглед през гномската тръба ти разкрива, че нещата, дето са препасали на поясите, определено не са мотики.

Запиши кодовата дума „патки“.

- Можеш да провериш какви ги вършат тези хора ► Епизод #46*
Ако не ти се занимава:
- Може да минеш през Сумрачната клисура ► Епизод #92*
- Ако и това не ти се прави ► Епизод #105*

Остатъци от мебелировка хвърчат навсякъде из юртата, а все още целите мебели бързо намаляват, разтрошени предимно в главите на тия, дето не са ти симпатични или неблагоразумно са обърнали гръб на някого. Разбира се, и ти участвуаш активно в мелето, доколкото ти позволява крехката физика присъща на гномите, но ето че идва момент, в който ненадейно се озоваваш пред един от тролите. Той надига пестници да те размаже и точно тогава усещаш остро бодване в гърба, някъде между третото и четвърто ребро от лявата страна. Последната ти мисъл е, че на гномите зир-вобани нещо не им върви напоследък.

Запиши кодовата дума „ребро“.

Това, драги читателю, е един от нездравословните завършеци на приключението, но ти все още си близо до началото. Върни се там и си избери някой друг вобан. Дано този път имаш повече късмет.

Ако държиш на честността, намали Репутацията си с 5 точки при началото на новата игра.

Играйте с теб!



Остатъци от мебелировка хвърчат навсякъде из юртата, а все още целите мебели бързо намаляват, разбити предимно в главите на тия, дето не са ти симпатични или неблагоразумно са ти обърнали гръб. Ти си във вихъра на битката, като не се свениш да използваш кинжала си. Най-сетне — не съвсем неочеквано — нахълтва дежурната охрана на лагера. Бързо преценяваш, че да бъде хванат с окървавени ръце не е достойно за новия зир-вобан. С бързо движение разпорваш една от стените на юртата и се измъкваш навън ни лук ял, ни лук мирисал, след което чевръсто се бухваш между постройките в тъй наречения казармен квартал.

□ Мини на ► Епизод #24

Остатъци от мебелировката и противниците ти хвърчат навсякъде из юртата, а нещастниците, опитали се да те нападнат, свършват битката като полужива бухалка — по главите на тия, дето не са ти симпатични или са ти обрнали гръб. Тъкмо пребиваш със собствената му ръка един гоблин, който не се е посвенил да ти извади нож в тази честна ръкопашна битка, когато не съвсем ненадейно нахълтва стражата на лагера. Преценяваш, че да бъде хванат с окървавени ръце не е достойно за новия зир-вобан и с рязко движение запращаш гоблина по групичка гноми опрели гръб о гръб. След това достолепно излизаш, оставяйки на стражата да се разправи с размирниците.

□ Мини на ► Епизод #33

Лесно преодолявате силата на лекия северозападен вятър и ето ви в подножието на планината. Прелетяхте над древен град и разрушен аванпост, без да сте открили следи от Гугрикх и бандата му. Оттук насетне пътя ти може да те отведе на запад покрай северния склон на планините, на изток към хълмовете на Криво бърдо и ако се престрашиш да прелетиш през Сумрачната клисура с ронещи се планински скатове и остри като бръснач върхове.

Разходът ти на гориво до тук е 450/370 либри, като всяка точка на Гребци над З ти спестява по 20 от тях.

- Ако продължиш на запад ► Епизод #101 в сектор Б1
- Ако продължиш на изток, ще попаднеш в сектор Б3 ► Епизод #103
- А, ако се престрашиш да прелетиш през Сумрачната клисура, ще навлезеш в сектор В2 ► Епизод #112

— Гилроп, Гегкашах, Ренатрас и Ролфин са четиридесетте основни. Янливи е по-скоро по техническата поддръжка, занимава се с железарията и оръжията. И при нас нещата не вървят добре. Хазараг се опитва да обедини племената, но древните вражди са силни — като се почне от това кой на кой откраднал мамута, мине се през кой дядо чий прадядо убил и се стигне чак до това чий първак е по-добър...



— Е, оценявам честността ти — казва Анадрил, докато деликатно си отрязва парче никса и го загризва не така деликатно. — Питай ти, да видим ще мога ли и аз да ти бъда от полза с нещо.

□ Ако нямаш нито една от кодовите думи „*гора*“ или „*поречие*“, можеш да го подпиташ дали знае нещо за местонахождението на Гугрикх ► Епизод #165

□ Ако нямаш нито една от кодовите думи „*кула*“ или „*двор*“, можеш да се информираш за състоянието на Бялата крепост ► Епизод #155

□ Ако нямаш нито една от кодовите думи „*гарнизон*“ или „*патрул*“, можеш да го подпиташ за състоянието на човеците в крепостта, колкото да поразведриш разговора ► Епизод #145

Напрежението започва да расте и ти няма как да не отвърнеш на предизвикателството, за да защитиш гоблинската чест — като в случая това, че не си гоблин, а гном, няма особено значение. Човекът долу е поне три пъти по-висок от теб и два пъти по-широк, а мечът, който размахва с една ръка, е точно с твоите размери.

- Ако все пак приемеш предизвикателството — битка с ръкопашни оръжия при шанс за победа едно на милион ► Епизод #81
- Ако се позовеш на древното правило, че предизвиканият избира оръжието ► Епизод #96

Съдейки по лекотата, с която с Гарган и няколко хуаранги откривате местните разузнавателни отряди, направо е за чудене защо човеците още не са покорили севера. Гоблините гуляят, празнувайки никаква незначителна победа над групичка човеци, дребосъщи с космати крака и един елф. Пресвети Шакти, цял елф. Няма как да не се засмееш обаче, щом ти разказват как космокраките започнали да крещят „Орки! Орки!“, щом разузнавачите им налетели. На какво ли ги учат старейшините, щом бъркат зъбат кит косатка с гоблин?

В последвалите преговори водачите на разведките все пак склоняват да ти отделят всеки гоблин, който се цани доброволец. А ти оставаш наистина изненадан, когато научаваш, че под доброволец те разбират някой, който сам пожелае да се присъедини към теб, вместо някой, избран от водача си, както си е прието във войската.

Докато спорите за терминологията, Гарган довтасва с новината, че вече е „уговорил“ група доброволци. Щом вдига ръка, за да посочи към тях, те леко се присвиват. Също така ти показва един хуаранг, натъпкан във възголяма човешка броня, който поразително прилича на... гоблин в броня. Идеята на твоя първи помощник за дегизиране като човешки патрул принципно не е лоша. Ама принципно и вероятно ще отнеме много време, а и ще трябва да намалиш броя на екипажа си.

Ако решиши да видиш има ли хляб в идеята му ► Епизод #87

Другият вариант е да набледнеш на настоящите задачи. Запиши си кодовата дума „[подкрепа](#)“ и избери кога ще нападнеш Бялата крепост:

През ноцта, осигуряваща ти прикритие и вероятно огнен обстрел от страна на противника ► Епизод #107

През деня, гарантираща ти отлична видимост и доволно количество будни защитници ► Епизод #117

Оказва се, че предният двор е по-малък отколкото е нужно, за да акостира в него въздушен кораб. Разбираш го по трудния начин, когато носът и кърмата на корпуса се стоварват връз две от кулите разположени диагонално на двора. Крясъците и стоновете обаче не идват само от твоя екипаж. В малкия преден двор се е изсипало голямо количество народ. Един поглед към пъпещите по пътя гоблини ти подсказва какво ги е привлякло към единствения вход на крепостта. Минава ти през ум, че, ако взривиш кораба на сред двора, вероятно ще изкъртиш портите и ще лишиш защитниците от доволно количество животи. Дали обаче няма да си създадеш други проблеми?

Ако имаш кодовата дума „[трясък](#)“, намали [Здравината](#) на кораба с 20. После прецени какво ще правиш:

- Ако корабът ти вече за нищо не става, можеш да го взривиш
- *Епизод #88*
 - Ако решиш, че корабът все пак ще ти трябва, можеш да се спуснеш направо в битката, като преди това добавиш [Репутацията](#) си към [Щетите](#), понесени от гарнизона ► *Епизод #47*

Западният двор се оказва тренировъчната площадка, където през деня воините тренират, а през нощта се крият да пушат между чучелата.

- Ако разполагаш с кодовата дума „*фенер*“ ► Епизод #98
- Иначе ► Епизод #108

Преди да се докопаш до някой от дворовете, трябва да акостираш — практика, която повечето хуаранги наричат бибипана работа, като добавят и доста бибипани прилагателни. В крайна сметка има два основни начина да приземиш въздушен кораб на малка площ. В случая трябва да се има предвид и обстрелът от цитаделата издигаща се на тридесет ръста над крепостните стени и кулите им...

Единият е така нареченото свободно кацане тип „камък“. Идеята е да се позиционираш над мястото, да отвориш клапите до край и да се спуснеш като... ами като камък. Основният недостатък е, че ако не успееш да затвориш клапите навреме — а това става трудно, когато не можеш да стъпиш на нищо твърдо — се приземяваш точно като камък. В блато. Сред куп мръсни пръски, които преди са били някъде в теб самия. Или ти си бил тях... това е екзистенциален въпрос. Предимството е ясно. Сгромолясваш се в битката, буквално, преди още противникът да е разbral, че тя е започнала.

Вторият основен метод е класическото кацане по свитък. При него с множество маневри стигаш над нужното място и осъществяваш десанта. Единственият недостатък е, че докато се натаманиш да акостираш, противникът рядко те чака, а в повечето случаи направо преминава към обстрел. Незаменимо предимство обаче е, че, въпреки обстрела, можеш да пристигнеш жив, а корабът може да се ползва впоследствие.

Важно уточнение! Ако корабът ти стане на трески, т.е. [Здравината](#) му падне до нула или по-малко ► Епизод #47

Ако се придържаш към максимата „По-добре бързо, отколкото сигурно“ ► Епизод #69

Ако ти е важно да не опетниши [Репутацията](#) си на вобан с мръсното петно на разбит кораб и имаш читави гребци ► Епизод #59

Нареждаш корабът да акостира, след което хващаш една кама, която за теб е с размера на меч, и се спускаш при главатаря на разбойниците за честен двубой.

Самата битка не трае дълго, защото, ако помниш, шансът ти бе около едно на милион. Бент те разпорва като риба още с първия замах на меча си. Докато светът бавно потъва в мрак, забелязваш как в гърлото му се забива стрела и последната мисъл, която минава през главата ти, е, че явно е имало и друг начин.

Какво да ти кажа читателю, занапред поне ще знаеш какво е малък шанс. Ако все пак искаш да продължиш да играеш, намали Репутацията си с 3 точки.

Върни се на ► Епизод #46



Могъщата Сумрачна река тук е натикана в тясно корито, изпълнено с остатъци от рухналите бели мостове, които някога са прехвърляли клисурата. След като сте се забили в едно от многобройните глухи разклонения нейде по пътя, забелязваш отляво широка площадка, изсечена направо в скалите. В белия мрамор зад нея са вградени множество колони от зелен нефрит, оформени като разцъфнали дървета, обграждащи тъмен вход. С помощта на гномската тръба оглеждаш площадката по- внимателно, но не виждаш следи от акостиране. Затова нареждаш да продължите.

На около половин миля преди края на клисурата, попадате на още една площадка дясното на борд. Този път скалната издатини зад нея е украсени с колони във формата на черни дракони, пазещи входа. Към площадката водят остатъците от стария път на мрачните елфи, които още обитават тези места след края на Златния век и войната. Пътят е разрушен на места, но сигурно по него би могъл да мине някой от отрядите на варварите. По площадката също така има следи от огън и дърдонки, затова спирате да проучите, но старият комплекс се оказва отдавна разграбен, вероятно от същите онези варвари, които го сквернят, водейки тук стадата си да пладнуват.

Излитате с натежали сърца, напускате великолепния някога палат и скоро излизате от Сумрачната клисура, а пред вас се ширва равнината на река Кардомил.

Разходът за деня е 450/400 либри гориво, като всяка точка за Гребци над 4 го намалява с 20 от тях. Освен това, ако си загубил точки Здравина, можеш да си възстановиш до 4.

Оттук можеш да продължиш към ► Епизод #105

83

Може би най-неприятно във въздухоплаването е мъртвото небе. То представлява липса на въздушни течения, която обикновено предвещава задаваща се буря. Попадаш в точно такава ситуация. Макар многократно да сменяш височината, засичаш само отделни повеи, които нямат силата да помръднат кораба ти.

Сега всичко е в мищите на гребците. Разходът ти за деня е 800/600 либри гориво, като всяка точка за Гребци над 1 ти спестява по 50 от тях.

Ако ти е останало гориво, с което да продължиш, давай към:

- Долината на Сумрачната река в сектор B2 ► Епизод #102*
- Прохода на Бялата крепост във В3 ► Епизод #113*

Силните пориви на източния вятър лашкат кораба ти, принуждавайки те да летиш ниско над земята. За сметка на това се наслаждаваш на кристалночистите води на Сумрачната река, вече успокоени след трудния преход през Преградните планини.

Ако идваш от запад (Б1), вятърът направо ви носи и разходът ти за деня е 300/250 либри, като всяка точка за Гребци над 4 спестява по 20 от тях.

Ако идваш от изток (Б3), доста сте поозорили на винтовете и днес сте изразходили 550/450 либри, а всяка единица за Гребци над 4 спестява по 10 от тях.

Ако идваш от Сумрачната клисура (Б2), проблем не е разходът от 450/370 либри, а че при излизане от клисурата рязък повей ви блъска в скална издатина. Губиш 6 точки Здравина, но всяка точка за Матроси над 4 намалява щетите с 1.

Продължи към:

- Северозападните слонове на Преградните планини в Б1 ► Епизод #101
- Областта Криво бърдо в Б3 ► Епизод #103
- Сумрачната клисура, за да направиш опит да я преминеш на Б2 ► Епизод #112

— Стига бе, какви отряди са те погнали, щом зимата вече хлопа на вратата. До пролетта надали някой ще се навие да прегази пустошта, за да го заколят човеците. То и аз нямаше да дойда насам, ако не бях с кораба.

— Е, оценявам честността ти — казва Анадрил, докато деликатно си реже парче никса, което загризва не така деликатно. — Питай ти, да видим ще мога ли и аз да ти бъда от полза с нещо.

□ Ако нямаш нито една от кодовите думи „гора“ или „поречие“, можеш да го подпиташ дали знае нещо за местонахождението на Гугрикх ► Епизод #175

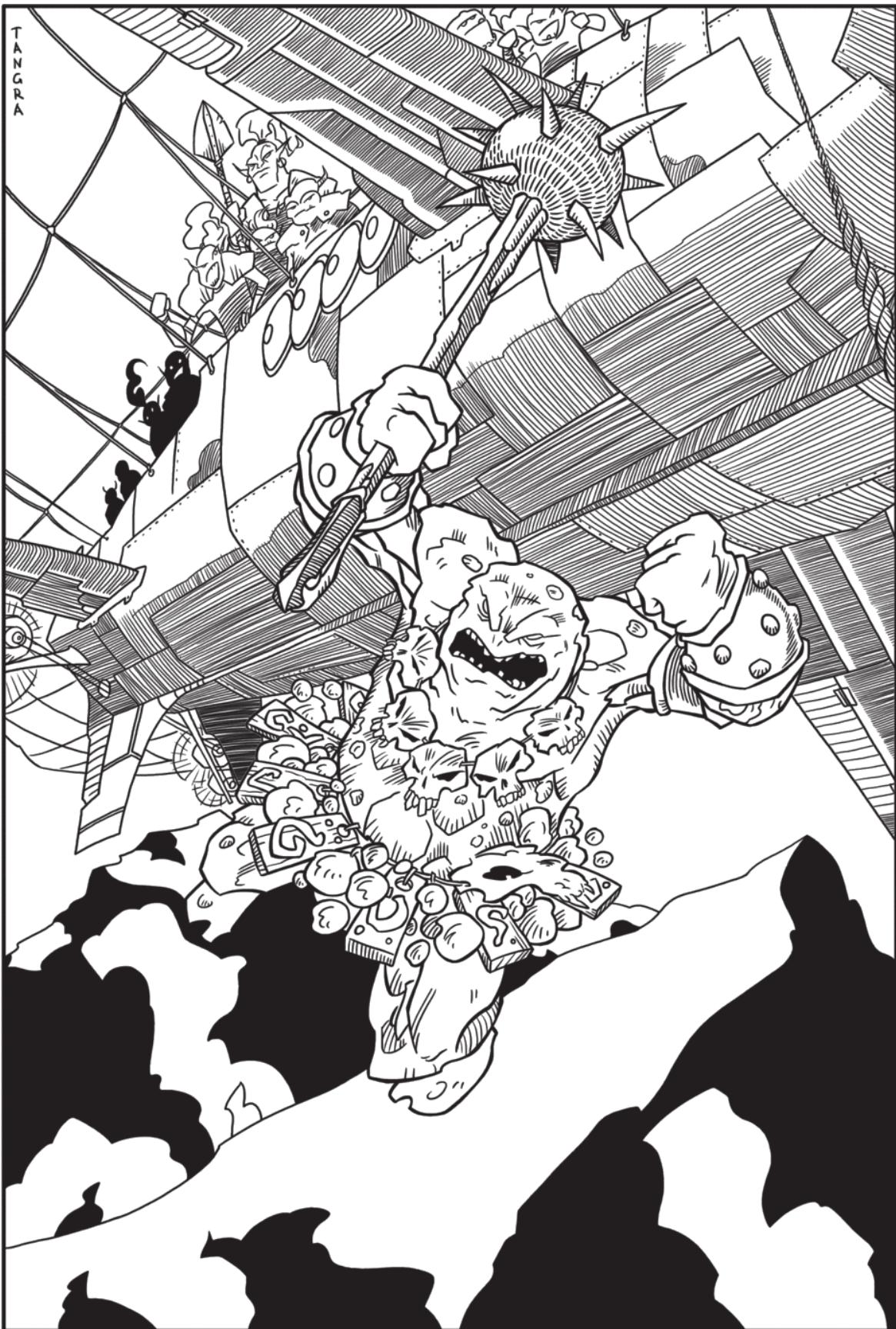
□ Ако нямаш нито една от кодовите думи „кула“ или „двор“, можеш да се информираш за състоянието на Бялата крепост ► Епизод #185

□ Ако нямаш нито една от кодовите думи „гарнизон“ или „патрул“, можеш да го питаш за състоянието на човеците в крепостта ► Епизод #195

Никой няма право да нарича един трол страхливец. А това, че някой побърканяк си е позволил да го направи си е негова грешка. Теорията за развитието на видовете е красноречива — оцеляват само най-приспособимите и тези, обиждащи тролите, не са сред тях. Надаваш боен рев и, преди още Гарган да е задал курс за приземяване, се мяташ през борда.

Падаш подобно на откъснат черешов цвят подет от южния вятър... като в твоя случай върху цветчето има към петстотин либри чакъл, но поетите вероятно ще спестят тази част, когато пишат за случката. Която, барабар с битката трае точно толкова, колкото да прелетиш шестдесетте лакти разстояние от гондолата на кораба до Бент.

Когато след малко Гарган дотичва до теб и ти помага да се измъкнеш от малкия кратер, който си оформил, от главата на разбойниците не е останало кой знае колко — нормално за случаите, в които върху ти падне ядосан трол.



Запиши си кодовата дума „бент“.

Добави 3 точки [Репутация](#), отбележи дневен разход на гориво от [480/420](#) либра.

Премини на ► Епизод #105

Трябва да признаеш, че помощник-вобанът ти е доста находчив. Гарган преравя плячката на разузнавачите и се докопва до сравнително голям брой човешки брони и облекла, някои от които дори не са окървавени. Натъпвате няколко хуаранги в тях и след последните щрихи — натъпване на стърчащите уши вътре в шлемовете — получаваш нещо, което прилича на... гоблини в човешки брони. Споглеждате се скептично с Гарган и ти тихо се молиш на Шакти стражите от крепостта, ако не са къорави, да са недовиждащи.

Ако резултатът не те задоволява, можеш да продължиш опитите за подобряване ► Епизод #97

Можеш и да се надяваш молитвата ти да бъде чута, и да пратиш отряда да щурмува крепостта, представяйки се за завръщащ се, леко разпердущинен патрул. В такъв случай си запиши си кодовата дума „[мома](#)“.

Отбележи и колко от членовете на екипажа ще заделиши за този маньовър и намали оценките за постовете, от които си ги взел, като всеки двама души се равняват на единица от съответната оценка. Също така, ако заделените хуаранги са под 21, запиши кодовата дума „[дузина](#)“.

А сега идва време да избереш и типа на основната атака:

Нощна, осигуряваща ти прикритие и вероятно огнен обстрел от страна на противника ► Епизод #107

Дневна, гарантираща ти отлична видимост и доволно количество будни защитници ► Епизод #117

88

Принципно е лесно да се каже „ще взривя кораба“, но самото взривяване е доста сложна процедура, която напоследък не се изучава активно. Изпуснеш ли момента, в който лекторът казва „Гледайте внимателно, няма да повтарям!“, обикновено си изпуснал всичко, защото дори и да го съберат отново на една купчинка, няма възможност да повтори. Сега ще установиш може ли избухващ въздушен кораб да избие врата на крепост.

Задачата ти е дори по-сложна, защото освен да взривиш кораба възнамеряваш и да оцелееш. Е, да видим как си се справил.

При наличие на кодовите думи „водород“ и „подкрепа“, нанасяш 25 точки [Щети](#) на гарнизона.

При наличие само на кодовата дума „подкрепа“, нанасяш 20 точки [Щети](#).

При наличие само на кодовата дума „водород“, нанасяш 15 точки [Щети](#).

При липса и на двете кодови думи, нанасяш 10 точки [Щети](#).

Намали [Здравината](#) на кораба с 30, запиши кодовата дума „бум“ и мини на ► Епизод #47

89

Спускаш се устремно към малкото дворче пред главните порти, събирайки очите на стражата.

- Ако разполагаш с кодовата дума „подкрепа“ ► Епизод #78*
- Иначе ► Епизод #68*

Акостираш на малка полянка на около четири левги от Бялата крепост. Заемаш се с плановете за превземане на твърдината — една толкова значима стратегическа цел, че търсенето на „Дракон“ ти се вижда маловажно спрямо нея. Който държи крепостта, държи и прохода. Гарган се мъчи да те убеди, че възложената ви от Хазараг мисия е от по-голямо значение. Но, заслепен от мисълта да сложиш ръка върху Бялата крепост, нареджаш да го изхвърлят зад борда. Когато той отново идва при теб, леко накуцвайки, се сещаш, че сте се приземили и възпитателният ефект не е бил перманентен. Поне вече не ти противоречи.

Самата крепост е изкусна творба на военното строително изкуство. Издигната е на място, което принуждава всяка по-голяма армия да мине или непосредствено покрай нея, подлагайки се на обстрела на защитниците, или през нея, което не е много по-добра идея. Укреплението има собствени водоизточници, затрудняващи превземането му с обсада. Ако разполагаш със стотина души на крепостните стени, те могат да задържат десет хиляди. Стените са от бял мрамор, слети — вероятно с магия — още преди Златния век в монолитен блок. Кулите са построени така, че да са отделни укрепления в укреплението. Единственият вход води към преден вътрешен двор, представляващ своеобразна малка крепост в крепостта. Слабото място обаче е въздушната защита. Един добре обмислен десант с помощта на отвличаща наземна атака би могъл да превземе Бялата крепост. За жалост, ти нямаш наземна подкрепа, нито си замислял десант. Затова всичко е в ръцете на шанса и екипажа ти. Което не пречи да подскажеш на шанса, на коя страна трябва да натежи.

*Ако героят ти **не е** Сърт и разполагаш с кодовата дума „**кръв**“, можеш да опиташ да видиш дали някакви парчетии от отряда, който попиляхте, ще ви свършат работа за дегизировка.*

- За целта ► Епизод #57, ако си Фик.*
- Или ► Епизод #67, ако си Рик.*

Ако си Сърт, дори да имаш кодовата дума, не се сещаш за нищо коварно и хитро, защото душата ти е мила и нежна под двете педи камениста груба кожа.

Може пък да държиши на воинската чест и да искаш да срещнеш врага в открит бой. Имаш ли кодовата дума „[бойци](#)“?

Ако да, нищо не пречи да потърсиш алконастите и да ги помолиш за помощ ► [Епизод #77](#)

Това обаче ще ти отнеме доста време и надали ще сколасаш да нападнеш по светло.

За всеки, решил да се придържа към честната игра, без измама и помощ, или принуден от съдбата да го стори, изборът се свежда до два варианта.

Да опиташи да превземеш крепостта през нощта и да спечелиши предимството на изненадата ► [Епизод #107](#)

Да заложиш на дневна атака, за да имаш по-добра видимост при кацане примерно ► [Епизод #117](#)

И ти, и аз знаем, че няма как да имаш тази комбинация. Но оценявам факта, че си проявил самоинициатива и си дошъл на този епизод. Както забелязваш, той не е игрален, но, за да не е и пълна загуба на място, ще ти подскажа малко за това къде да намериш заека.

Събери епизодите на книгите-игри в Призвание Герой 1, прибави епизодите на Карибски вълни 1, добави четири и резултата раздели на броя алконавти, с които говориш в квадрант В3. Полученото число е номерът на епизода, където се крие „заек“.

Сега се върни на ► Епизод #46 и направи друг избор. Играйте с теб!

На около половин миля след навлизането ви в клисурата забелязваш отляво широка скална площадка, изсечена направо в скалите. В белия мрамор зад нея са вградени множество колони от черен базалт, оформени като дракони, които пазят входа. Към площадката водят остатъците от стария път на мрачните елфи, които още обитават тези места след края на Златния век и войната. Пътят е разрушен на места, но по него вероятно би могъл да мине някой от отрядите на варварите. По площадката също така има следи от огън и дърдонки, затова спирате да проучите, но старият комплекс се оказва отдавна разграбен, сигурно от същите онези варвари, които го сквернят, водейки тук стадата си да пладнуват. С натежали сърца напускате някога великолепния палат.

Продължавате полета си на север. Под вас мижавата река Кардомил постепенно набира мощ и се превръща в Сумрачната река, която дълбае скалите и прокарва множество жлебове през самата клисура. Над тях стърчат останки от древни мостове. По пътя откривате друга площадка. Изящните черни дракони тук са заменени от зелени нефритени колони, оформени като разцъфнали дървета. Използваш гномската тръба, която Гарган ти подава, за да огледаш площадката, но по нея няма следи от живот, затова нареджаш да продължите плаването.

Малко по-късно излизате над равнината на Сумрачната река, която най-сетне е свободна от оковите на планините и поема пътя си на север към Лагера на Хазараг и цивилизираните земи.

Разходът за деня ти е 450/400 либри гориво, като всяка точка Гребци над 4 го намалява с 20 от тях. Освен това, ако имаш загубени точки Здравина, можеш да си възстановиш до 2.

Отбележи, че си достигнал квадрант Б2 ► Епизод #102

Могъщите пориви на южняка през прохода на Бялата крепост са натикали северните му братовчедчета по пещерите на Криво бърдо. Освен благовейната топлинка, той носи и обещание за богатствата на юга, чакащи да бъдат завладени.

Ако идваш от запад (Б2), трябва да набледнете на витлата, за да не ви върне вятърът на север, а разходът за деня е 400/300 либри гориво, като всяка точка за Гребци над 4 ти спестява по 10 от тях.

Ако идваш от прохода на Бялата крепост (В3), вятърът направо ви изстрелва извън него и дневният разход е 300/250 либри, като всяка точка за Гребци над 4 ти спестява по 20 от тях.

Продължи по картата, към:

- Прохода на Бялата крепост във В3 ► Епизод #113*
- Дивата степ, през която се вие Сумрачната река в Б2 ► Епизод #102*

Може би най-неприятна във въздухоплаването е липсата на въздушни течения. Попадаш тъкмо в такава ситуация. Макар многократно да сменяте височината, се натъквате само на откъслечни повеи, които в общи линии нямат силата да помръднат кораба.

Сега всичко е в мищите на гребците. Разходът ти за деня е 800/600 либра гориво, като всяка точка за Гребци над 1 ти спестява по 50 от тях.

Ако ти е останало гориво, с което да продължиши, давай към:

- Сектор Б1, където ще се насладиш на северозападното подножие на Преградните планини ► Епизод #101*
- Сектор Б3, обхващащ областта Криво бърдо ► Епизод #103*
- Сектор В2 е опит да прекосиши Сумрачната клисура ► Епизод #112*

— Абе, честно да ти кажа, много сме. Аз знам поне седем дружини, щъкащи наоколо. Към това ако прибавим мене и Гугрикх, стават повече от пръстите на Бехеадед — кимваш към един гоблин, който избира точно този момент, за да си удари ръката с чук, докато заковава дъсчица към корпуса на кораба ти.

— Не много — констатира елфът след кратък поглед към пострадалия.

— Е, той, преди да стане дърводелец имаше дванадесет — защитаваш честта на екипажа си.

— Оценявам честността ти — промълвява Анадрил, докато деликатно си отрязва парче никса и го загризва не така деликатно. — Питай ти, да видим ще мога ли и аз да ти бъда от полза е нещо.

□ Ако нямаш нито една от кодовите думи „*гора*“ или „*поречие*“, можеш да го подпиташ дали знае нещо за местонахождението на Гугрикх ► Епизод #175

□ Ако нямаш нито една от кодовите думи „*кула*“ или „*двор*“, можеш да се информираш за състоянието на Бялата крепост ► Епизод #185

□ Ако нямаш нито една от кодовите думи „*гарнизон*“ или „*патрул*“, можеш да го питаш за състоянието на човеците в крепостта ► Епизод #195

96

Постъпваш по най-разумния начин в това положение. Нареждаш корабът да се сниши и, докато оня продължава да сипе проклятия и заплахи, взимаш лък и го отстреляш. Винаги си се чудил защо разни тъпаци размахват мечове на престрелки. Постъпката ти не е много спортсменска, но както знае целият екипаж, предизвиканият има правото да избере оръжието. Е, ти избра лъка.

Запиши си кодовата дума „бент“.

Добави си 1 точка [Репутация](#) и отбележи дневен разход на гориво от [480/420](#) либри.

После премини на ► Епизод #105

Продължаваш с творческите опити да накараш четирилактов гоблин да заприлича на човек с ръст от шест лакти. Влагаш голяма доза творчество, изобретателност и здравословна щипка лудост. Скалъпвате кокили на хуарангите и остатъка от деня минават в упражнения те да се задържат върху тях. След това ги пращаш да щурмуват крепостта, представяйки се за завръщащ се от патрул странно куцукащ отряд.

Запиши си кодовата дума „жена“.

Отбележи колко души от екипажа си ще заделиши за този маньовър и намали оценката си за постовете, от които си ги взел, като за всеки двама души намаляваш оценката с единица.

Също така, ако заделените хуаранги са под 21, запиши кодовата дума „дузина“.

□ А сега идва време за основната атака ► Епизод #107

Да приемем, че на това, което направи, някои му казват успешно приземяване. След като спираш да кашляш прахоляк, виждаш в светлината на прииждащите факли, че си стоварил кораба сред мъничка горичка от сламени чучела. Дали са били в толкова лошо състояние и преди да ги размажеш? Нямаш никаква представа. Сега изглеждат така сякаш дори малък повей ще ги направи на трески и ще ги разхвърля навсякъде. Понеже споменахме прииждащи факли... под самите факли има зловещо изглеждащи човеци, награбили оръжие и надаващи негоблински крясъци^[1].

Хрумва ти, че ако взривиш кораба насред двора, ще предизвикаш сериозно объркане и вероятно от човеците ще паднат доста жертви.

Ако имаш кодовата дума „*трясък*“, си намали с 20 точки **Здравината** на кораба. После прецени какво ще правиш:

Ако прецениши, че от кораба ти повече нищо не става, можеш да го взривиш ► Епизод #118

Може и да решиш, че корабът все пак ще ти трябва и да се спуснеш направо в битката, като преди това добавиш Репутацията си към Щетите, понесени от гарнизона ► Епизод #47

[1] Крясъци каквито не би надавал един цивилизиран гоблин. — Бел.авт. ↑

99

Източният двор се оказва столовата, където през деня войниците лентяйстват, а привечер похапват.

- Ако разполагаш с кодовата дума „фенер“ ► Епизод #119*
- Иначе ► Епизод #109*

100

Битката се по-` проточва. На върха на цитаделата и с въздушния кораб имате добра възможност да засипвате защитниците със стрели и баласт. Последното обаче пречи на въздухоплаването и се налага постоянно да коригирате височина, компенсирайки изхвърления товар с изпускане на кубици газ от балона. Защитниците от своя страна бързо се ориентират по прикритията и сражението се прехвърля на леко партизанска основа. Основните боеве са вътре в цитаделата, а мунициите ти постепенно свършват. В крайна сметка влизаш лично в боя — отстъплението е немислимо.

Към броя на хуарангите прибави Репутацията си и нанеси сбора в графата Щети на гарнизона.

Отбележи си, че корабът ти е загубил 25 точки Здравина преди последния щурм.

Отиди на ► Епизод #47, за да видиш можеш ли да докараши още малко грижи на гарнизона.

101

Летиш над североизточното подножие на Преградните планини. Под кораба се шири гола, суха и неплодородна земя, брулена от ветровете, спускащи се шеметно по стръмните планински склонове. Разпокъсани групи храстчета са се сгущили на завет до незнайно как захванало се сред пущинака чепато дърво. В тази част на планините върховете им се издигат на повече от дванадесет хиляди лакти и дори пътеките са на огромна височина, стига да прегазиш няколкото ръста вечен сняг и да ги достигнеш.

- Ако това е първото ти посещение в сектора ► Епизод #11
Иначе:
- Ако днешният ден в капитанския *дневник* е петък ► Епизод #21
- Ако е събота или неделя ► Епизод #31
- Ако е от понеделник до четвъртък ► Епизод #51

102

Летиш над просторна равнина, през която мудно се движи Сумрачната река, уморена от прехода през Преградните планини и набрала допълнителна мощ от стотиците извори и рекички, вливащи се в нея, докато е търсила пътя си през Сумрачната клисура.

Ако това е първото ти посещение в сектора ► Епизод #74

Иначе:

Ако днешният ден в капитанския [дневник](#) е от понеделник до петък ► Епизод #84

Ако е събота или неделя ► Епизод #94

103

Областта Криво бърдо представлява камара сгущени едно в друго хълмчета и недорасли планинички. Кръженето над и около тях отнема доста време, а и се налага да кацате три пъти, за да проверите няколко пещери.

Ако това е първото ти посещение в сектора ► Епизод #53

Иначе:

Ако днешният ден в капитанския **дневник** е петък ► Епизод

#63

Ако е събота или неделя ► Епизод #83

Ако е от понеделник до четвъртък ► Епизод #93

104

Щом си във В1 пред теб се разкриват следните възможности:

- да продължиш из сектора, при което записваш новия ден и В1 в дневника и преминаваш на ► Епизод #111
- да се плъзнеши по южното подножие на Преградните планини в търсене на леговището на Гугрикх в квадрант В2 и епизод ► Епизод #112
- да се отправиш към дебрите на вечната гора в квадрант Г1 и ► Епизод #121
- да насочиш към сърцето на човешкото царство на ► Епизод #122 и квадрант Г2.

105

При последни записани координати във В2 пред теб се разкриват следните възможности:

- да продължиш из сектора, при което записваш новия ден и В2 в дневника ► Епизод #112
- да се насочиш на запад към сектор В1, в който властва човешкото укрепления Черен замък ► Епизод #111
- да се отправиш към дебрите на Вечната гора в квадрант Г1 ► Епизод #121
 - да насочиш към сърцето на човешкото царство на ► Епизод #122 и квадрант Г2.
 - да провериш как изглеждат торфените блата от високо в квадрант Г3 ► Епизод #123
 - да се насочиш към Бялата крепост и едноименния проход през Преградните планини ► Епизод #113 в сектор В3.

106

Координатите ти са В3? Тогава можеш:

- да продължиш из сектора, при което записваш новия ден и В3 в дневника ► Епизод #113
- да провериш какво има от северната страна на Преградните планини ► Епизод #103 и квадрант Б3.
- да се плъзнеши по южното подножие на Преградните планини в търсене на леговището на Гугрикх в квадрант В2 ► Епизод #112
- да се насочиш към сърцето на човешкото царство ► Епизод #122 и квадрант Г2.
- да провериш как изглеждат торфените блата от високо в квадрант Г3 ► Епизод #123

Докато Гарган повдига бойния дух на екипажа — с красноречие, с камшика си и с малко ритници — ти обмисляш речта, която да дръпнеш на хуарангите. Вобанът е тяхно вдъхновение и, ако ще умират, е добре да знаят защо. Иначе няма какво да обяснят на божовете и ще трябва да се върнат в смъртния свят като бродници. Потреперваш леко, баба ти все такива ги разправяше.

Докато се каниш да започнеш речта си, на светилото му писва да те чака и се гмурва зад хоризонта. Затова надаваш универсалния възглас „За плячка!“ и кимваш на Гарган да развърти камшика. Малко след залез отлитате целеустремени към крепостта.

Не след дълго окаденият корпус на кораба надвисва само на хиляда лакти над Бялата крепост. Оглеждаш я през гномската тръба. Голям сигнален огън, запален на върха на цитаделата, хвърля светлина върху плоския покрив на основната сграда. Той вероятно се вижда от левги разстояние, а, ако се съди по разкази, при тревога хвърляли нещо в пламъците и те сменяли цвета си. Западната част на вътрешния двор е широка и потънала в мрак, с изключение на няколкото блуждаещи пламъчета. Източната част от своя страна е огрята от светлината идваща от постройките, покрай стените. Малкият преден двор всъщност представлява нещо като малка крепост, заграждаща южния ъгъл на крепостта. Той би трябало да има три порти, като едната по съвместителство е и единственият вход на самата крепост. Между северния ъгъл на предния двор и южния на цитаделата е разположена някаква постройка, от която грее червеникава светлина.

Запиши кодовата дума „фенер“.

Гарган идва при теб, за да ти съобщи, че хуарангите са готови за десант, а за теб остава да решиш накъде ще е насочена първоначалната ти атака.

□ В случай че покривът на цитаделата те привлече, макар че трябва да се справиш със стражевата кула, а и надали ще има къде да захватиш котвите ► Епизод #127

- Ако решиш да щурмуваш основата на цитаделата и да акустираш в тъмния западен двор ► Епизод #80
- Може и да предпочетеш да се стовариш направо сред постройките в източния вътрешен двор ► Епизод #240
- Последният вариант е приземяване в малкия преден двор, което може да ти даде добра защита и контрол над портата ► Епизод #253

108

Да приемем, че на това, което направи, някои му казват успешно приземяване. След като спираш да кашляш прахоляк, виждаш, че си стоварил кораба сред мъничка горичка от сламени чучела. Дали са били в толкова лошо състояние и преди да ги размажеш? Нямаш си представа. Сега изглеждат така, сякаш дори малък повей ще ги направи на трески и ще ги разхвърля навсякъде. А между чучелата вижда нещо доста по-обезпокоително. Неприятно голямо количество човеци с тренировъчни мечове. И ако мечовете са пренебрежим фактор, то броят им определено не е.

Хрумва ти, че ако взривиш кораба насред двора, ще предизвикаш сериозно объркане и вероятно прилично количество жертви.

Ако имаш кодовата дума „[трясък](#)“, отбележи си, че [Здравината](#) на кораба ти намалява с 20. После реши какво ще правиш:

Ако прецениши, че от кораба ти повече нищо не става, можеш да го взривиш ► [Епизод #118](#)

Може да решиш, че корабът все пак ще ти трябва и да се спуснеш направо в битката, като преди това добавиш [Репутацията](#) си към [Щетите](#), понесени от гарнизона ► [Епизод #47](#)

109

Стоварваш кораба си сред множество сгради. От една от тях се разнася приятен аромат на готовено. Откъм западния двор се чуват викове и топуркане на крака. След малко разбиращ, че към краката са привързани множество човеци, държащи в ръцете си невероятно разнообразие от оръжия. Само паянтовата сграда между стените на предния двор и цитаделата забавя човеците да ти се нахвърлят.

Хрумва ти, че ако взривиш кораба наследството, ще предизвикаш голямо объркване и вероятно от тях ще паднат прилично количество жертви.

Ако имаш кодовата дума „трясък“, намали Здравината на кораба с 20. После прецени какво ще правиш:

- Ако смяташ, че от кораба ти повече нищо не става, можеш да го взривиш ► Епизод #129
- Ако решиш, че корабът все пак ще ти трябва и се впуснеш направо в битката, като преди това добавиш Репутацията си към Щетите, понесени от гарнизона ► Епизод #47

Доста пъти си бил по тези места и имаш не един и двама добри познати. Сред тях е тъмният елф Анадрил, който може да ти говори с часове за доброто старо време и защо твоите планове не могат да се реализират, както си ги замислил. Той е и двоен агент, играещ и за хората, и за гоблините.

Акостирате на поляна на около четири левги от Бялата крепост и, след като разпалвате лагерните огньове, бъркаш в специалната кесийка на кръста си. Пръскаш малко от праха в нея сред пламъците, а те жадно погълъщат белите прашинки, сменяйки цвета си на бледо лилав. Повтаряш процедурата още три пъти, преди зад гърба ти да се чуе учтиво прокашляне.

Смръщено поглеждаш към постовите, които почват да се гърчат като настъпени червеи, след което скачат към новодошлия. Отпращаш ги на постовете им с властен жест и каниш Анадрил да се настани срещу теб до огъня.

— Е? — подема той с привидно искрена ведрина. Чак те засърбява душата да споделиш всичките си тревоги и страхове с него. Все пак си даваш сметка, че имаш работа с мрачен елф. Зад тази вечно изпъната плът се крие умът на създание, живяло зловещо дълго. Прекалено мъдро, прекалено... сепваш се...

Анадрил сякаш долавя душевната ти съпротива и те поглежда укорително, но не прекалено — гадът дърт или наистина е вбесявашо слизходителен, или е най-притвореният тип на света.

— Ти ме извика — някак успява да натърти той, без да повиши тон. — Извика ме за помощ, а сега не ми се доверяваш. Какво искаш да знаеш? Каква информация търсиш — сега пък ти говори като на по-малък брат. Най-отвратителното е, че това не е номер. Можеш да усетиш непоносимо искрената, почти надменна загриженост на елфа. Както казва един познат: „нямаш си идея колко са арогантни елфите, докато не срещнеш добронамерен елф“. Тъй де, един мъртъв познат.

Юмрукът ти сам се свива в пестник, но се овладяваш.

— Обичайното — печелиш време, като обръщаш никсата над огъня и проверяваш дали не е загоряла. Съзнаваш, че играеш игра, в която рядко си печелил.

— Значи информация? — той знае, че е уцелил, но все пак настоява да получи отговор. Изгнаник е и трябва да се препитава сред хора, гоблини и прочие неблагонадеждни раси. Да се препитава по човешко-гоблински... А това означава, че ви предстои пазарък.

— Да, трябва ми информация — примиряваш се. Знаеш, че от увъртане с Анадрил полза няма.

— Добре — кимва той с неподправено уважение, докато натъпква лулата си със суhi стръкове дяволска трева. — Ще ти помогна.

— Не — ухилваш се злобно. Тая попара вече си я сърбал. — Предпочитам да не ми помагаш. По-добре да си платя и да не съм ти дължник.

— Да си платиш? — Май се мярка сянка на обида. Трудно е да се разбере — тия правилни, безупречни черти за миг могат да се превърнат в безизразна, вежлива маска, по-лицемерна и от човешката.

— Чисти сметки, добри приятели — бързаш да уточниш. Втори, добре де седми, път няма да се хванеш на въдицата му. Избутваш с върха на ботуша си едно въгленче от огъня, за да може да си запали лулата, и добавяш: — Ще ти платя, както тук се разплащате. Със злато. Без никой на никого да дължи благодарност.

— Злато? Златото е отживелица, не се яде, не се пие и често привлича излишно внимание и завист...

Елфът говори така, все едно си му предложил безвкусна храна. Накрая се замисля за миг и поклаща глава:

— Знаеш ли, все пак предпочитам някакво... по-истинско заплащане. Например... — той нарочно прави пауза. Един вид ти извива ръцете, мъчи те, за да постигне превъзходство в пазаръка, което ти пренебрегваш стоически, главно защото не забелязваш опита:

— ... Например защо не mi разкажеш едно друго за себе си? За ставащото отвъд Преградните планини? Как пристигна тук?

В първия миг нищо не казваш, колебаейки се дали да не го пратиш по дяволите. После хващаш сам себе си, че се оглеждаш наляво-надясно. Забелязваш притаените постови и насядалите покрай лагерните огньове хуаранги. Набива ти се в очите и огромният

въздушен кораб — скрит е с мрежа, по която са пришити клонки и листа. Може би не се забелязва отдалеч, но отблизо просто... абе надвесва се направо.

— Как съм стигнал до тук?

Мъчиш се да отгатнеш дали въпросът е сериозен. Може Анадрил да пита нещо, което вече му е известно, за да си направи шега и, между другото, да провери дали си честен с него или го лъжеш.

Запиши си кодовата дума „[мрачен](#)“.

□ Ако се спреш на версията, че елфът е видял въздушния кораб и просто те поднася, можеш да му върнеш шегата, като му отговориш, че сте пристигнали пеша ► [Епизод #120](#)

□ Ако прецениши, че има някакви задкулисни намерения, можеш и да му посочиш въздушния кораб, рискувайки да те помисли за тъпак, неразбиращ от изтънчен хумор ► [Епизод #130](#)

111

Има една основна причина да си тук и тя е да се опиташ да преминеш през Небесния процеп на десет хиляди лакти височина. В случай че това е височината на полета, ще ти трябва и много добър екипаж, за да имаш шанс. Друга причина би била да се промъкваш покрай южните склонове на Преградните в планини в търсене на Гугрикс.

- И така, ако ще пробваш да прекосиш планините тук, независимо в коя посока ► Епизод #60*
- В случай че идваш от север, спокойно можеш да се откажеш от тази налудничава идея и да се върнеш в Б1 ► Епизод #101*
- Ако пък си от южната страна и не ти се занимава с проходи ► Епизод #50*

112

Централната част на Преградните планини е чудно красива по това време на годината. Подножието ѝ е обагрено в цветовете на есента, преливащи плавно в масленозелените краски на смърчовите гори. Над тях стръмните чуки са покрити от натежали от плод сини боровинкови храстчета и лишеи, стигащи до вече побелелите върхове. През самото сърце на планините, далеч под вас, се вие сребърната лента на реката.

- Ако идваш от Б2 ► Епизод #82
- Ако си се устремил натам ► Епизод #92
- В случай че просто претърсваш за следи от Гугрикх ► Епизод

#17

113

Навлизаш в прохода на Бялата крепост, зает от широка около три левги ивица вековна смърчова гора. Самата крепост блести под слънчевите лъчи в южния му край. Издигната преди Златния век и устояла на разрушителната война в края му, за жалост тя впоследствие е завладяна от южните варвари. Бялата крепост и до днес властва над прохода и удържа набезите на смелите воини от Севера.

Ако това е първото ти минаване през тази зона, запиши кодовата дума „[белег](#)“.

Ако вече си бил тук (т.е. имаш кодовата дума „[белег](#)“), запиши кодовата дума „[рана](#)“.

□ Какво можеш да правиш? Като начало да зарежеш търсенето на Гугрикх и да се опиташ да превземеш крепостта, ако смяташ, че бойците ти са подгответи за целта ► Епизод #90

На този епизод преминаваш задължително, ако играеш с Рик и си записал кодовата дума „[рана](#)“.

Също така, ако героят ти е Рик или Сърт и нямаши кодовата дума „[мрачен](#)“, можеш да потърсиш мрачния елф Анадрил, който да ти каже едно друго за ставащото на юг от Преградните планини ► Епизод #110

□ Ако имаш кодовата дума „[бойци](#)“, можеш да потърсиш някой от аварите на алконавтите от „Абаносовия дракон“, стига разбира се да нямаши записана и кодовата дума „[алконавти](#)“ (т.е. вече да си говорил с тях) ► Епизод #136

□ Можеш, разбира се, да не отговаряш на нито едно от горните условия. Тогава провери кой ден е според капитанския **дневник** и, ако е петък ► Епизод #150

Иначе запиши дневен разход от [400/350](#) либри гориво.

□ След това продължи към ► Епизод #106

114

От Г1 опциите ти са:

- да продължиш из сектора, при което записваш новия ден и Г1 в дневника ► Епизод #121
 - да се насочиш на запад към сектор B1, с който властва човешкото укрепление Черен замък ► Епизод #111
 - да се плъзнеши по южното подножие на Преградните планини в търсене на леговището на Гугрикх в квадрант B2 ► Епизод #112
 - да насочиш към сърцето на човешкото царство на ► Епизод #122 и квадрант Г2
 - да провериши южните покрайнини на Вечната гора в квадрант Д1 ► Епизод #131
 - да полетиш малко над коритото на река Кардомил в квадрант Д2 ► Епизод #132

При последните записани координати Г2 пред теб има цяла плеяда от варианти, а именно:

- да продължиш из сектора, при което записваш новия ден и Г2 в дневника ► Епизод #122
- да се насочиш на запад към сектор В1, с който властва човешкото укрепление Черен замък ► Епизод #111
- да се плъзнеши по южното подножие на Преградните планини в търсене на леговището на Гугрикх в квадрант В2 ► Епизод #112
- да се насочиш към Бялата крепост и едноименния проход през Преградните планини ► Епизод #113 в сектор В3
- да се отправиш към дебрите на вечната гора в квадрант Г1
► Епизод #121
 - да провериши как изглеждат торфените блата от високо в квадрант Г3 ► Епизод #123
 - да провериши южните покрайнини на Вечната гора в квадрант Д1 ► Епизод #131
 - да полетиши над коритото на река Кардомил в квадрант Д2 ► Епизод #132
 - да провериши дали димящите планини още димят и дали Гугрикх не се крие точно там — сектор Д3 ► Епизод #133

116

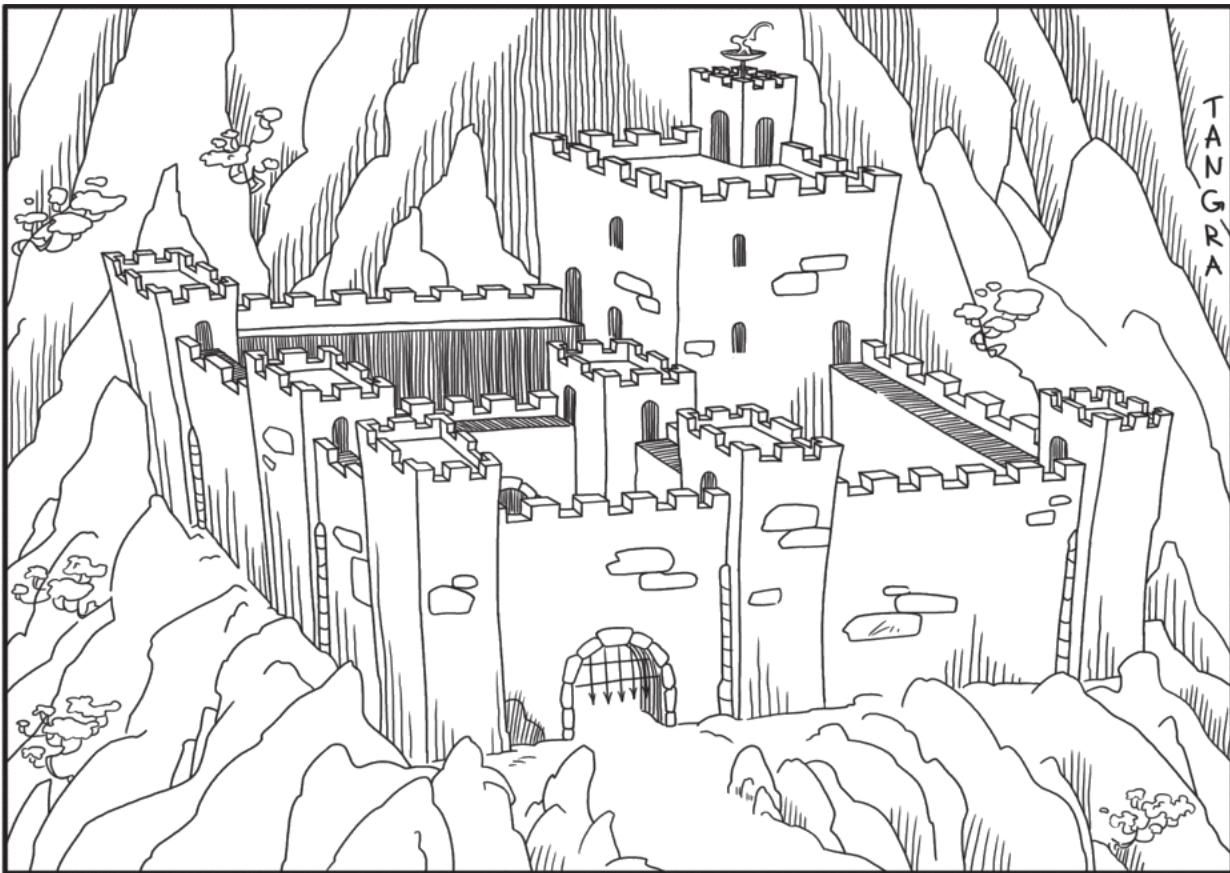
От блатата в сектор Г3 можеш:

- да продължиш из сектора, при което записваш новия ден и Г3 в дневника ► Епизод #123
 - да се плъзнеши по южното подножие на Преградните планини в търсене на леговището на Гугрикх в квадрант В2 ► Епизод #112
 - да се насочиш към бастиона на човечеството Бялата крепост и едноименния проход през Преградните планини ► Епизод #113 в сектор В3
 - да насочиш към сърцето на човешкото царство ► Епизод #122 и квадрант Г2
 - да полетиши малко над коритото на река Кардомил в квадрант Д2 ► Епизод #132
 - да провериш дали димящите планини още димят и дали Гугрикх не се крие точно там — сектор Д3 ► Епизод #133

Дръпваш надъхваща реч за дълга, родината, приятели и бойни другари, загинали в опити да превземат Бялата крепост. Тя обаче няма голям успех — затова пък обещанието за плячка се оказва добър ход. С ловки маневри се издигате на височина от шест хиляди лакти, където улавяте подходящо въздушно течение и отлитате устремно към крепостта.

Щом я наблизавате, се вдигате още нагоре и ти я оглеждаш през гномската тръба. От плоския покрив на цитаделата в северния край на крепостта се издига малка стражева кула. Тя явно се ползва за нещо като фар през нощта, защото покривът ѝ е доста окаден. Западната част на вътрешния двор е широка и като че ли е предвидена за тренировки с няколко плаца и множество чучела. Източната част от своя страна е доста застроена. Покрай стените има постройки, приличащи на бараки. Малкият преден двор всъщност представлява нещо като малка крепост, заграждаща южния ъгъл на крепостта. Има три порти, като едната по съвместителство е и единственият вход на самата крепост. Северният ъгъл на предния двор и южният на цитаделата са само на десетина разтега един от друг и в това пространство има някаква сграда, от която излиза струйка дим.

Гарган ти съобщава, че се намирате в „окото на Светилото“ над крепостта, а за теб остава да решиш накъде ще е насочена първоначалната ти атака.



- В случай че покривът на цитаделата те привлича, макар че трябва да се справиш със стражевата кула, а и оттук не виждаш къде ще захванеш котвите ► Епизод #127
- Ако решиш да щурмуваш основата на цитаделата и да ако стириаш в западния двор ► Епизод #80
- Може би ще предпочтеш да се стовариш направо сред постройките в източния вътрешен двор ► Епизод #47
- Последната възможност е кацане в малкия преден двор, което може да ти даде добра защита, както и контрол над портата ► Епизод #69

118

Принципно е лесно да се каже: „Ще взривя кораба“, но това си е сложна процедура, която не се изучава активно от доста време. Изпуснеш ли момента, в който лекторът казва: „Гледайте внимателно, няма да повтарям!“, обикновено си изпуснал всичко, защото дори и да го съберат отново на една купчинка няма възможност да повтори. Сега е моментът да провериш дали, ако пръснеш чучелата, те ще се превърнат в смъртоносни дървени стрели.

На теб обаче задачата ти е малко по-сложна, защото, освен да взривиш кораба, възнамеряваш и да оцелееш. Е, да видим как си се справил.

При наличие само на кодовата дума „водород“ нанасяш 40 точки — [Щети](#) на гарнизона.

При наличие на кодовите думи „водород“ и „фенер“ нанасяш 35 точки [Щети](#) на гарнизона.

При липса на двете кодовите думи „водород“ и „фенер“ нанасяш 30 точки [Щети](#) на гарнизона.

При наличие само на кодовата дума „фенер“ нанасяш 25 точки [Щети](#) на гарнизона.

Извади 30 от [Здравината](#) на кораба си

Мини на ► Епизод #47

Стоварваш кораба си сред множество сгради, от които блика светлина. От тях пък наизлизат човеци в не особено добро настроение — все едно някой им е прекъснал вечерята. За момента те не изглеждат добре въоръжени, но надали ще им отнеме много време да променят това. Освен ако паянтовите постройки не се стоварят на главите им преждевременно.

Хрумва ти, че, ако взривиш кораба наред двора, ще предизвикаш голямо объркване и вероятно от човеците ще паднат много жертви.

Ако имаш кодовата дума „трясък“, намали здравината на кораба с 20. После прецени какво ще правиш:

- Ако смяташ, че от кораба ти повече нищо не става, можеш да го взривиш ► Епизод #129
- Ако решиш, че корабът все пак ще ти трябва и се спуснеш направо в битката, като преди това добавиш *Репутацията* си към *Щетите* понесени от гарнизона ► Епизод #47

120

— Разсипахме се от път ще знаеш, толкова ходене не съм бил откакто станах вобан. Първо пребродихме пустошта, после пресякохме Сенчестата река, а накрая бая време се лутахме из чукарите на Криво бърдо. И чак като дойдохме тук, открихме ей оня въздушен кораб, да му се не види — довършваш разказа си ти и избухваш във весел смях, докато късаш единия крак на вече добре опечената никса.

— Ха-ха — казва елфът и си отрязва парче месо след учтивата ти покана, но вялата му усмивка така и не достига очите му.

- Ако решиши да го подпиташ напрано за Гугрикх ► Епизод #174*
- Може и да си поговорите за по-тривиални неща като състоянието на Бялата крепост към момента ► Епизод #184*
- Разбира се, можеш да го питаш и нещо полезно, например за патрулите и гарнизона в околността ► Епизод #194, ако решиши това.*

Под вас се е ширнала Вечната гора, свърталище на елфите. Но не на онези отзивчиви и благи създания, които се опитват се да преоткрият забравените знания от миналото и които варварите наричат „мрачни“, а на онези, другите. Самовлюбени, честолюбиви същества, живеещи в минало, по-старо дори от Златния век. Които първо стрелят, а после стрелят пак.

Покрай самата гора се вие коларски път, стриктно спазващ дистанция от поне един изстрел с лък. На местата, където гората се е разширявала, ясно си личи как пътят тактически е променил коловозите си, за да запази безопасното разстояние. Това трябва да ти говори много за отношенията между „съюзниците“ — човеци и елфи.

Вече цял ден летиш над потискащата маслена зеленина. Никъде не се вижда полянка, камо ли пък оголени скали или дюни. От Гугрикх няма и следа. Тъкмо се каниш да се откажеш от претърсването на този квадрант, когато забелязваш не една, а цели три поляни, достатъчно големи за приземяване на въздушен кораб и разположени на по-малко от две левги една от друга, на най-голямата от които има някакви руини. По поляните не се забелязват следи от акостиране, но пък ти хрумва, че дърветата около тях могат да се ползват за гориво, особено ако цепениците се овалят в малко петрол. Тъй де, ако летиш на въглища. Единственият проблем е, че си дълбоко в земята на елфите...

Провери имаш ли кодовата дума „дърва“.

□ Ако я нямаш, можеш да акостираш и поразвъртиш брадвата си за малко дръвца, които ще са ти полезни, основно ако не разполагаш с кодовата дума „водород“ ► Епизод #190

В случай че я имаш, явно някой вече е вилнял тук и повечето дървета са леш. За теб остава да провериш деня в капитанския дневник. Същото важи и ако не ти са занимава с дървесекачество.

□ При вторник, четвъртък или събота ► Епизод #150

□ Иначе ► Епизод #140

Под теб река Кардомил се гърчи като пребита змия, пробивайки си път през рехави горички и просторни пасища. На север са стръмните склонове на Преградните планини, отделящи те от дома и цивилизацията. На изток се е разпростряло ниското им южно разклонение, което усърдно облитате без особен успех в търсене на Гугрикх и „Дракон“. Затова пък под вас забелязвате някакво селище. Тъкмо се чудиш има ли смисъл да се мотаете още тук, когато Гарган насочва вниманието ти към на нещо интересно.

Първо провери дали отговаряш на някой от следните критерии:

- Имаш кодовата дума „*лагер*“;
 - Имаш и двете кодови думи: „*поречие*“ и „*склон*“.
- Ако отговаряш поне на едно от тези условия ► Епизод #200
- Иначе ► Епизод #160

123

Летите над торфените блата, откъдето ви лъха аромат на гнилоч и петрол. Далеч долу хилави дръвчета се опитват да виреят в почвата, която разлага почти всичко и погълъща каквото не успее да разложи. Гъст слой лепкава мъгла се е простираял, докъдето поглед стига.

Провери имаш ли кодовата дума „въглища“.

В случай че я имаш, явно си бил в областта, така че остава да провериш дали денят в [дневника](#) е вторник, четвъртък или събота ► Епизод #150

Иначе ► Епизод #140

Ако я нямаш, но героят ти е Фик ► Епизод #170

Разбира се, може да я нямаш и да си изbral някой, който поне прилича на вобан ► Епизод #180

124

От Д1 май е време:

- да продължиш из сектора, при което записваш новия ден и Д1 в [дневника](#) ► Епизод #131
- да се насочиш към сърцето на човешкото царство ► Епизод #122 в квадрант Г2.
- да полетиши над коритото на река Кардомил в квадрант Д2 ► Епизод #122

125

Щом си аха до столицата Зангалия в квадрант Д2, вече трябва да ти е ясно, че Гугрикх не вирее толкова на юг. Можеш:

- да продължиш из сектора, при което записваш новия ден и Д2 в *дневника* ► Епизод #132
- да се отправиш към дебрите на вечната гора в квадрант Г1 ► Епизод #121
- да се насочиш към сърцето на човешкото царство ► Епизод #122 и квадрант Г2
 - да провериши как изглеждат торфените блата от високо в квадрант Г3 ► Епизод #123
 - да провериши южните покрайнини на Вечната гора в квадрант Д1 ► Епизод #131
 - да провериши дали димящите планини още димят и дали Гугрикх не се крие точно там — сектор Д3 ► Епизод #133

126

Оттук можеш:

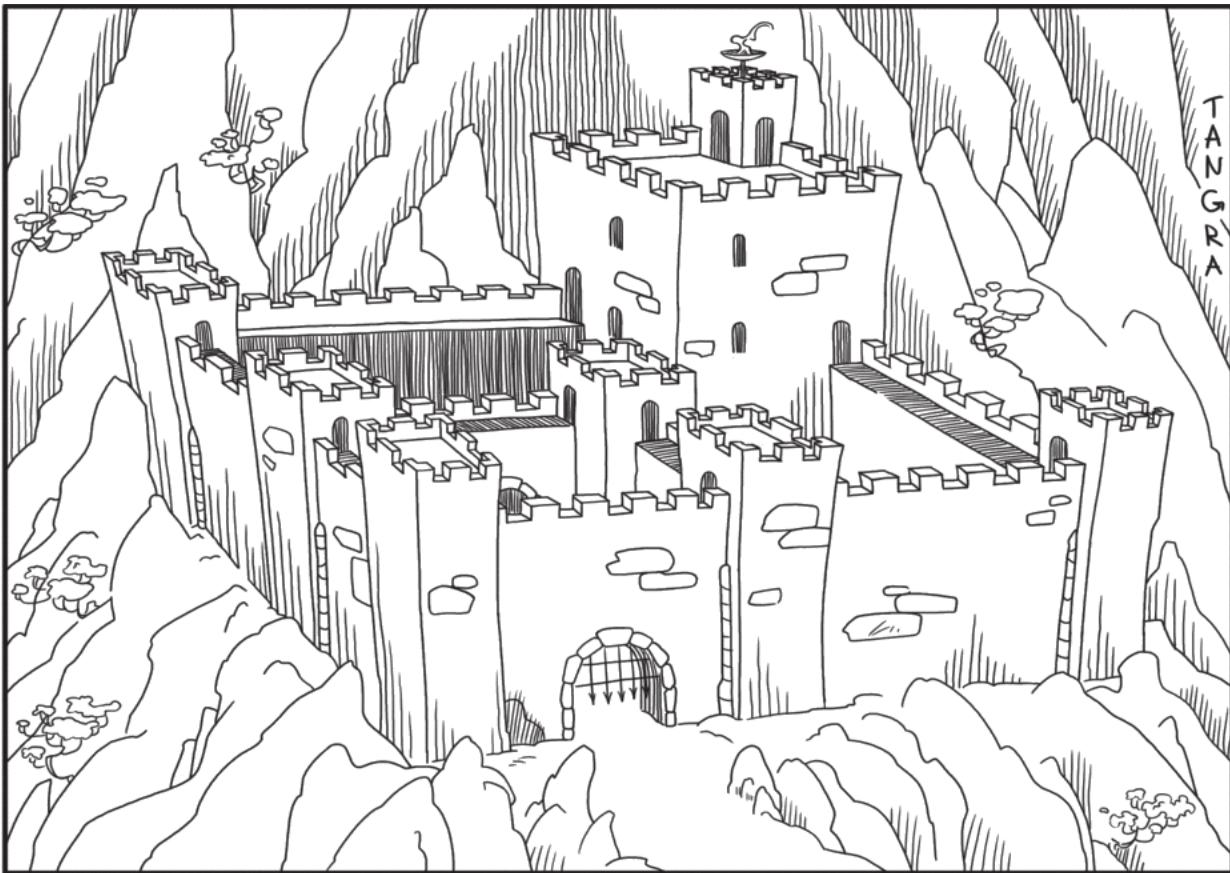
- да продължиш из сектора, при което записваш новия ден и ДЗ в [дневника](#) ► Епизод #133
- да се насочиш към сърцето на човешкото царство ► Епизод #122 и квадрант Г2.
 - да провериши как изглеждат торфените блата от високо в квадрант Г3 ► Епизод #123
 - да полетиши над коритото на река Кардомил в квадрант Д2 ► Епизод #132

Спускате се рязко и с ловка маневра заковаваш кораба на тридесетина лакти над върха на цитаделата. Докато матросите ти го привързват към удобно стърчащ метален пилон на върха на стражевата кула, останалите хуаранги политат през борда към широката площадка, разправяйки се мигновено с трима от четиримата постови. Последният е прострелян от Гарган, точно преди да се скрие в стражевата постройка.

Първото сериозно препятствие всъщност се оказва залостената врата на кулата, която е и единственият път надолу в цитаделата. Нареждаш на хуарангите да обърнат една то двете балисти, разположени на външните стени, към вратата и да проверят нейната устойчивост под обстрел. Докато те са заети да изпълняват заповедта ти и да се пазят от първите полетели стрели през амбразурите, се разнася звън на камбаната за тревога и крепостта под теб се превръща в мравуняк.

Страхотен трясък привлича вниманието ти, а прелетялото само на педя от главата ти парче дърво показва, че вратата не е устояла на стрелбата.

Всъщност позицията ти е доста добра и може би няма смисъл да се спускаш надолу по етажите — поне за момента. От друга страна, ако подпалиш қупа сено от повече страни, тя ще изгори по-бързо.



□ Ако решиш да държиш вече спечеленото с надеждата да източиши врага ► Епизод #100

Другият вариант вече ти е ясен, спускане и наземна атака. При него трябва да решиш дали да оставиш всичките си бойци тук, където ще са най-ефикасни заради предимството във височина или да оставиш само част от тях, като запазиш другите за директния сблъсък.

Ако решиш да оставиш всичките си **Бойци** на върха на цитаделата, умножи оценката им по две и добави полученото в графата за понесени щети от гарнизона. Занули показателя си за **Бойци**.

Ако решиш да не слагаш всички яйца в една кошница, отбележи колко **Бойци** ще оставиш да се бият на върха на цитаделата. Всеки от тях нанася по една точка щети на гарнизона на кулата. Коригирай си оценката след промяната.

Запиши си кодовата дума „**кула**“.

□ След това започни акостирането ► Епизод #80

128

— Досега си говорим празни приказки. Смятам, че вече е време да ми кажеш, каква е целта ти и защо си се спуснал отново толкова на юг. Знаеш, че мога да увъртам въпроса и да изтъргна отговора със сладки приказки, но не ми се занимава. Затова разчитам на старото ни приятелство, пък и аз ще ти платя със същата монета.

Замисляш се доколко можеш да се довериш на стария си „приятел“ и доколко истината е по-добра от откровената лъжа.

В случай че решиши да го забаламосаш и се изцепиш, че си на разузнаване ► Епизод #168

Можеш да му разкриеш чистосърдечно коварния план на Хазараг и истинската задача, с която беше изпратен на юг ► Епизод #178

Третият вариант, покрай въпросите с Бялата крепост, очевидно е, че тя е целта ти. Ако се спреш на него и героят ти е Рик ► Епизод #179

А, ако е Сърт ► Епизод #169

Принципно е лесно да се каже „ще взривя кораба“, но самото взривяване е доста сложна процедура, която отдавна не се изучава активно. Изпуснеш ли момента, в който лекторът оповестява „Гледайте внимателно, няма да повтарям!“, обикновено си изпуснал всичко, защото дори и да го съберат отново на една купчинка, няма възможност да повтори. Време е да разбереш колко временни са временните постройки в крепостта.

Задачата ти е дори по-сложна, защото освен да взривиш кораба, възнамеряваш и да оцелееш. Да видим как си се справил.

Ако имаш кодовите думи „водород“ и „фенер“, нанасяш 35 точки [Щети на гарнизона](#).

Ако имаш само кодовата дума „водород“, нанасяш 30 точки [Щети на гарнизона](#).

Ако имаш само кодовата дума „фенер“, нанасяш 25 точки [Щети на гарнизона](#).

Ако нямаш нито една от двете кодови думи, нанасяш 20 точки [Щети на гарнизона](#).

Отбележи загуба на 30 точки [Здравина](#) и се отправи към ► Епизод #47

130

— Ми чи с тоя въздушен кораб, бре — посочваш кораба си ти, а елфът леко премижава в указаната посока. Това те навежда на мисълта, че макар той да е младолик, трицифрената възраст все пак си е казала своето.

— Да, разбира се — махва пренебрежително Анадрил, — че с какво друго да дойдеш? Все пак не си като онази долна сволоч, принудена да стъпва по грешната земя...

— Я аз да те питам нещо... — прекъсваш го ти, предусещайки дълги лирични отклонения към неправдите на живота, вселената и всичко останало.

Ако решиш да го подпиташ направо за Гугрикx ► Епизод #164

Може и да си поговорите за по-тривиални неща като състоянието на Бялата крепост към момента ► Епизод #154

Разбира се, можеш да го питаш и нещо полезно, например за патрулите и гарнизона в околността ► Епизод #144

131

Спуснал си се толкова на юг, че в далечината се виждат куполите на кралския дворец на варварите. Под теб се разлива река Кардомил, устремена към подножието на Преградните планини. По десния ѹ бряг минава широк коларски път, а на един неин завой в покрайнините на Вечната гора забелязвате сгущено рибарско селище.

Провери имаш ли кодовата дума „пъстърва“.

- Ако я нямаш ► Епизод #260
- Ако я имаш, провери дали денят в капитанския [дневник](#) е вторник, четвъртък или събота ► Епизод #210
- В противен случай ► Епизод #140

132

Насочваш гномската тръба на юг, където се виждат покривите на Зенгалия, столица на тъй нареченото Кралство Нерея. Някой ден тези земи ще станат гоблински и над тях ще се въззари мирът, за който мечтае Хазараг. Ще има мясо и зрелища за всеки, но дотогава...

Провери имаш ли кодовата дума „[сянка](#)“.

- Ако я нямаш ► Епизод #220*
- Ако я имаш, Сянка явно се отправил в друга посока и от него няма и следа. Провери дали денят в [дневника](#) е вторник, четвъртък или събота #210*
- Или понеделник, сряда, петък или неделя ► Епизод #140*

133

Под теб се разпростира северозападният дял на ниската планинска верига, наричана от варварите Димящите планини. Някога, по време на Златния век, безумците, които били начело на клановете на джуджетата, отказали да свият коляно и затънали все по-дълбоко във варварство и разруха. Сега от многобройните димни отвори по склоновете на планините не се издига и струйка пушек. Или бъркаш?

Провери имаш ли кодовата дума „ковач“.

- Ако я нямаш ► Епизод #230
- Ако я имаш, ти остава да провериш дали денят в капитанския дневник е понеделник, сряда, петък или неделя ► Епизод #140
- Иначе ► Епизод #150

134

Затваряш клапите, стабилизирайки кораба на триста лакти под „Дракон“. Гребците дават всичко от себе си, цедейки и последните си сили, живо подканяни от камшика на Гарган. Корабът обаче е твърде тромав и върху корпуса му заваляват първите огнени късове от ранения левиатан. Сега може да те отърве само Шакти. *Тъй де може, ама първо провери дали имаш записана кодовата дума „корпус“.*

- Ако да ► Епизод #141
- Иначе ► Епизод #284

Хуаранг означава някой, който лети подобно на откъснат черешов цвят, понесен от южния вятър, преди да се размаже на земята. Досега не си имал и най-малка представа колко истина има в това описание, особено в последната му част. Хуарангите ти се хвърлят от гондолата с целеустременост и вяра, сравнима само с тази на стадо леминги^[1]. След като виждаш как първите няколко от бойците ти се бухват върху корпуса на „Дракон“ и последвалите им отчаяни опити да се задържат на такелажа, просто свиваш рамене, надавайки боен вик, и се мяташ подире им с изведен меч.

Запиши си кодовата дума „хуаранг“.

Мини на ► Епизод #158

[1] Лемингите са целеустремени животинчета, които могат да падат в пропаст, без да се замислят, докато я напълнят с телата си и така следващите от стадото да прекосят. За още подробности виж: freeigri.com. ↑

Струва ти се, че онези няколко къса злато, дадени за разшивка в „Абаносовия дракон“ ще ти излязат най-доброто вложение, особено ако намериш водачите на местните дружини.

Акостираш на около четири левги от крепостта и разпращаш няколко групички да щъкат из околността в търсене на „скали, дето приличат на троли, ама не са, хи-хи-хи“. Едва привечер в лагера ти пристигат трима доста опърпани гоблини. Представят се като Гилроп, Гегкашах и Ренатрас. Всеки от тях носи по една мръсна лента, завързана на предмишницата, съответно оранжева, зелена и червена, с която май отбелязва някакъв чин в пехотата, но ти никога не си си правил труда да разбереш какъв.

— Ролфин не можа да дойде, щото все некой требеше да варди лагера от никси... много са се навъдили по тия места — започва онзи с червената лентичка.

— Па Янливи се бори с некакав кон дет са му го докарали от Троя — услужливо изфъфля закръгленият гоблин с оранжевата лента.

— Ъхъ, ъхъ, това вносните коние са голема гад — включва се в разговора и третият, колкото да се включи. Другите изхъмват в съгласие. Досега не си попадал на чак такава утайка от тинята на пешаците. Като вобан обаче ти смело преглътваш аромата на стари партенки и учтиво каниш гостите си да се настанят край огъня, споделяйки месото от никса.

Като цяло темите за разговор са разнообразни и си прекарваш добре, колкото и изпаднал вид да имат събеседниците ти.

Запиши кодовата думи „[алконавти](#)“.

Можеш да обърнеш повечко внимание на:

Темата за Гугрикх ► Епизод #137

Бялата крепост ► Епизод #138

Гарнизона в крепостта и патрулите на юг ► Епизод #139

В случай че вече си питал за всичко, или пък не ти се занимава, отбележи дневния разход на гориво от [420/370](#) либри и отлети към ► Епизод #106

— Можете ли да ми кажете нещо за Гугрикх? — минаваш на въпроса ти, а събеседниците ти свиват рамене, подобно на вълна, докато погледът ти ги обхожда. Изкушаваш се да го прекараш още веднъж, но се въздържаш.

— Някои смятат, че плячкосвал по северните слонове на преградните планини... — започва Гилроп, търсейки нещо в носа си.

— ... Други, че се мотаел по поречието на реките... — допълва Ренатрас, усилено проверяващ дълбините на лявото си ухо с кутре.

— ... Ма нищо чудно и верно да се крие у горите — премляска Гегкашах, а ти потръпваш като си помисляш откъде ли е извадил нещото, което спътниците му упорито търсят.

— И?

— Какво „и“? — свива рамене хърбавият Гилроп, явно отказвайки се от опита да намери нещо в тази си ноздра.

— Каква е истината питам! — уточняваш с изтънчена нотка на раздразнение, която тримата напълно проспиват.

— Бе се едно от трите требе да е верно — също свива рамене пооплешивелият Ренатрас.

Поглеждаш към валчестия Гегкашах, вече налазил никсата, която печеше. И той свива рамене, но по-скоро, за да улесни погъщането на бута, който е отхапал, отколкото за да ти отговори.

Тук всичко опира до шанс — на кого ще повярваши и чия информация ще ти е полезна.

Ако Гилроп ти се вижда най-надежден, запиши кодовата дума „[склон](#)“.

Ако се доверяваш на недомълвките на Ренатрас, отбележи кодовата дума „[поречие](#)“.

В крайен случай може и Гегкашах да е налучкал истината. Ако мислиш така, прибави кодовата дума „[гора](#)“.

□ След това се върни на ► Епизод #136

— Какво за нея, крепост като крепост — започва Гегкашах.

— Бяла е! — усмъхнато се включва Гилроп.

— Е, аз от близо две пети летки не съм наминал на насам, все нещо се е променило — казващ ти.

— Да се е променило, не знам. Преди четири зими снегът събори дървените навеси над кулите и, понеже въздушните ви кораби отдавна не се включват в боевете, така и не си направиха труда да ги вдигат отново. На върха на цитаделата са поставили няколко балисти. То май и в Черен замък имат една — най-сетне се прежалва да е полезен Ренатрас. — Предното дворче си е малка крепост в крепостта, веднъж едва се измъкнах от него. Столовата трябва да е в източния двор, а тренировъчния плац в западния. Сам разбиращ, че не можем да сме много сигурни, рядко допускат някой от наш'те вътре, а, ако решат да го върнат, не е много разговорлив.

— Тъй си е, дори да съберем всички парчета — вмества Гилроп.

Върни се на ► Епизод #136

— А какво е положението с гарнизона на крепостта? — питаш ти, осъзнавайки, че няма да се докопаш до парче от собствената си никса.

— Какво за тях? — май не се прави на тъп Гилроп.

— Колко е голям гарнизонът на крепостта, често ли пускат патрули? Добре ли се хранят, често ли тренират? Такива ми ти работи. Питам колкото да поддържам разговора — лъжеш не много сполучливо ти.

— Ами патрулите са почти непрекъснати — започва Ренатрас на фона на мляскането на топчестия му другар и празния поглед на Гилроп. — Преди седмица плъзнаха доста, сега поне в околността са се поразредили. Някъде около шести ще има раздвижване, ама дали ще идват попълнения или ще разпускат сегашните, идея си нямам. На юг пък се били навъдили доста странстващи банди. Ама няма кой да ги разчисти. Ние, ако хванем бандити, обикновено ги съветваме да престанат.

— Аха, много сме убедителни в „съветването“! — ухилва се Гегкашах, а ти разбираш колко здраво пипат събрата ти.

□ Върни се на ► Епизод #136

140

От известно време наблюдаваш варварския керван, влачещ се бавно по земята далеч под вас.

— Ще ги попилеем ли? — пита те Гарган.

— Приличат на обикновени търговци, а охраната не е повече от трима души, вероятно наемници.

Гарган само свива рамене, след което се привежда леко към теб:

— Зир-вобан, аз бих ги оставил, ама екипажът ще се зарадва на малко раздвижване, а, ако вземат, та окажат и поне малко съпротива, може да им се издигнете в очите. Лесната победа пак е победа.

Трябва да избереш каква тактика ще приложиш, за да се справиш с варварите.

Единият вариант е да се спуснете над тях като хищна птица и да ги засипете със стрели, макар да има голяма вероятност да повредите товара им ► Епизод #151

Или можеш да кацнеш нейде пред тях и, разчитайки на бойците си, да ги разпердущиниш в открит бой ► Епизод #161

141

Истински армагедон се изсипва отгоре ви под формата на огън, жупел и пламнали гоблини. Корпусът пука под ударите им. Корабът се тресе като смъртно ранен звяр. Воня на изгоряло изпълва ноздрите ти. Преди още да дадеш заповеди, матросите хукват нагоре по такелажа, а Гарган все така насиърчава гребците по безподобен начин. Докато възвърнете височина, хуарангите на „Дракон“ също се окопитват и насочват кораба си към вас. Сблъсъкът е неизбежен.

Намали си Здравината с 10 точки, като всяка точка за Matrosi ти спестява една от тях.

Мини на ► Епизод #250

Да си гном, си има и предимства, едно от които е цветното зрение. Гоблините например виждат само в нюанси на сивото, а за тролите няма особено значение дали нещо е синьо или червено — те имат точно една дума за цветът и още една за растителност.

Използвайки гномската тръба, устройство запазено от Златния век, забелязваш, че хората разявят червен флаг. На него е избродиран грифон. Също така патрулът под вас е малък, но добре въоръжен и брониран, така че ще ти е нужна много добра група бойци, за да се справиш с него. Ако решиш да го обстреляш предварително и стрелците ти не са поне средна работа, броните вероятно ще се окажат доста ефективни.

Сега трябва да избереш каква тактика ще приложиш срещу варварите.

Единият вариант е да се спуснете над тях като хищна птица и да ги засипете със стрели ► Епизод #152

Другият избор, ако разчиташ на бойците си, е да кацнеш нейде пред тях и да ги разпердушиши в открит бой ► Епизод #162

Винаги я има и възможността да зарежеш лесната плячка. Тогава си намали *Репутацията* с 1, отбележи дневен разход на гориво от *400/350* либри и провери последните записи в дневника координати:

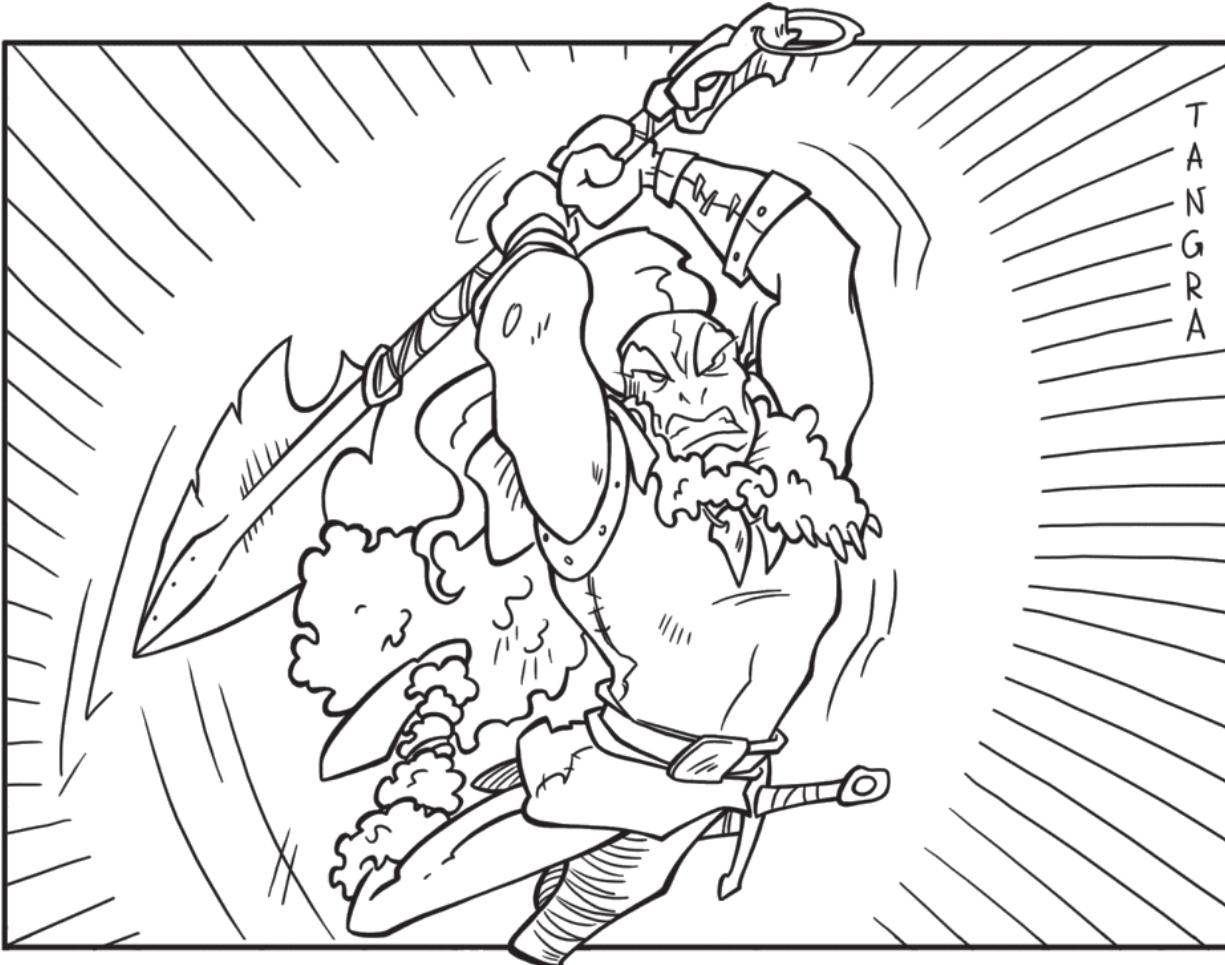
- При В1 ► Епизод #104
- При В3 ► Епизод #106
- При Г1 ► Епизод #114
- При Г2 ► Епизод #115
- При Г3 ► Епизод #116
- При Д3 ► Епизод #126

Отваряш докрай клапите на балона, гондолата са бухва в земята, разхвърляйки товар и екипаж, а ти лично повеждаш контраатаката. С диви погледи и нечовешки крясъци екипажът се хвърля след предводителя си. Гарган отсича главата на най-близкия кон с един замах на лизгара си, а ти стъпваш на гърба на един матрос, отскачаш и се стоварваш на седлото на водача на отряда лице в лице с него. Конят не издържа двойната тежест или се паникьосва и рухва на земята, докато промушваш човека през забралото на шлема му. След това почти без жертви довършвате останалите главозамаяли се пилища.

Намали си оценката за [Бойци](#) с 1 — излиза, че все пак има оживели от тия нещастници.

Намали си оценката за [Матроси](#) с 1, тъй като и при тях не минава без жертви, главно от приятелски „огън“.

Намали [Здравината](#) на кораба с 4 точки (6, ако имаш кодовата дума „корпус“).



Добави 3 към *Репутацията* си.

Отбележи разход на **500/450** либри гориво и след тази славна победа провери последните записани в дневника координати:

- При В1 ► Епизод #104
- При В3 ► Епизод #106
- При Г1 ► Епизод #114
- При Г2 ► Епизод #115
- При Г3 ► Епизод #116
- При Д1 ► Епизод #124
- При Д2 ► Епизод #125
- При Д3 ► Епизод #126

— Какво за тях? Човешките занимания не ме вълнуват особено — прозява се Анадрил.

— Колко е голям гарнизонът на крепостта, често ли пускат патрули? Добре ли се хранят и често ли тренират? Такива ми работи — уточняваш неубедително ти.

— Ами до 6-и крепостта ще е празна заради редовните патрули из околността и подножието на Преградните планини. Самите патрули никога не се състоят от повече от двадесет души. На юг пък се били навъдили доста странстващи банди. Иначе подочух, че се чакат нови попълнения след това. Не че са ме канили на вечеря, но, доколкото знам, се хранят в източната закрита столова и тренират в западния двор.

Елфът махва с ръка все едно да прогони досадно насекомо, след което подхваща:

— Но стига сме си говорили общи приказки, нека да преминем на по-интересни теми, като новините от севера...

Запиши си кодовата дума „патрул“.

□ Мини на ► Епизод #61

— Какво за тях? Човешките занимания не ме вълнуват особено — прозява се Анадрил.

— Колко е голям гарнизона на крепостта, често ли пускат патрули. Добре ли се хранят, често ли тренират. Такива ми ти работи. Питам колкото да поддържам разговора — мажеш с баданарката ти.

— Ами до 6-и крепостта ще е празна заради редовните патрули из околността и в подножието на Преградните планини. Самите патрули никога не са повече от двадесет души. На юг пък се били навъдили доста странстващи банди. Иначе подочух, че се чакат нови попълнения след това. Не че са ме канили на вечеря, но, доколкото знам, се хранят в източната закрита столова и тренират в западния двор.

Елфът махва с ръка все едно да прогони досадно насекомо, след което подхваща:

— Но стига сме си говорили общи приказки, нека да преминем на по-интересни теми, като накъде си тръгнал...

Запиши си кодовата дума „патрул“.

Мини на ► Епизод #128

— Какво за тях? Човешките занимания не ме вълнуват особено — прозява се Анадрил.

— Колко е голям гарнизона на крепостта, често ли пускат патрули. Добре ли се хранят, често ли тренират. Такива ми ти работи. Питам колкото да поддържам разговора — пробваш да увърташ неубедително ти.

— Ами до 6-и крепостта ще е празна заради редовните патрули из околността и подножието на Преградните планини. Самите патрули никога не са повече от двадесет души. На юг пък се били навъдили доста странстващи банди. Иначе подочух, че се чакат нови попълнения след това. Не че са ме канили на вечеря, но, доколкото знам, се хранят в източната закрита столова и тренират в западния двор.

Елфът махва с ръка все едно да прогони досадно насекомо, след което подхваща:

— Но стига сме си говорили общи приказки, нека да преминем на по-интересни теми, като новините от севера...

— Северът не е толкова интересен, но ще ти разкажа как навремето...

И като се почва с войнишките истории, та до зори.

Запиши си кодовата дума „патрул“, отбележи дневния разход на гориво от 550/500 либра.

□ И сега е време да се насочиш към ► Епизод #106

Приближавайки към „Дракон“, осъзнаваш колко е голям. Голям въщност не е достатъчно точно описание, той е... чудовищен! Когато сте на петстотин лакти от него, даваш знак да се изхвърли предварително подготвеният баласт. Корабът ти сякаш подскача радостно, освободен от бремето на петстотин либри товар, притискайки ви към палубата. На двадесетина лакти над балона на „Дракон“ трябва да вземеш светковично решение, преди и той да се издигне.

Запиши си разход на 500 либри гориво или баласт, ако имаш нещо различно от жива сила.

□ Ако смяташ, че имаш достатъчно хуаранги, за да превземеш „Дракон“ на абордаж и *Бойците* ти са повече от отлични ► Епизод #135

□ Друг вариант е да опиташ да го засипеш със стрели ► Епизод #177, като отново разчиташ на *Бойците* си.

□ А, ако нямаш кодовата дума „водород“, можеш да изсипеш част от запалените въглени в пещта на кораба си върху балона на „Дракон“ ► Епизод #167

Следвайки пъкления си план, предлагаш скачване, което вобанът Гугрик приема, може би с цел да сложи ръка на кораба ти. Балоните ви почти се допират, когато даваш заповед да се изхвърли предварително подготвеният баласт и корабът ти рязко подскача нагоре, почти залепвайки те за палубата. Нямаш време да прецениш дали изненадано изглеждащите стрелци, скрили се зад перилата на гондолата на „Дракон“, са ти мислели доброто, и просто нареждаш винтовете да се въртят на пълна скорост. Миг по-късно левите ти витла се врязват с хрущене в корпуса на другия кораб, оставяйки големи димящи рани.

Запиши си, че „Дракон“ понася 15 точки [Щети](#), а твоята [Здравина](#) намалява с 5 точки. Всяка точка за [Матроси над 4](#) намалява твоите щети с 1.

А сега мини на ► Епизод #250, защото противникът вече иска да те види мъртъв.

Осъществяваш безвилтов полет през половината гондола, което е постижение за трол с твоята физика, но поне се приземяваш на глава и си спестяваш сериозните поражения. Таранът обаче не е толкова ефективен, колкото си се надявал. Да, в корпуса на „Дракон“ е зейнала грозна язва, откъдето излиза нажежен въздух. Ти обаче не си много по-добре. Явно декоративния шип на носа се е оказал повече декоративен, отколкото шип, и, докато се изтегляте назад, виси прекършен и съдира обшивката на корпуса ти падайки надолу.

□ Виж дали имаш кодовата дума „водород“ и, ако я имаш ► Епизод #285

□ Ако я нямаш, си отбележи 5 точки *Щети* за „Дракон“ и намали с толкова *Здравината* си, като всяка точка за *Матроси* над 5 ще ти спести 1 изгубена точка *Здравина*. После мини на ► Епизод #250

150

Гарган идва да ти съобщи, че е забелязал група конници — вероятно човешки патрул. Това ти дава възможност да се разправиш с част от варварите и да вдигнеш бойния дух на хуарангите. Победите, дори и лесни, все пак са победи, а и от грабеж-два надали дисциплината на екипажа ще се развали кой знае колко.

Ако героят ти е Фик ► Епизод #142

Иначе трябва да избереш каква тактика ще приложиш срещу варварите.

Единият вариант е да се спуснете над тях като граблива птица и да ги обсипете със стрели ► Епизод #152

Друга възможна тактика е да се приземиши някъде пред тях и с помощта на добрите си бойци да ги разпердушиши в открит бой ► Епизод #162

Винаги можеш и да зарежсеш лесната плячка. Тогава намали *Репутацията* си с 1, отбележи дневен разход на гориво от **400/350** либра и провери последните записани координати:

При В1 ► Епизод #104

При В3 ► Епизод #106

При Г1 ► Епизод #114

При Г2 ► Епизод #115

При Г3 ► Епизод #116

При Д3 ► Епизод #126

151

Отваряш рязко клапите на балона и стремглаво се спускаш към керванджийте, които се разпищяват и правят опити да бягат. Стрелите обаче не прощават на никого и след малко поляната под вас е изпълнена с трупове. При това без нито един изстрел насреща ви.

□ *Мини на ► Епизод #163*

152

Вкарвайки кораба в окото на Светилото, застигате патрула и надвисвате над него. Нареждаш лъковете и колчаните да се пригответят, и всеки от екипажа да се хване здраво и да е готов за битка. Възторжен рев разтърсва кораба, а ти отваряш клапите на балона и се спускате като мишев към неподозиращ мишок. Когато сянката ви покрива изцяло патрула, в човешките редици настъпва очакваната паника, а от височина сто лакти вие ги засипвате със стрели. Цвилене на умиращи коне и писъци на хора са сливат в едно. Варварите се пръсват като пилци в околността.

Сега можеш да кацнеш сред тях и да ги разпердущиниш с открыт бой ► Епизод #172

Винаги можеш и да зарежеш лесната плячка. Тогава си намали *Репутацията* с 2 точки, отбележи дневен разход на гориво от **420/370** либри и провери последните записани в дневника координати:

- При В1 ► Епизод #104
- При В3 ► Епизод #106
- При Г1 ► Епизод #114
- При Г2 ► Епизод #115
- При Г3 ► Епизод #116
- При Д3 ► Епизод #126

Спускаш кораба на тридесетина лакти височина зад един хълм малко по-напред по пътя на кервана и, докато екипажът се занимава с привързането му, изпращаш бойците да видиш дали ще могат да се „спогодят“ с керванджийте.

Съвсем скоро те са завръщат с широки усмивки, пеещи бойни песни и повели няколко катъра натоварени с мехове вино.

Ако изземеш виното, преди да е станала беляси, прибави 1 точка [Репутация](#).

Можеш и да го оставиш на хуарангите си, все пак са го заслужили. Тогава прибави 3 точки [Репутация](#) и провери коя кодовата дума имаш:

- Ако нямаш кодовата дума „[пиво](#)“, си я запиши.
- Ако я имаш, но нямаш кодовата дума „[вино](#)“ запиши си нея.
- Ако имаш и двете кодови думи, явно си доста щедър към екипажа си. Дано не ти излезе през носа.

Дневният ти разход е [500/450](#) либри гориво, като за всяка точка [Гребци](#) над 4 спестяваш по 10 от тях. След като отбележиши промените, провери последните записани в дневника координати:

- При Г1 ► Епизод #114
- При Г2 ► Епизод #115
- При Г3 ► Епизод #116
- При Д1 ► Епизод #124
- При Д2 ► Епизод #125
- При Д3 ► Епизод #126

— Какво за нея, крепост като крепост — свива рамене Анадрил.

— Е, аз от почти две петилетки не съм наминал на насам, все нещо се е променило.

— Да се е променило, не знам. Преди четири зими снегът събори дървените навеси над кулите и, понеже въздушните ви кораби отдавна не се включват в боевете така, и не си направиха труда да ги вдигат отново. Но на върха на цитаделата са поставили няколко балисти. То май и в Черен замък имат една на върха...

Елфът махва с ръка, все едно да прогони досадно насекомо, след което подхваща:

— Но стига сме си говорили общи приказки, нека да преминем на по-интересни теми, като новините от севера...

Запиши си кодовата дума „кула“.

□ Мини на ► Епизод #61

— Какво за нея, крепост като крепост — свива рамене Анадрил.

— Е, аз от почти две петилетки не съм наминал на насам, все нещо се е променило.

— Да се е променило, не знам. Преди четири зими снегът събори дървените навеси над кулите и, понеже въздушните ви кораби отдавна не се включват в боевете, така и не си направиха труда да ги вдигат отново. На върха на цитаделата са поставили няколко балисти. То май и в Черен замък имат една на върха.

Елфът махва с ръка, все едно да прогони досадно насекомо, след което подхваща:

— Но стига сме си говорили общи приказки, нека да преминем на по-интересни теми, като накъде си тръгнал...

Запиши си кодовата дума „кула“.

Мини на ► Епизод #128

156

— Какво за нея, крепост като крепост — свива рамене Анадрил.

— Е, аз от почти две петилетки не съм наминал на насам, все нещо се е променило.

— Да се е променило, не знам. Преди четири зими снегът събори дървените навеси над кулите. И понеже въздушните ви кораби отдавна не се включват в боевете, така и не си направиха труда да ги вдигат отново. На върха на цитаделата са поставили няколко балисти. То май и в Черен замък имат една на върха.

Елфът махва с ръка все едно да прогони досадно насекомо, след което подхваща:

— Но стига сме си говорили общи приказки, нека да преминем на по-интересни теми, като новините от севера...

Потъвайки в приказки и спомени вечерта завършва изключително приятно, а с нея за жалост и запасите ти от пиво.

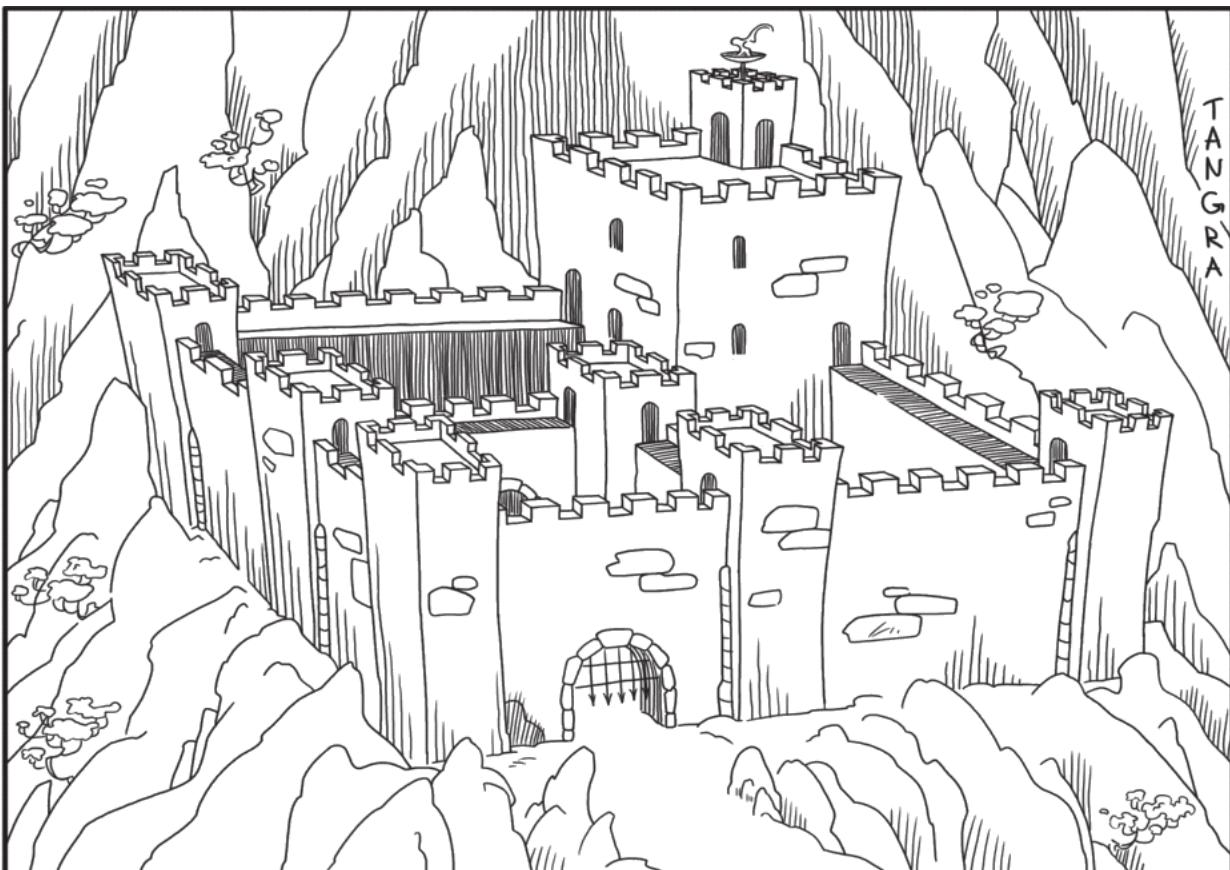
Запиши си кодовата дума „кула“.

Отбележи дневния разход на гориво от 550/500 либри.

Отлети към ► Епизод #106

Винтовете скърчат ужасяващо, въпреки че матросите постоянно сноват между тях с разтопената лой за смазване. Плясъкът от камшика на Гарган обаче заглушава дори това, а гребците ти се обливат в пот на три хиляди лакти височина докато ти си загърнат в кожуха си от никси. Насрещният вятър вече свири в такелажа, а от „Дракон“ настоятелно ви питат какво сте намислили.

На 800 лакти разстояние от целта лично поемаш управлението на кораба. На 600 даваш команда всеки да се хване здраво, за каквото намери. На 400 „Дракон“ се опитва да се дръпне от пътя ви, изхвърляйки баласт под формата на гориво, живи въглени и екипаж. Изчаквайки последния момент, на 200 лакти рязко отваряш изпускателните клапи и гравитацията изчезва. Само на 100 лакти от „Дракон“ и на 40 под гондолата е време за съдбоносно решение.



□ Ако имаш кодовата дума „водород“, можеш да оставиш клапите отворени с надеждата правилно да си запомнил какво ги обясняваха черните гноми в чаара ► Епизод #188

□ Ако не ти се рискува или нямаш тази дума, можеш да затвориш клапите и да изхвърлиш двестатина либри баласт, за да блъснеш балона си в гондолата на „Дракон“, белким бутнеши някой от там ► Епизод #198

158

Преди да започнеш да четеш, провери имаш ли кодовите думи „водород“ и „хуаранг“ ако имаш само „водород“ се насочи към ► Епизод #285. Иначе продължи надолу.

На две хиляди лакти височина се завързва най-кървавата въздушна битка от тридесет поколения насам. Пъrvите сблъсъци са още по такелажа на „Дракон“ и мрежата, обхващаща балона. Твоите момчета обаче се оказват истински демони и за отрицателно време пренасят битката на гондолата на врага. При това по-голямата част от тях не падат зад борда. Вдигаш кривия си кинжал и се хвърляш в бой, размахвайки го диво и прерязвайки сухожилия и гърла, а наоколо се плиска гоблинска кръв. Дори не разбиращ кога са те ранили в прасеца. Дали ще успееш да превземеш „Дракон“?

Провери дали отговаряш на някое от следните условия:

— Оценка ти за *Бойци* е 8 или повече и *Репутацията* ти е по-голяма от 10

— Оценка ти за *Бойци* е 7 или повече и *Репутацията* ти е по-голяма от 14

— Оценка ти за *Бойци* е 6 или повече и *Репутацията* ти е по-голяма от 18

Ако това е така ► Епизод #270

В противен случай те чака ► Епизод #275

Прелиташ от кърмата почти до носа на гондолата, а това е впечатляващо за трол с твоите размери. Когато се надигаш, забелязваш, че останалите са се хванали за едно или друго. Но нямаш време да им крециш. Гарган вече го прави, при това прилагайки и камшика си. Гребците напъват мищци, за да откъснат кораба от зловещата рана, която си направил в корпуса на „Дракон“ и която бълва черни облаци горещ дим.

Запиши 10 точки [Щети](#) за „Дракон“ и 5 по-малко [Здравина](#) за теб, като всяка точка за [Матроси](#) над 4 ти намалява пораженията с 1.

Сега е време да пристъпиш към истинската битка ► Епизод #250

160

Гарган ти посочва нещо в селцето под вас, което изглежда странно. Явно помощник-вобанът ти има доста силно зрение, защото дори след като поглеждаш с гномската тръба трябва да ти се каже къде да гледаш. А нещата, които виждаш, поразително приличат на колове за акостиране на въздушни кораби.

Можеш да се спуснеш и да поразриташи селяните какви са тия колове ► Епизод #171

Или да зарежеш тая работа и да провериш в капитанския си дневник деня от седмицата. При понеделник, сряда, петък или неделя
► Епизод #140

Иначе ► Епизод #150

161

Лесно е да се каже, но дали е толкова лесно да се направи?

Ако оценката ти за *Бойци* е 3 или повече ► Епизод #153

Ако е 2 или по-малко, по-добре се откажи и си намали

Репутацията с 1, отбележи дневен разход на гориво от *400/350* либри и провери последните записани в дневника координати:

При Г1 ► Епизод #114

При Г2 ► Епизод #115

При Г3 ► Епизод #116

При Д1 ► Епизод #124

При Д2 ► Епизод #125

При Д3 ► Епизод #126

162

- Ако оценката ти за *Бойци* е 4 или по-малко ► Епизод #192
- В случай че е 5 или повече ► Епизод #182

Спускаш кораба на тридесетина лакти височина над съсипаните хора и животни, които надават агонизиращи стонове. Двама старци, по чудо останали на крака, не оказват никаква съпротива, когато хуарангите ти се мяят отгоре им и ги накълцват на кървава каша. Меховете с вино, от които се състои товарът, са почти унищожени. Заради оцелелите един-два от тях сред екипажа ти възникват препирни.

Ако изземеш виното, преди да е станала беля, намали Репутацията си с 3.

Можеш и да оставиш виното на хуарангите си, все пак са го заслужили. Тогава си добави 1 точка Репутация и провери коя кодовата дума имаш:

- ако нямаш кодовата дума „[пиво](#)“ — запиши си я;
- ако я имаш, но нямаш кодовата дума „[вино](#)“ — запиши си я;
- ако имаш и нея, явно си доста щедър към екипажа — дано не ти излезе през носа.

Дневният ти разход е [500/450](#) либри гориво, като за всяка точка Гребци над 4 спестяваш по 10 от тях. След като си отбележиши промените в дневника, провери последните записани в него координати:

- При Г1 ► Епизод #114
- При Г2 ► Епизод #115
- При Г3 ► Епизод #116
- При Д1 ► Епизод #124
- При Д2 ► Епизод #125
- При Д3 ► Епизод #126

— Можеш ли да ми кажеш нещо за Гугрикх? — директно минаваш на въпроса ти, а събеседникът ти свива рамене.

— Някои смятат, че плячкосвал по северните слонове на Преградните планини... — поглежда те той с присвити очи.

— А ти какво смяташ? — не му оставаш длъжен и също присвиваш очи, демонстрирайки, че си късоглед или хитър.

— Аз не смятам, аз знам — усмихва се Анадрил.

— Добре де, какво искаш? — малко си поизпускаш нервите, но поне правилно си разбрали, че без да дадеш надали ще получиш.

— Нищо особено — вдига ръце той и пуска хитра усмивка, — само малко новини от родината.

Въздъхваш и започвате надлъгването, при което ти се опитваш да споделиш колкото е възможно по-малко, а той не ти остава длъжен и е дори още по-пестелив. Въпреки това научаваш, че Гугрикх вилнее нейде по поречието на река Кардомил и долното поречие на Акрин. Информацията не е от кой знае каква полза, но ако е истинска, ще ти спести време за търсене.

Това ще рече, че с Гугрикх вероятно ще се блъскаш на някой от квадрантите с 2 след буквата или ГЗ. Запиши си кодовата дума „поречие“.

Мини на ► Епизод #61

— Можеш ли да ми кажеш нещо за Гугрикх? — минаваш на въпроса ти, а събеседникът ти само свива рамене.

— Някои смятат, че плячкосвал по северните слонове на Преградните планини... — поглежда те той е присвити очи.

— А ти какво смяташ? — не му оставаш дължен и също присвиваш очи, демонстрирайки, че си късоглед или хитър.

— Аз не смяtam, аз знам — усмихва се елфът и показва два реда големи бели зъби.

— Добре де, какво искаш? — поизпускаш си нервите, но поне правилно си разбрали, че, без да дадеш, надали ще получиш.

— Нищо особено — вдига примирително ръце той и пуска една хитра усмивка, — само малко новини от родината.

Въздъхваш и започвате надлъгването, ти се опитваш да му споделиш колкото е възможно по-малко, той пък не ти остава дължен и е дори още по-пестелив. Въпреки това научаваш, че Гугрикх вилнее нейде по поречието на река Кардомил и долното поречие на река Акрин. Информацията не е от кой знае каква полза, но ако е истинска, ще ти спести няколко квадранта за проверка.

Това ще рече, че с Гугрикх вероятно ще се блъскаш на някой от квадрантите с 2 след буквата или ГЗ. Запиши си кодовата дума „поречие“.

□ Мини на ► Епизод #128

— Можеш ли да ми кажеш нещо за Гугрикх? — директно минаваш на въпроса ти, а събеседникът ти само свива рамене.

— Някои смятат, че плячкосвал по северните слонове на Преградните планини... — поглежда те той е присвити очи.

— А ти какво смяташ? — не му оставаш длъжен и също присвиваш очи, в знак, че си късоглед или хитър.

— Аз не смяtam, аз знам — усмихва се Анадрил и показва два реда големи бели зъби.

— Добре де, какво искаш? — изпускаш си нервите ти, но поне правилно си разбрали, че, без да дадеш, надали ще получиш.

— Нищо особено — вдига примирително ръце той и пуска една хитра усмивка, — само малко новини от родината.

Въздъхваш и започвате надлъгването. Ти се опитваш да му споделиш колкото е възможно по-малко, той пък не ти остава длъжен и е дори още по-пестелив. Въпреки това научаваш, че Гугрикх вилнее нейде по поречието на река Кардомил и долното поречие на река Акрин. Тази информация не е от кой знае каква полза, но ако е истинска, ще ти спести няколко квадранта за проверка.

Тя ще рече, че с Гугрикх вероятно ще се блъскаш на някой от квадрантите с 2 след буквата или ГЗ.

Запиши си кодовата дума „[поречие](#)“.

Отбележи и дневния разход на гориво от [550/500](#) либри.

Отлети на ► Епизод #106

Отваряш пещта и се хвърляш да изтребваш запалените въглища от нея. На екипажа му трябват миг-два, докато схване какво правиш, но в крайна сметка членовете му последват примера ти и върху гърба на „Дракон“ завалява огнен дъжд. Преди той да се издигне до вас, успявате да изхвърлите повечето въглени от пещта. Голяма част от тях се изтърковват по корпуса на „Дракон“, без да причинят сериозни повреди, но няколко все пак отварят грозни димящи язви, от които на талази започва да излиза нажежен въздух.

Запиши 10 точки [Щети](#) за противника.

Мини на ► Епизод #250 за истинската битка.

— Няма какво да те лъжа — лъжеш най-безочливо ти. — Изпратен съм на разузнавателен полет и главно заради него те разпитвам. Ако мога да си спестя част от усилията, няма да се разсърдя, а и ще остане малко време за грабежи и плячкосване... ей така помежду другото.

— Аха — изсумтява не много убедено Анадрил — благодаря за „искреността“ ти. И както обещах — питай и ще и отговоря по същия начин!

□ Ако нямаш никоя от кодовите думи „гора“ или „поречие“, можеш да го подпиташ дали знае нещо за местонахождението на Гугрикх ► Епизод #176

□ Ако нямаш никоя от кодовите думи „кула“ или „двор“, можеш да се информираш за състоянието на Бялата крепост ► Епизод #186

□ Ако нямаш никоя от кодовите думи „гарнизон“ или „патрул“, можеш да го подпиташ за състоянието човеците в крепостта ► Епизод #196

— Абе съвсем честно да ти кажа — изгъгваш ти докато вадиш от кесията на кръста си няколко хрупкави парченца печен варовик, — толкоз време гоблините се опитват да превземат крепостта, а все не им се отдава. Сега така и така съм тук, че и е въздушен кораб. Каква подобра възможност от тази?!

Усещаш се, че си лош домакин и предлагаш на Анадрил да си вземе от варовика, но той тактично отказва:

— Благодаря, но ще се въздържа — вече хапнах доста от никсата, а и не бих желал да се лиша от някой зъб. Също така благодаря за искреността ти. Както обещах — питай и ще ти отговоря по същия начин!

Запиши си кодовата дума „[por](#)“.

Ако нямаш никоя от кодовите думи „[гора](#)“ и „[поречие](#)“, можеш да го попиташи дали знае нещо за местонахождението на Гугрикх ► Епизод #176

Ако нямаш никоя от кодовите думи „[кула](#)“ и „[двор](#)“, можеш да се информираш за състоянието на Бялата крепост ► Епизод #186

Ако нямаш никоя от кодовите думи „[гарнизон](#)“ и „[патрул](#)“, можеш да попиташи за състоянието човеците в крепостта ► Епизод #196

Торфените блата вонят на петрол. Същият онзи петрол, използван за лампи и фенери. Почти цялата местност представлява торфище, пропито е мазната течност и почти изцяло покрито с мъгли, правещи прекосяването му по земя рисково занимание. На теб обаче не ти се налага да го минаваш пешком. От високо няма и намек за акостиране на въздушен кораб. Гугрикх не е бил по тия места. Теб обаче те блазни друга мисъл и тя гласи „торфът гори“! Проблемът е само да се изкопае при липсата на инструменти.

Ако решиш, че си заслужава да затъниши някоя и друга брадва, за да натовариш малко земя на борда ► Епизод #206

Ако имаш кодовата дума „дърва“ и нямаш кодовата дума „водород“, можеш да овляш дървата в избиващия на повърхността мазут. В този случай прехвърли дървата директно като гориво.

Ако не искаш да се занимаваш с торф, не го прави. Запиши дневен разход от 600/100 либри гориво и кодовата дума „въглища“. След това спокойно можеш да се върнеши към търсенето на Гугрикх.

Мини на ► Епизод #116

(Внимание! Текстът на този епизод се различава от веселяшкия текст в останалата част от произведението, за да покаже, че по време на война се случват и злини!)

Колкото по-ниско се спускате, толкова по-съмнителна ти изглежда обстановката в селото. На височина триста лакти долу вече трябва да са ви забелязали, защото сянката на кораба скрива третина от селцето. Въпреки това липсват каквите и да е признания на раздвижване. Обяснението за това идва малко по-късно. Селото е превърнато в пепелище.

Докато матросите привързват кораба за осемте кола, които някой е забил дълбоко в земята в центъра на селския мегдан, двамата с Гарган тръгват из опожареното селище, като той си затананиква някаква мрачна песничка за огън и лед. Повечето къщи са били от кирличен плет и със сламени покриви. И тези, които не са изгорели до основи, са в ужасно състояния заради дъждовете, валели след пожара. На завет зад една от постройките се виждат следи от лагерни огньове. В пепелищата се търкалят кости. Оттам лъха и вони на мърша.

Насочвате се към най-запазената постройка в селото, която има и частично запазен покрив, а вътре откривате и местното население, чинно провесено на месарски куки. Трупът на жена, провесена за глезните дори е започнат да се дере, но явно по някаква причина работата е прекъсната. Изскимтяване от дъното на помещението, когато в него влиза и Гарган, привлича вниманието ти и там в своеобразна клетка от клони попадате на няколко парчета плът, оставени за прясно месо, под формата на три голи и мръсни човешки деца, затънали в собствените си нечистотии.

— Хайде, махайте се от тук, бягайте — крясваш им, след като разбиваш клетката и се дръпваш настани, за да имат накъде да избягат. Те обаче само се свиват едно в друго и заскимтяват уплашено.

— Няма да избягат, зир-вобан, волята им е пречупена, а и няма къде — казва Гарган. — На поне три обхода околовръст е само пущинак.

— Направи каквото трябва, Гаргане — изръмжаваш и се отправяш към изхода, а с крайчеца на окото си мярваш как гоблинът измъква меча от ножницата на кръста си.

Запиши си кодовата дума „лагер“. Мястото, където е върлувал Гугрикх, няма как да се сбърка.

Дневният разход на гориво възлиза на 500/450 либри, като всяка точка за Гребци над 3 ти спестява по 10 от тях.

Ако оставаш на пусия с идеята, че Гугрикх се ще се върне по някое време ► Епизод #181

Иначе продължи на ► Епизод #115

172

- Ако оценката ти за *Бойци* е 3 или по-малко ► Епизод #192
- В случай че е 4 или повече ► Епизод #182

Хрумват ти цели две възможности, като всяка си има предимства и недостатъци. Единият вариант е да поискате скачване и, ако от „Дракон“ се съгласят, да предприемете абордаж.

Предимствата са ясни — изненада и възможност да превземете кораба. Ще бъде велика победа, стига да имаш добри бойци. Все пак на борда на „Дракон“ се очаква да има поне двадесетина войни.

Другият вариант е да предприемеш успоредно разминаване и, изхвърляйки рязко голямо количество баласт, да се опиташ да срежеш балона на „Дракон“ с винтовете си. Тук обаче ти трябват повече от отлични гребци, които да могат да въртят витлата с достатъчна сила, а малко допълнителна маневреност няма да е излишна.

Ако мислиш, че да нарежеш балона на противника е доста добра идея, провери в дневника за:

- Кодовата дума „[витло](#)“;
- Оценка за [Гребци](#) по-голяма от 6
- Ако отговаряш на поне едно от условията ► *Епизод #148*
- Може да се пробваш и с абордаж, допирајки двата балона един до друг ► *Епизод #158*
- В случай че никой от двата варианта не ти отърва, можеш да преминеш към директна конфронтация ► *Епизод #250*

— Какво за него? — застава нашрек Анадрил и връхчетата на ушите му леко потрепват.

— Как е, що е, какво прави, де се мотае... Такива неща — свиваш непринудено рамене и изсмукваш мозъка от едно кокалче, докато го наблюдаваш изпод вежди.

— Не бих казал, че е от гоблините, които ми допадат, та ако някой светъл събрат го пристреля, докато скитосва из горите ни на югоизток, въобще няма да се разстроя. Доколкото ми е известно, прави големи поразии поселата на юг от притока на Кардомил, Акрин.

Елфът махва с ръка, все едно да прогони досадно насекомо, след което подхваща:

— Но стига сме си говорили общи приказки, нека да преминем на по-интересни теми, като новините от севера...

Запиши си кодовата дума „гора“.

Мини на ► Епизод #61

— Какво за него? — застава нащрек Анадрил, а, като вижда как гледаш към потрепващите връхчетата на ушите му, пуска косата си, вързана до този момент с лента на опашка.

— Как е, що е, какво прави, де се мотае... Такива неща. Да поддържам разговора — свиваш непринудено рамене и изсмукваш мозъка от едно кокалче, докато го наблюдаваш изпод вежди.

— Не бих казал, че е от гоблините, които ми допадат, та, ако някой светъл събрат го пристреля, докато скитосва из горите ни на югоизток, въобще няма да се разстрои. Доколкото ми е известно, прави доста големи поразии по селата на юг от притока на Кардомил, Акрин.

Елфът махва с ръка все едно да прогони досадно насекомо, след което подхваща:

— Но стига сме си говорили само общи приказки, нека да преминем на по-интересни теми, като накъде си тръгнал...

Запиши си кодовата дума „гора“.

Мини на ► Епизод #128

— Какво за него? — застава нашрек Анадрил и връхчетата на ушите му леко потрепват.

— Как е, що е, какво прави, де се мотае... Такива неща — свиваш непринудено рамене и все така непринудено изсмукваш мозъка от едно кокалче, докато го наблюдаваш изпод вежди.

— Не бих казал, че е от гоблините, които ми допадат, та ако някой светъл събрат го пристреля, докато скитосва из горите ни на югоизток, въобще няма да се натъжа. Доколкото ми е известно, прави доста големи поразии поселата на юг от притока на Кардомил, Акрин.

Елфът махва с ръка, сякаш иска да прогони досадно насекомо, след което подхваща:

— Но стига сме си говорили само общи приказки, нека да преминем към по-интересни теми, като новините от севера...

Запиши си кодовата дума „гора“.

Отбележи дневния разход на гориво от 420/370 либри и реши от тук накъде:

Поеми към ► Епизод #106

Изкрещяваш заповедта за стрелба и лично се хвърляш към лъковете. За краткото време, в което сте над „Дракон“, успявате да изстреляте по-голямата част от стрелите си. Чудно как някои от подчинените ти успяват да пропуснат цел на шестдесет лакти под вас, която пречи да видите земята отдолу. Отбелязваш, че, ако оцелеете, ще трябва да поговориш с тези „таланти“.

Запиши кодовата дума „обстрел“.

Сега е време за важно решение: Дали да използваш запалени стрели или не?

- В случай че се спреш на първото ► Епизод #187
- Ако пък не би рискувал с огън ► Епизод #197

— Ще ти кажа, що да не ти кажа, все пак от колко време се знаем. Хазараг се изживява като върховен зир-клан, както знаеш. Освен това се опитва да събере целия въздушен флот под своя власт, но предателят Гугрикх не само че не се подчини на любезната му заповед, ами открадна и „Дракон“. Представяш ли си как може да се открадне кораб с дължина повече от триста лакти? Та в общи линии, Хазараг ме прати да го заловя и върна за справедлив процес.

— Справедлив процес за предател? — многозначително повдига вежда Анадрил.

— Е — захилваш се, — има и клауза, че арестантът не е нужно да е жив за справедливия процес. Още никса?

— Благодаря, но ще се въздържа, хапнах доста. Също така благодаря за искреността ти. И както обещах — питай и ще и отговоря по същия начин!

Запиши си кодовата дума „плъх“.

□ Ако нямаш нито една от кодовите думи „гора“ или „поречие“, можеш да го подпиташ дали знае нещо за местонахождението на Гугрикх ► Епизод #166

□ Ако нямаш нито една от кодовите „думи“ кула или „двор“, можеш да се информираш за състоянието на Бялата крепост ► Епизод #156

□ Ако нямаш никакът от кодовите думи гарнизон или патрул, можеш да го подпиташ за състоянието човеците в крепостта ► Епизод #146

— Е, все едно не знаеш за историята ми с крепостта. Онази нелепа случка...

— Когато съвсем случайно изрита командирът си зад борда?

— Да, и това, но имах предвид, онази нелепица след това, когато едно пишлеме успя да организира защитата на Бялата крепост...

— Капитан Хедрик Лун? Чух, че сега е някъде около столицата...

— Станал е капитан!? Чудесно, не само, че осути справедливото възмездие, но се е и издигнал, вместо да умре някъде в мъки от срамна болест, както правят повечето от вида му. Кажи ми как да не се ядоса гоблин, на такава несправедливост?

— Добре де, признавам, че си прав до някъде! — неохотно отстъпва Анадрил. И като обещах, за искреността си ще получиш искреност.

Запиши си кодовата дума „[por](#)“.

□ Ако нямаш никоя от кодовите думи „[гора](#)“ или „[поречие](#)“, можеш да го подпиташ дали знае нещо за местонахождението на Гугрикх ► *Епизод #166*

□ Ако нямаш никоя от кодовите думи „[кула](#)“ или „[двор](#)“, можеш да се информираш за състоянието на Бялата крепост ► *Епизод #156*

□ Ако нямаш никоя от кодовите думи „[гарнизон](#)“ или „[патрул](#)“, можеш да го подпиташ за състоянието човеците в крепостта, колкото да поразсееш разговора ► *Епизод #146*

180

Торфените блата вонят на петрол. Същият онзи петрол използван за лампи и фенери. Почти цялата местност представлява торфище, пропито с мазната течност и чат-пат от него се надигат криви изродени дървета. Освен това е почти изцяло покрито с мъгли, правещи прекосяването му по земя рисково занимание. На теб обаче не ти се налага да го минаваш пешком. Друг е въпросът дали би имал полза от евентуално кацане, защото не виждаш и намек за акостиране на въздушен кораб. Гугрикх не е бил по тия места.

Ако имаш кодовата дума „дърва“ и нямаш думата „водород“, можеш да кацнеш и да овляш дървения материал в избиващия на повърхността мазут. В този случай прехвърли дървата директно като гориво. Запиши си и дневен разход от 600/100 либри гориво и кодовата дума „въглища“.

□ След това спокойно можеш да мини на ► Епизод #116

181

Веднага щом позамаскирате кораба, хуарангите ти изравят скритите запаси от пиво на Гугрикх. За миг дори ти минава през ума, че те предварително са знаели къде са. Обаче възниква друг въпрос. Дали да им дадеш да се подкрепят, разбирай отрежат като кирки, или изрично да изземеш напитките.

Ако решиш да полеете откриването на Гугриковото свърталище, си добави 1 точка *Репутация* и си запиши кодовата дума „*вино*“ (ако я нямаш).

Ако пък твърдо решиш да забраниш пиенето, *Репутацията* ти спада с 10 точки. В случай че това я сваля до 0 или по-малко, за теб играта приключва с лизгар в главата.^[1]

Каквото и решение да си взел си отбележи новия ден, това че се набираш в същия сектор (Г2) и мини на ► Епизод #122

[1] Допълнителна корекция от редактора на изд. (грешка в книжното тяло). — Бел. cattiva2511. ↑

182

Спускаш се до височина от тридесет лакти и, докато матросите закотвят кораба, бойците ти се хвърлят с диви викове върху варварите. Хуарангите са страховити воини и буквално изколват патрула, съставен предимно от голобрadi момченца.

Плячкосвате доволно количество брони, мечове и стрели, които могат да се използват за гориво, ако имаш кодовата дума „водород“. Ако изземеш плячката на екипажа си, запиши 300 либри гориво и 1 точка Репутация.

Ако нямаш кодовата дума „водород“ или не искаш да ощетяваш екипажа си, добави 2 точки към Репутация и провери дали имаш записана кодовата дума „кръв“.

В случай че я нямаш, си я запиши. Ако я имаш запиши думата „кървища“ и добави 1 към силата на Бойците си. Ако имаш и двете кодови думи, значи си добре въоръжен и няма накъде повече.

Разходът на гориво за деня е 450/400 либри. След като отбележиши това, провери последните записани в дневника координати:

- При В1 ► Епизод #104
- При В3 ► Епизод #106
- При Г1 ► Епизод #114
- При Г2 ► Епизод #115
- При Г3 ► Епизод #116
- При Д3 ► Епизод #126

Задаваш на кормчията курс за сблъсък, а хуарангите в близост до теб, вероятно схванали какво си намислил, замръзват на място. Камшикът на Гарган обаче бързо ги освествява и подканва гребците да дадат всичко от себе си за достигане на максимална скорост, макар да разчиташ повече на масата на кораба, отколкото на малкия декоративен шип на върха на балона.

— Зир-вобан, от „Дракон“ питат какви са намеренията ни и защо правим такава маневра — докладва матросът отговарящ за комуникациите, а ти се озъбваш с двеста и четиридесет каратова диамантена усмивка.

— Кажи им: „Хюстън имаме проблем!“.

— Зир-вобан, простете, ама това е „Дракон“, не „Хюстън“... — пробва да те върне в реалността матросът.

— Ти! — Посочваш друг матрос на посоки, след като изхвърляш остроумника зад борда. — Просто има кажи, че имаме проблем с витлата и затова предприемаме такъв курс на сближаване. И че може спешно да изхвърля още малко баласт — добавяш злобно, за да ускориш изпращането на съобщението.

Номерът явно минава, защото чак като се озовавате на хиляда лакти от „Дракон“, там се усещат какво си намислил. Опитът им да избягат от сблъсъка обаче е безуспешен, а самият сблъсък е чудовищен и разтърсващ.

Намали матросите с един и виж дали това няма да доведе до падане на оценката им. Също така си увеличи Репутацията с 2 точки за безкомпромисната разправа с неподчинението.

□ Сега е време да провериш колко ефективен е бил таранът. Провери записал ли си кодовата дума „корпус“, и ако я имаш ► Епизод #159

□ Иначе ► Епизод #149

— Какво за нея, крепост като крепост — свива рамене Анадрил, а връхчетата на ушите му леко потрепват.

— Е, аз от почти две петилетки не съм наминал насам, все нещо се е променило.

— Да се е променило, не знам. Преди четири зими снегът събори дървените навеси над кулите, но бързо ги оправиха отново, та не може да се каца по тях. Предният двор пък е без врати и направо зее навътре.

Елфът махва с ръка, все едно да прогони досадно насекомо, след което подхваща:

— Но стига сме си говорили общи приказки, нека да преминем на по-интересни теми, като новините от севера...

Запиши си кодовата дума „двор“, и Мини на ► Епизод #61

— Какво за нея, крепост като крепост — свива рамене Анадрил, а като вижда как гледаш към потрепващите връхчетата на ушите му, пуска косата си, до този момент вързана с лента на опашка.

— Е, аз от почти две петилетки не съм наминал насам, все нещо се е променило.

— Да се е променило, не знам. Преди четири зими снегът събори дървените заслони над кулите, но бързо ги оправиха отново, та не може да се каца по кулите. Предният двор пък е без врати и направо зее навътре.

Елфът махва с ръка все едно да прогони досадно насекомо, след което подхваща:

— Но стига сме си говорили само общи приказки, нека да преминем на по-интересни теми, като накъде си тръгнал...

Запиши си кодовата дума „двор“.

Мини на ► Епизод #128

— Какво за нея? Крепост като крепост — свива рамене Анадрил, а връхчетата на ушите му леко потрепват.

— Е, аз от почти две петилетки не съм наминал насам, все нещо се е променило.

— Да се е променило, не знам. Преди четири зими снегът събори дървените заслони над кулите, но бързо ги оправиха отново, та не може да се каца по кулите. Предният двор пък е без врати и направо зее навътре.

Елфът махва с ръка все едно да прогони досадно насекомо, след което подхваща:

— Но стига сме си говорили общи приказки, нека да преминем към по-интересни теми, като новините от севера...

И така с общи приказки за севера приключва една приятна вечер.

Запиши си кодовата дума „двор“.

Отбележи дневния разход на гориво от 420/370 либри ► Епизод #106

Даваш знак на хуарангите си да не се свенят с пламъците. Огнена река полита към „Дракон“ и голяма част от нея дори го достига. Чуваш възторжените викове на екипажа си, когато в корпуса на противника зейват десетки димящи язви, както и рева на противниците, който не обещава нищо добро.

Запиши си кодовата дума „кибрит“.

Всяка точка от оценката ти за [Бойци](#) носи по 1 точка [Щети](#) на „Дракон“. Към това добави още 6 заради огъня и запиши полученото число в дневника.

После мини на ► Епизод #250 за истинската битка.

188

Отваряш изпускателните клапи до краен предел. Това, че нозете ти не докосват палубата и че е съмнително дали ще успееш да ги затвориш обаче са бели какъри в сравнение със случващото се над теб.

Изпускането на газ се запалва, превръщайки главния шлюз на върха на балона в истинска драконова паст, бълваща сини пламъци по гондолата на „Дракон“. Кърмата на другия кораб пламва и от нея започват да се сипят гориво и хуаранги, които обхванати от демоничните огньове пламват, докато падат към вас.

*Отбележи си, че „Дракон“ понася 20 точки **Щети** и провери дали точките ти за **Гребци** са повече от 5, за да те измъкнат преди отломките да се стоварят отгоре ти.*

Ако отговаряш на това условие *те чака ► Епизод #250 и се приготви за истинската битка.*

В случай че не, имаш проблем ► Епизод #134

Хрущенето на чупещият се скелет на корпуса може да се сравни само със съсъка на разкъсващия се такелаж и паническите писъци на хуарангите на „Дракон“, а и на твоите. Виждаш как цели късове от корпуса ти се устремяват към земята заедно с част от екипажа на врага, а камшикът на Гарган отново влиза в действие, за да подканят гребците да се размърдат и да ви измъкнат оттук. Междувременно матросите ти хукват по такелажа, за да оправят щетите, а и за да не ги подканят Гарган.

Отбележи 10 точки [Щети за Дракон и намали Здравината си с 5, като всяка точка на Матроси над 5 ти спестява 1 от тях. Също така задраскай кодовата дума „корпус“.](#)

Мини на ► Епизод #250 за истинската битка.

190

Акостирате над развалините, всъщност развалини е силно казано. Има единствено една полукръгла арка, постаментът ѝ и нещо като малко олтарче пред нея. Завързвате кораба за арката и олтара и, докато разпределяш постовете, Гарган идва при теб с интересно питане.

— Зир-вобан, разполагаме с десетина бойни брадви, които не са много за тая работа, иначе съм качил и една джага, ама е само една. За мокра дървесина са ѝ зъбите, та няма да измъчи много хуарангите...

— Добре де, какво се опитваш да ми кажеш? Брадвите са шумни, джагата е тиха, ние сме дълбоко в тила на врага. Наясно съм, че могат да ни чуят, както и знам, че брадвите може да не са толкова ефективни после като ги ползваме по предназначение. Ходи разпредели на постия, дето няма да работят, а решението го остави на мене!

Запиши кодовата дума „*дърва*“.

Предстои ти избор между бързината и мудростта. Дали е по-опасно да ви чуят или пък застояването ще е по-лошото решение? Всичко е в твоите ръце.

- Ако решиши да използвате и брадвите ► Епизод #203
- Ако се придържаш само към джагата ► Епизод #213

191

При първото доближаване на разстояние за стрелба противниците дават толкова отчайващ залп, че дори една стрела от вашите да улучи, ще имате по-голяма успеваемост. Поглеждаш крака си и правиш лека корекция — добре де, две. Въпросът, който те мъчи сега, е дали да заповядаш ответният залп да е със запалени стрели, което може и да доведе до повече щети, но ще даде идеи на „Дракон“ или с незапалени, което пак не гарантира, че няма да те обстрелят със запалени стрели в отговор.

- Ако решиши да засипеш „Дракон“ с огън и жупел ► Епизод #201
- Ако решиши само да го преобразиш в таралеж, иди на ► Епизод #211
- Можеш и да се откажеш от стрелбата и да видиш дали противникът няма да се предаде пред мощта на добрата ти воля. Тогава си запиши кодовата дума „[сух](#)“ и върви на ► Епизод #221

192

Спускаш се до височина от тридесет лакти. Матросите чевръсто закотвят кораба, а бойците ти се хвърлят с диви викове да напоят кривите си мечовете с кръвта на варварите. Хуарангите са страховити воини, но този път явно си надценил силите им. Голобрадите момченца, които съставят патрула, видимо са решени да оживеят и буквально изколват бойците ти, след което, окрилени от победата, налитат на кораба.

Можеш да се измъкнеш срещу зануляване на оценката ти за Бойци, загуба на 10 точки Здравина (5, ако имаш кодовата дума „корпус“), загуба на 2 точки Репутация и разход от 450/400 либри гориво. След което малко гузно можеш да провериш последните записани в дневника координати:

- При В1 ► Епизод #104
- При В3 ► Епизод #106
- При Г1 ► Епизод #114
- При Г2 ► Епизод #115
- При Г3 ► Епизод #116
- При ДЗ ► Епизод #126

Другият вариант е да им покажеш къде зимуват раците и да опиташи контраофанзива. За целта обаче трябва да отговаряш на поне едно от двете условия:

- 6 или повече точки Матроси;
 - 12 или повече точки Репутация.
- Ако това е така, продължи на ► Епизод #143

193

Изненадата е първата стъпка към успеха, макар към момента по-често да си го постигал с измама. Сега трябва да докажеш дали си научил нещо от годините въздухоплаване.

Всъщност вариантите са два. Можеш да пробваш да се гмурнеш под „Дракон“ и да ползваш предимствата на някоя от технологиите, които си прикачил на кораба. Или при сближаването спешно да изхвърлиш баласт и да прелетиш на противниковия кораб — което да ти отвори доста възможности.

- Ако се спреш на спускането ► Епизод #157
- Ако предпочиташ ти да си отгоре ► Епизод #147
- Можеш и да зарежеш тия работи и директно да преминеш към атаката на ► Епизод #250

— Какво за тях? Човешките занимания не ме вълнуват особено — прозява се Анадрил, а връхчетата на ушите му леко потрепват.

— Колко е голям гарнизонът на крепостта, често ли пускат патрули? Добре ли се хранят и често ли тренират? Такива ми работи — уточняваш ти кръстосвайки пръсти зад гърба си.

— Ами до 6-ти крепостта ще е пълна, а и се чакат нови попълнения, след това ще се разпръснат на редовните патрули из околността. Самите патрули никога не са под двадесет души. Не че са ме канили на вечеря, но, доколкото дочувам, се хранят в западния вътрешен двор и тренират на закрито в източния.

Елфът махва с ръка все едно да прогони досадно насекомо, след което подхваща:

— Но стига сме си говорили общи приказки, нека да преминем на по-интересни теми, като новините от севера...

Запиши си кодовата дума „гарнизон“.

Мини на ► Епизод #61

— Какво за тях? Човешките занимания не ме вълнуват особено — прозява се Анадрил, а като вижда как гледаш към потрепващите връхчетата на ушите му, пуска косата си, вързана до този момент с лента на опашка.

— Колко е голям гарнизона на крепостта, често ли пускат патрули. Добре ли се хранят често ли тренират. Такива ми ти работи — лъжеш не много добре ти.

— Ами до 6-ти крепостта ще е пълна, а и се чакат нови попълнения, които след това ще се разпръснат на редовните патрули из околността. Самите патрули никога не са под двадесет души. Не че са ме канили на вечеря, но доколкото дочувам се хранят в западния вътрешен двор и тренират на закрито в източния.

Елфът махва с ръка все едно да прогони досадно насекомо, след което подхваща:

— Но стига сме си говорили общи приказки, нека да преминем на по-интересни теми, като накъде си тръгнал...

Запиши си кодовата дума „гарнizon“.

Мини на ► Епизод #128

— Какво за тях? Човешките занимания не ме вълнуват особено — прозява се Анадрил, а връхчетата на ушите му леко потрепват.

— Колко е голям гарнизона на крепостта, често ли пускат патрули. Добре ли се хранят често ли тренират. Такива ми ти работи... Питам колкото да поддържам разговора — лъжеш не много добре ти.

— Ами до 22-ри крепостта ще е пълна, а и се чакат нови попълнения, които след това ще се разпръснат на редовните патрули из околността. Самите патрули никога не са под двадесет души. Не че са ме канили на вечеря, но, доколкото дочувам, се хранят в западния вътрешен двор и тренират на закрито в източния.

Елфът махва с ръка все едно да прогони досадно насекомо, след което подхваща:

— Но стига сме си говорили общи приказки, нека да преминем на по-интересни теми, като новините от севера...

Приказката потръгва и дори се налага да изземете една от никсите на екипажа, за да имате достатъчно мезе.

Запиши си кодовата дума „гарнizon“, отбележи дневния разход на гориво от 550/500 либри.

Отлети на ► Епизод #106

Около върховете на гоблинските стрели винаги има омотано и спонче кълчища, което лесно се пали, а и е много ефектно да заливаш противника с река от огън, особено през нощта, но нещо ти подсказва, че точно сега това не е добра идея. Разпорежданията ти стрелите да не се палят водят до разочарована глъчка, но едно-две изплющвания с камшика на Гарган слагат край на недоволството.

Корпусът на противника настръхва като таралеж от залпа ви, враждебният рев на екипажа му не вещае нищо добро.

Всяка точка от оценката ти за [Бойци](#) носи по 1 точка [Щети](#) на „Дракон“.

Мини на ► Епизод #250 за истинската битка.

198

Сам не разбираш как успяваш да затвориш клапите, но по-важното е, че вече крещиш заповеди за изхвърляне на баласт, а хуарангите ти са истински професионалисти, опре ли до изхвърляне на нещо зад борда. Да не говорим, че това е и най-удобният момент за разчистване на сметки. Двеста либри гориво и един матрос политат към земята. Надяваш се само да не е оня, дето ти дължеше пари от последната игра на прескок. После корабът се разтърсва от удара в гондолата на „Дракон“.

Приспадни си разхода на 200 либри гориво и един матрос и, ако това променя оценката за [Матроси](#), го отбележи в дневника.

Провери имаш ли кодовата дума „корпус“.

Ако си я записал ► Епизод #189

Иначе ► Епизод #199

199

Хрущенето на чупещия се скелет на корпуса може да се сравни само със съська на разкъсващия се такелаж и писъците на хуарангите на „Дракон“, а и на твоите. Разкъсванията в корпуса ти водят до бърза загуба на височина, а камшикът на Гарган отново влиза в действие, за да подканят матросите да оправят щетите, нанесени на кораба от вобана му. Междувременно гондолата на „Дракон“ се е изместила и отгоре ви заваляват запалени въглища и гоблини.

Виж дали имаш кодовата дума „водород“. Ако това е така ► Епизод #284

Ако не притежаваш това достижение на съвременната гномска технология, отбележи 5 точки [Щети](#) за „Дракон“ и загуба на 10 точки [Здравина](#) за теб, като всяка точка за [Матроси](#), ти спестява по 1 от тях.

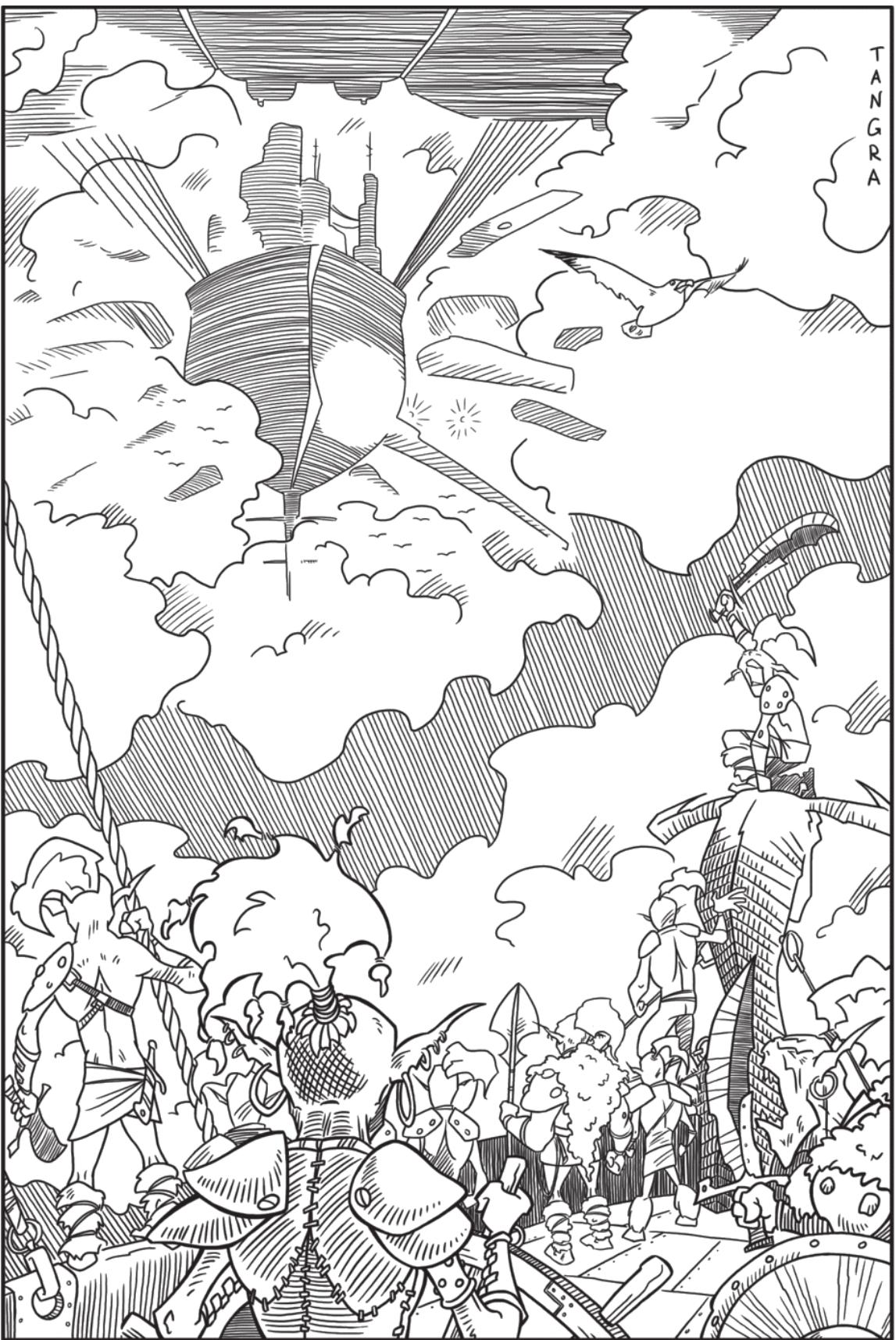
После мини на ► Епизод #250 и стига игрички, време е за битка.

200

— Кораб на хоризонта — викът на юнгата прокънтява над палубата като гробовна камбана, а внезапно секналият вой на вятъра сякаш засилва силата му. Огромен въздушен кораб изплува от ниските облаци и преминава пред изгряващото слънце, обагрящо балона му в цвета на прясна кръв. „Дракон“ просто не може да се сбърка. Със своите двеста и петдесет лакти дължина той е най-големият въздушен кораб, порил небесната шир от Голямата битка насам. Дори оттук можете да чуете жуженето на шестте му витла, всяко от които двойно по-голямо от вашите. А екипажът му наброява повече от шестдесет хуаранги. Не е лесно да решиш дали размерите или численото превъзходство са по-плашещи. Всъщност дори и да си мислил да избягаш, надали би могъл, а и все пак целта ти е да победиш този Голиат. Някак си.

□ *Можеш да пристъпиши към директна конфронтация ► Епизод #250. Там попадаш, и ако имаш кодовата дума „вино“, защото хуарангите ти явно са се почерпили за кураж и няма да могат да изпълняват сложни маневри.*

TANGRA



- Ако героят ти е Сърт, ти хрумва гениалната на пръв поглед идея да таранираш противника ► Епизод #183
- Ако играеш с Фик, освен опцията за пряко нападение можеш да опиташи да подлъжеш врага с някоя гномска хитрина ► Епизод #173
- Ако си избрал Рик, би могъл да опиташи да приложиш натрупания си опит с изненадваща и коварна маневра ► Епизод #193

201

Всички, освен гребците и двама матроси, се изсипват на левия борд на гондолата. Четири факли от борови клечки се запалват между групичките и върховете на стрелите, омотани в кълчища, се надвесват на тях. После над „Дракон“ се появява второ звездно небе. Огнените дири сякаш показват пътя, по който пристига колесницата на огнения бог, за да стовари праведния си гняв си върху Гугрикх и компания.

Провери дали имаш кодовата дума „[обстрел](#)“.

В случай че това е така, хуарангите на Гугрикх вече ти поназнайват номерата и успяват да отдръпнат кораба, понасяйки едва 10 точки [Щети](#).

Ако не си го обстрелявал досега, „Дракон“ понася [Щети](#), равни на 6 + сбора от оценките ти за [Бойци](#) и [Матроси](#). След като нанесеш промените в дневника си, запиши кодовата дума „[факла](#)“ и мини на

► Епизод #221

202

Това, което сътвориха хуарангите преди малко, ти се вижда като бледа сянка на ответната стрелба. Небето сякаш се превръща в река от огън, която се излива отгоре ви, докато крещиш заповеди на гребците и матросите си. Чак когато успявате да се отдалечите достатъчно, Гарган ти обръща внимание, че от прасеца ти стърчи стрела.

Запиши кодовата дума „[саламандър](#)“.

Ако разполагаше кодовата дума „[корпус](#)“, изкуцукай на ► Епизод #264 да провериш щетите.

Иначе накуцването ще те отведе на ► Епизод #274

203

Дузина гоблини с брадви и триони в гората са като гладни дървояди в кревата. Само след няколко часа полянката осезаемо е разширила периметър си. Падналите дървета определено са повече, отколкото бихте могли да отнесете, но, за да ги натоварите, трябва още работа. Най-малкото да се поокастрят трупите. Те са доста по-слабо гориво от въглищата — двеста либри дърва има стойността само на сто либри въглища. Към момента на кораба сте успели да качите едва половината от възможния товар. Точно тогава по гърба ти пролазват студени тръпки.

Задраскай кодовата дума „[кървища](#)“, ако я имаш.

Провери колко либри можеш да натовариш в момента (най-лесно се смята като видиш колко гориво си изразходвал до сега). Раздели полученото число на две и си отбележи количеството, което си натоварил.

□ Сега погледни деня в капитанския [дневник](#). Ако е от понеделник до четвъртък ► Епизод #253

□ В случай че е от петък до неделя ► Епизод #223

204

Ти, Гарган и още няколко хуаранги-доброволци, навлизате в пещерата с извадени оръжия. Пристъпвате леко, а дебелият слой прах заглушава стъпките ви. Двестатина разтега навътре помощникът ти нарушава един от хуарангите и го праща да донесе факли.

След тази кратка спирка продължавате доста по-уверено напред и леко надолу. Не след дълго тунелът отново става хоризонтален и дори леко се повдига, докато не достигате до едно от така противните, но типични за всяко подземие разклонение. За разлика от обикновените обаче, не че въобще си виждал някакви, двете посоки се различават доволно много. То е Т-образно и през него лъха поток от страшна жега, като от ковачница или от огньовете на пъклото.

Левият ръкав представлява стръмно издигаща се вита стълба, със старателно издялани и украсени с битови мотиви стъпала. Десният напомня на грубо изсечен коридор, тук-там подпрян с някое бичме. Той се спуска рязко надолу. Потокът на жегата обаче е толкова силен, че не можеш да определиш дали се спуска по стъпалата или идва от тунела.

В случай че решиши да се изкачиши нагоре ► Епизод #256

Ако решиши да се довериши на познанията си по физика, дори да не знаеш какви са те, можеш да тръгнеш по тунела надолу, се насочи към ► Епизод #224

205

В крайна сметка се оказва, че ще има таен епизод, който бях пропуснал да използвам за играта в първоначалните й ревизии. Пък и винаги ме е радвало да намеря такъв при други автори от „старата вълна“.

Казвам се Спасимир Игнатов, по-познат в онлайн средите под псевдонима Вилорп. Падам си по настолни и ролеви игри и, разбира се, по книги-игри. Мисля си, че именно заради тях започнах да чета и жадно да поглъщам всяко следващо приключение на любимите си автори. Сред тях е и Любо Николов.

Написах тази книга-игра, защото видях незапълнена част от историята на „Грифона“. А и вероятно си падам малко графоман. За справка гугълни **„А уж беше проста работа“** или посети форума на Аксиом 16.

Освен това, понеже ме досрамя да пиша в началото, искам поне тук да благодаря на Коцето, Киро и останалите приятели, които ме подкрепиха. Благодаря ви!

А сега си запиши кодовата дума „заек“ и мини на ► [Финал](#)

206

Нареждаш акостиране и даваш заповед да се разчисти част от почвата. За целта използвате мечове и брадви, които не изглеждат много доволни. В крайна сметка хуарангите ти бързо вдяват какво се иска то тях, особено след като Гарган им обяснява с камшика си. В общи линии зареждате кораба с чинно подредени блокчета торф пропит с петрол, който гори по-добре от въглищата. Въпреки всеобщия ропот от принудителния труд хуарангите признават, че досега, когато са ползвали земя за гориво, тя никога не е горяла.

Задраскай кодовата дума „*кървища*“, ако я имаш, и прибави 2 точки *Репутация* за решението да използваш торфа за гориво.

Ако нямаш кодовата дума „*водород*“, възстанови горивото си до максимум. Запиши и дневен разход от *600/0* либри гориво (защото гориш торф за поддръжка) и кодовата дума „*въглища*“.

□ Мини на ► Епизод #116

Матросите слизат от витловата палуба единствено, за да смажат предавките и то едва когато започнат да пушат. Временните приспособления, които сте сложили на витлата, позволяват цялата налична жива сила да се хване за тях. Ти същото си там, рамо до рамо с Гарган, спуснал се отново да разказва истории за децата си — как точно преди да тръгне малкият му син за пръв път казал „убий човека“. „Дракон“ от своя страна явно няма намерение да изпуска плячката си и ви преследва със завидно упорство.

Ако имаш повече от 25 хуаранги, някак успяваш да задържиш разстоянието помежду ви по-голямо от хвърлей стрела. Отбележи си, че „Дракон“ получава 15 точки [Щети](#), докато се опитва да ви догони, вместо да се ремонтира.

Ако ли не, „Дракон“ постепенно се изравнява с вас и дори без гномската тръба можеш да видиш самодоволната физиономия на Гугрикх, застанал на кърмата му. Отбележи си 10 точки [Щети](#) за „Дракон“ и загуба на 10 точки от [Здравината](#) на твоя кораб, като всяка точка за [Матроси](#) ти спестява по 1 от тях.

После мина на ► Епизод #241, ако разполагаш с кодовата дума „[тарикат](#)“.

A, ако не, те чака ► Епизод #231

208

Правилото се потвърждава напълно още щом тръгваш по лявото разклонение. С други думи не те напада мечка. Е, удряш главата в първите три от поредицата ниски подпорни греди, но след това нещата се оправят, доколкото може да се оправи нещо, което го няма.

На всеки три подпорни греди отляво има пробит отвор, от който се чува кънтене. Сигурен си в това, защото имаш три отбелязки на челото. Самият коридор завива надясно в плавна широка дъга. Вървиш досадно дълго, докато стигаш до подозрително познато ново разклонение. От едната страна има тунел, който се спуска леко надолу и от него съвсем бледо светлее нещо подобно на сиянието на пещерните плужеци, с които баба ти те плашеше като малък. Напред продължава коридор, идентичен с този, който току-що извървя, а вляво друг грубо изсечен тунел се изкачва вероятно към повърхността, защото ако се изкачваше към дълбините щеше да е странно.

□ Ако, нямаш кодовата дума „[ковач](#)“, може да свиеш вдясно и да провериш наистина ли плужеците ядат приключенци, ► *Епизод #238*

□ Можеш да свиеш по лявото тъмно разклонение изкачващо се стръмно нагоре, като за целта минеш на #214

□ В крайна сметка може да продължиши и напред към ► *Епизод #244*

— Е старче, дали пък малко от това няма да ти помогне да си спомниш едно друго? — Подаваш на мъжа мях с вино. Той те гледа с подозрение известно време, но после поема меха и отпива юнашка гълтка. Не и преди да го подуши де.

В краина сметка гоблинското отношение и разпивката свършват работа. Старецът се поотпуска и ти разказва за тегобите на селото, които не са никак малко. Като се почне от това, че дори момчета на по тринадесет лета вече отиват на фронта. Мине се през патрулите, които събираят каквато стока са успели да завъдят селяните — пак за там, разбира се. И се стигне до разбойническата банда на Бент от Уейн, тероризираща рибарите. Добрата новина, свързана с нея, била, че бандата пресякла брода Ламанш надолу по реката и вече няколко седмици се вихрила на другия бряг.

— Че какъв е този разбойник, дето толкова ви плаши? — питаш, а старецът се подсмихва и удря още един гълток, преди да продължи.

— Той е огромен воин, толкова силен, че ползва цял бор като оръжие. Мощта му е неизмерима. Веднъж решил да отиде да гледа представление на изроди. Бил чул, че един лилипут е космати краката скочал през пръстен от огън, скрит в собствения му джоб. Та толкова искал да види това чудо, че две дузини здрави мъже не могли да го удържат. Не могли и да го изгонят и горката гадинка трябвала да повтори номера си над двадесет пъти.

— Е що пък се са мъчили да го задържат? — прекъсваш стареца, който ти пуска кръвнишки поглед.

— Аз от де да знам? Не е искал да си плати петачето за вход, предполагам.

— Добре, добре. Моля, продължи! — Вдигаш примирително ръце и леко го подбутваш, защото мехът му ти изглежда твърде олекнал.

— Шайката, която води със себе си, се нарича „Патрул към преизподнята“. Всъщност първият патрул се издави в Кардомил преди години, та той е вторият, но водачът им е все същият, демоните да го

тръшнат! Зловещи твари са тези в патрула, всяват страх със самото си приближаване и... Усмихваш се? Прави го, докато можеш, защото срещнеш ли веднъж Бент или Едрият Уейн, както сам се зове понякога, никога няма да се усмихнеш отново. Главата ти ще лежи на поне два разтега от тялото. Никой не може да ни отърве от него. Кралят се грижи за войската, войската, се разправя с вас... Единствено разбойниците ни обръщат внимание...

Старецът замълква и се заема да ти доунищожи запасите.

— Аа — подемаш в опит да спасиш последните глътки от меха.

— Навремето ли? Това ли щеше да попиташи?

— Глърк — избираш най-дипломатичния отговор, тъй като и идея си нямаш за какво говори събеседникът ти.

— Че кой ти помни толкоз отдавна? — продължава той. — Може да е бил добър човек, може да е писал книги за деца... Какво бре, това, че сега децата не могат да четат, не значи, че преди не са могли. Те и сега могат, само някой трябва да им покаже как, децата обичат приказките. Ех, да не беше тази проклета военна криза — завършва патетично той и ликвидира на един дъх остатъците в меха.

— Кълна се в предците си, че, ако срещна нейде този разбойник няма да му позволя повече да ви тормози! — заявяваш ти, докато се надигаш, тъжно гледайки празния мях.

— Мнозина твърдяха същото, момче, ама Бент все още ни взима кокошките. Войниците също де. Ма дано поне ти удържиш на думата си, щото човешката досега не е сработила.

— Сполай ти, дядо! — казваш и опираш чело в ръката му, преди да тръгнеш.

Запиши си кодовата дума „[бобър](#)“.

[Мини на ► Епизод #219](#)

210

Гарган идва при теб да ти съобщи, че е забелязал група конници, вероятно принадлежащи към човешки патрул. Това ти дава добра възможност да се разправиш с част от варварите и да вдигнеш бойния дух на хуарангите. Победите, дори и лесни, все пак са победи. А и от един-два грабежа надали ще се развали кой знае колко дисциплината на кораба.

Ако героят ти е Фик ► Епизод #262

Иначе трябва да избереш каква тактика ще приложиш срещу варварите.

Единият вариант е да се спуснете над тях като хищна птица и да ги засипете със стрели ► Епизод #272

Другият е да кацнеш нейде пред тях и да им влезеш в открит бой ► Епизод #281

Винаги можеш да зарежеш лесната плячка. Тогава си намали Репутацията с 1, отбележи дневен разход на гориво от 400/350 либри и провери последните записани координати:

При Д1 ► Епизод #124

При Д2 ► Епизод #125

211

Всички, освен гребците и двама матроси се изсипват на левия борд. Стрелите си вадят и се забиват в ръба на гондолата, за да се зареждат по-бързо. После над „Дракон“ се спуска нощ посред бял ден. Стрелите ви скриват слънцето, приканвайки господаря на нощта да стовари праведния си гняв си върху Гугрикх и компания.

Провери дали имаш кодовата дума „[обстрел](#)“.

Ако да, хуарангите на Гугрикх вече ти поназнайват номерата и успяват да отдръпнат кораба си, понасяйки едва 5 точки [Щети](#).

Ако не си го обстрелявал досега, Дракон понася щети равни на сбора от оценките ти за [Бойци](#) и [Матроси](#). След като отразиши промените в дневника, запиши си кодовата дума „[сух](#)“.

Мини на ► Епизод #221

212

Това, което сътвориха твоите хуаранги досега, ти се вижда като бледа сянка на ответната стрелба. Над вас все едно се спуска нощ. Река от смърт се излива отгоре ви, докато крешиш заповеди на гребците и матросите си. Едва когато успявате да се отдалечите достатъчно, Гарган ти обръща внимание, че от прасеца ти стърчи стрела.

- Ако разполагаш с кодовата дума „[корпус](#)“, изкуцукай на ► Епизод #264 да провериш щетите.
- Иначе накуцването ще те отведе на ► Епизод #274

213

В най-добрите традиции на бригадите, двама работят, а десет кибичат и дават акъл. След няколко часа усилено дърворязане на борда на кораба има 800 либри подредени в спретнати купчинки дърва. Не че е малко, ама и много не е. Дървата са доста по-слабо гориво от въглищата. Двеста либри от тях имат стойността на сто либри въглища. На небосвода дори изгряват първите звезди и започва да те терзае мисълта дали не се задържахте твърде дълго тук. Добрата новина е, че Гарган не е оставил кибиците да кибичат и прилагайки аргументи като камшика си привежда кораба в ред.

В случай че си имал никакви щети по него, възстанови 2 точки от [Здравината](#) му.

Ако решиш да продължиш с дърворязането, докато допълниш товара ► [Епизод #243](#)

Ако благоразумието надделее, продължи на ► [Епизод #233](#)

Кибичиш си наслед едно Т-образно разклонение. В лек пристъп на клаустрофобия се оглеждаш във всички посоки, доволен, че си завършил начално образование и можеш да ги преброиш. Единият тунел се издига стръмно нагоре под формата на стълбище. Стръмно стълбище с губещи се стъпала, които същевременно изглеждат болезнено твърди.

Надолу пък се спуска друг грубо изсечен в скалата тунел, все едно пробиван само със силата на яростта и юмруците. В тази посока се носи някакво топло течение, но не можеш да определиш дали се спуска или се изкачва.

Третият тунел си изглежда съвсем редовно изкопан — първо се спуска леко, но след кратка проверка установяваш, че по-натам започва не много стръмно изкачване.

- Ако решиши да се пробваш със стълбите ► Епизод #256
- Ако искаш да се спуснеш по тунела надолу, пътят ти е към ► Епизод #244
- Третият вариант е най-скучният, а именно към ► Епизод #234

215

Можеш да се гордееш със самия себе си и с далновидните си решения преди полета. То и друго не се очакваше — все пак си зирвобан, нищо, че само от няколко дни.

С поредица от ловки маневри и виражи извеждаш на два пъти кораба в гръб на „Дракон“, доколкото един балон има гръб. На два пъти Гугрикх ти се измъква на косъм. Накрая обаче го притискаш в едно низходящо течение и със злорада усмивка се присъединяваш към стрелците на носа, пускайки няколко стрели по противника, преди да се върнеш на щурвала.

Запиши си, че „Дракон“ понася 10 точки [Щети](#), а ти губиш 5 точки [Здравина](#).

Ако все още можеш да летиш, продължи на ► Епизод #236

216

Приемаш предизвикателството на Гугрикх. Изправяш се лице в лице срещу опасността — тъй де, от двеста лакти разстояние и зад гърбовете на верните ти хуаранги като жив щит, и с истински дъбов щит в ръце. Все пак засега си живял повече от последния зир-вобан и не ти се ще да си разваляш серията.

Ето че идва решителният миг. Двата въздушни левиатана се изправят един срещу други започват да ускоряват. Оттук можеш да чуеш свистенето на шестте витла на „Дракон“, въпреки скърцането на предавките на твоите „Дракон“ ще премине вдясно от теб. Хващащ се здраво, готов да блокираш левите витла и се сещаш още нещо... Разстоянието помежду ви е твърде голямо и Гугрикх ще има време да реагира.

Провери имаш ли кодовата дума „[витло](#)“.

- Ако отговорът е Да ► Епизод #227
- Ако е Не ► Епизод #237

Започваш да изхвърляш баласт, гориво, чужди лични вещи и протестиращи срещу посегателството над личните им вещи. А корабът бързо се издига. Гугрикх обаче няма намерение да ви остави толкова лесно и от „Дракон“ също полита аналогичен асортимент. Докато хвърляш една кожена надуваема кукла се замисляш какво ли ще си кажат онези, върху които вали този странен дъжд. На десет хиляди лакти височина Дракон започва да забавя изкачването си...

Ако имаш кодовата дума „водород“, ти продължаваш да се издигаш без усилия и дори го обстреляш. Отбележи, че „Дракон“ получава 15 точки [Щети](#).

Ако ли не, „Дракон“ се изравнява с вас и дори без гномската тръба можеш да видиш самодоволната физиономия на Гугрикх, застанал на кърмата му. Отбележи, че двамата си взимате по 10 точки [Щети](#) (и извади твоите от [Здравината](#) на кораба), като всяка точка на [Матроси](#) ти спестява една от тях.

После мина на ► Епизод #241, ако разполагаш с кодовата дума „[тарикат](#)“.

Ако не продължи на ► Епизод #231

— Здравей! Аз съм повелител на въздушен кораб и древен архивраг на джуджетата, ама дали все пак не може да сме приятели? И извинявай, че нахълтвам така... — започваш подготвената си реч и едва след това осъзнаваш, че можеше да спестиши част от нея. Съдбата избира точно този момент да препъне краката ти в нещо на пода, поразително приличащо на стъпало или праг. Изреваваш зловещо и болезнено. После, за да се спасиш от размазване в пода инстинктивно размахваш ръце и се улавяш за първото, което ти попада — внушителен меч подпрян на стелаж с още мечове. Правиш няколко крачки напред, все още мъчещ се да запазиш равновесие и размахвайки предизвикателно меча, с което определено привличаш вниманието на джуджето. То от своя страна свива в юмруци неприятно мускулестите си ръце.

Ако решиши, че нещата така и така са тръгнали лошо и няма накъде да се влошат повече, можеш да заповядаш атака на ► Епизод #222

Ако опиташ да обясниш на джуджето, че въпреки нахлуването си, не му мислиш злото. Тъй де, вероятно има някакъв минимален шанс около едно на милион да ти повярва. Ако се чувстваш късметлия ► Епизод #232

Последна, но не и по важност, е възможността да драснеш в обратна посока, преди домакинът да си извади погрешни впечатления за теб. Този мъдър ход можеш да направиш на ► Епизод #244

219

Тикваш в ръцете на стареца кесията си с няколко къса самородно злато, нареждаш да се разтовари малко храна за селището и след това отново потегляте на път.

Запиши си кодовата дума „пъстърва“.

Дневният ти разход гориво е 450/400 либри, като за всяка точка Гребци над 4 спестяваш по 20 от тях.

Продължи към ► Епизод #124

— Кораб дясно на борд — викът отеква над палубата въпреки воя на вятъра. Припряно се покачваш на кърмовата надстройка, докато Гарган размахва камшик, за да ускори подготовката на екипажа за битка. Корабът обаче е доста по-малък от „Дракон“ и дори от твоя. Едва стотина лакти и четири витлов.

— Поддържай курс на сближаване, Гаргане. Ще можем да разменим няколко думи с приятели — казваш с усмивка, прибирайки гномската тръба. — И отмени бойната тревога. „Дракон“ още не смее да ни излезе насреща.

— Тъй вярно, зир-вобан! — Удря юмрук пред сърцето си помощникът ти и пак размахва камшика. — Гребете, кучета, още не е дошло време да мрете!

След около четвърт свещ време успявате да се преборите с вятъра и се доближавате на достатъчно разстояние до другия кораб, за да се виждат позивните сигнали без помощна тръба, каквато вобанът му очевидно няма. Чувате приветствените викове на екипажа отсреща.

Първият сигнал към вас е предложение за скачване. То изглежда обосновано предвид вятъра, който може да ви откъсне едни от други при някой по-мощен повей.

Запиши си кодовата дума „[сянка](#)“.

- Ако героят ти е Рик, отиди на ► [Епизод #269](#)
- Иначе може да се сближите, при което се хвърлят няколко въжета, балоните се допират един до друг и между гондолите се прекарва импровизиран въжен мост. За този избор продължи на ► [Епизод #279](#)

- Другият вариант е да ползвате поливните, но разговорът чрез тях отнема време, а и може другият вобан да се засегне ► [Епизод #259](#)

221

Ако се съди по суматохата на палубата на „Дракон“, Гугрикх не само няма намерение да се предава, но и ти е замислил пъклена изненада. Изненада, изненада, колко пък да е изненада. Щом поглеждаш през гномската тръба, виждаш, че шайсетина стрелци са готови да ви направят на решето.

Ако разполагаш с кодовите думи „[кибрит](#)“ или „[факла](#)“ ►
Епизод #202

Ако имаш само думата „[сух](#)“, продължи на ► Епизод #212
 Ако не отговаряш на нито едно от условията по-горе, си омешал нещо в [Дневника](#). Занули [Щетите](#) на „Дракон“ и се върни на ► Епизод #200

Изненадата е най-силното оръжие или така поне си чувал. В случая това, което следва, е доста болезнено, защото единственото, което прави джуджето, преди да парира пъrvите ви удари, е да пусне един меланхоличен поглед, подкрепен с дваж по-трагична въздишка.

Пъrvият гоблин, налитащ с високо вдигната брадва, е посрещнат от ъперкът, който, освен че го запраща няколко разтега назад, го лишава и от ботушите му, останали на място. Вторият следва примера на другарчето си, но след десен прав в главата, докато третият се разминава леко и левачката на джуджето просто го свива на кълбо в краката му, след като намира стомаха му. После джуджето хваща наковалнята си с две ръце и, ползвайки я като тояга, помита втората вълна нападатели. А теб почва да те сърби под лъжичката. Дали не е време да се хвърлиш в боя?

□ Ако героят ти е Рик, той мъдро си плюе на петите към ► Епизод #252. Там отиди, и ако решиши да предприемеш тактическо отстъпление.

□ Ако пъrvите жертви не те притесняват и си твърдо убеден в превъзходството ви ► Епизод #242

223

Потреперваш и се загръща по-плътно в наметалото си от никси. Може би само ти се е сторило. Може би онази сянка между дърветата бе игра на светлината. Може би ти се е причул петел дълбоко в тая гора. Може би „може би“-тата са станали твърде много, за да не им обърнеш внимание?

- Ако решиш, че е крайно време да отлитате ► Епизод #233*
- Така и така ви остава само да натоварите готовите трупи, никой не е казал, че трябва да си счупите краката от бързане и да зарежсете „плячката“ си. Ако мислиш така ► Епизод #253*

Естествено, че топлината се издига отдолу нагоре, все пак си вобан и ги разбиращ тия работи. А това, че се замисли беше само хитър ход да пробваш дали останалите са глупаци. Пътят продължава да се спуска надолу и все по-надолу, докато в един момент съвсем отчетливо не започваш да чуваш ударите на чук. Проблемът е, че не можеш да определиш дали те идват от лявото или дясното разклонение на тунела. За да стане още по-завързано на кръстовището, което си достигнал, има и трето разклонение, спускащо се леко надолу и като че ли в негови щасти видяда светлина, макар и не така ярка, колкото тази от фенерите ви.

□ Ако се спреш на лявото разклонение, защото както е известно винаги трябва да поглеждаш първо на ляво, за да не те нападне мечка
 ► Епизод #208

□ Ако тръгнеш по дясното, което бъкел не се различава от лявото, но по смътен спомен в лабиринт винаги трябва да завиваш на дясно, мини на ► Епизод #228

□ Може да зарежеш тия бабини деветини и вместо звука да провериш светлината, която пък би могла да иде от някой от тия гигантски пещерни червеи с многото зъби, които се изхранват главно със заблудени приключенци ► Епизод #238

В момента много се радваш на реверсивното витло, което ти сложиха черните гноми, и си страшно доволен, че взе повече гребци, отколкото трябваше.

С поредица от ловки маневри и виражи извеждаш кораба в гръб на „Дракон“ доколкото един балон има гръб. Тъй като при гоблинските летателни съдове гондолата е леко изнесена напред спрямо центъра на балоните, ти можеш да надупчиш опашката му, а и той рискува да стори същото, ако ви отвърне.

Със злорада физиономия се присъединяваш към стрелците на носа и пускаш няколко стрели, преди отново да се върнеш на щурвала.

Запиши си, че „Дракон“ понася 15 точки [Щети](#).

Мини на ► Епизод #236

226

Лесно е да се каже „нека избягаме от «Дракон»“. Въпросът обаче е как да стане това, при положение че той те превъзхожда в почти всичко. Единият вариант е да разчиташ на екипажа си като впрегнеш всеки един на витлата, вероятно и себе си. Маратонско бягане на две хиляди лакти височина един вид. Другият — да се надяваш, че техническата революция може да помогне и да потърсиш убежище във висините, макар че за там ще ти трябват към 500 либри баласт...

- Ако изборът ти е маратонско бягане ► Епизод #207*
- В случай че си решил да участваш в скороостно катерене ► Епизод #217*

Гугрикх обаче си няма и идея колко може да е подъл един зирвобан. Не само му съсипваш плана да те залее с порой от стрели, а и вкарваш в употреба тайно оръжие. Гребците ти развъртат петото витло и корабът ти завива рязко. Същевременно ти дърпаш контра на левите витла, които спират със зловещо скриптене, а гребците им се премятат през глава няколко пъти. Поне един от тях май си чупи врата. Въпреки това целта е постигната — двете ти десни витла се сблъскват с трите на дракон и взаимно се превръщат в трески.

Отбележи 15 точки *Щети* за „Дракон“ и загуба на 10 точки *Здравина* за теб, като всяка точка за *Матроси* ще намали пораженията ти с 1.

- После иди на ► Епизод #241 за равносметка, ако имаш кодовата дума „*тарикат*“.
- Или на ► Епизод #231, ако я нямаш.

Правилото се потвърждава напълно, още щом тръгваш по дясното разклонение. С други думи, не се губиш в лабиринта. Предимно защото тунелът се оказва един изключително дълъг коридор, извиващ се в широка дъга наляво. Отнякъде продължават да долитат ударите на чук, но така и не можеш да се ориентираш откъде. За сметка на това емпирично установяваш, че има трегери на всеки три разкрача. Докато разтриваш за трети път ударената си глава, забелязваш в стената вляво малки отвори, през които по-скоро се промъква, отколкото прониква светлина. Отворите са насочени леко надолу и напред, и явно минават през цялата скала. Ако се движеше в другата посока, нямаше да ги видиш. След още три разкрача отново разтриваш глава и се замисляш за прищевките на съдбата.

Вървиш досадно дълго, докато стигаш до подозрително познато ново разклонение. Вляво има тунел, който се спуска леко надолу. От него съвсем бледо светлее нещо подобно на сиянията на пещерните плужеци, с които баба ти те плашеше като малък. Напред продължава тунел като този, който току-що извървя, а вдясно има друг грубо изсечен коридор, който се изкачва, вероятно към повърхността.

□ Ако, нямаш кодовата дума „[ковач](#)“, може да свиеш на ляво и да провериш наистина ли плужеците ядат приключенци, на ► *Епизод #238*

□ Можеш да свиеш и по дясното разклонение, изкачващо се стръмно нагоре. За целта иди на ► *Епизод #214*

□ В крайна сметка може да продължиши и напред по тунела на ► *Епизод #244*

— Ваше Величество! — работниците падат на коляно и свеждат глави пред благородната Еллара. Тя пристъпва на поруганата поляна и съзира безжалостно повалените дървета. В огромните ѝ, сини като звездното небе очи се появява тъга. Горски исполини, отгледани от семенца, лежат посечени. От гърдите ѝ се откъсва дълбока въздишка и тя обръща поглед към останките на гоблинския въздушен кораб. Дори свален от небето, той изглежда заплашителен и... чужд. Присъствието му поражда в Еллара непривично чувство, каращо я да се плаши от самата себе си.

— Съберете труповете на гнусните твари, всяка частица от тях — в мелодичния ѝ глас се долавят необичайно твърди нотки.

Еллара се приближава до каменния олтар пред арката и протяга длан над него. Изящните ѝ бели пръсти докосват някои от гравираните по повърхността му символи и те засияват с магична светлина. След миг арката потреперва, разсложава се на вградени един в друг пръстени, които започват да се въртят. Внезапно в очертанията ѝ се появява огледално езеро. Вода, която лекичко се вълнува, без да се стича. Гледка, която можеш да видиш, само ако надникнеш в кладенец.



Нежният глас на елфата звънва в напрегнатата тишина:

— Захвърлете ги през портала! Дори най-дребните късове от тях и всичките им вещи! Нека не остане следа от появата им.

Останалите ѝ се подчиняват безмълвно. Скоро на поляната царят ред и чистота, а езерцето изчезва.

Еллара въздъхва:

— Сега да се погрижим за мъртвите си... — след което добавя със стоманено твърд тон: — А във Вечната гора никога не е стъпвал гоблински крак!

Запиши кодовата дума „елф“, намали Репутацията си с 5 точки.

После се върни на ► Епизод #190. Нека приемем, че някъде е станало объркване.

230

Няма съмнение, това е стълб дим. Нареждаш незабавно да се насочите към него. Може би късметът ви се е усмихнал и ще спипате Гугрикх по долна риза.

Да, ама не. Пушекът излиза от димоотвода на пещера в южната част на Северозападните димящи планини. Сравнително изненадващо откривате една от древните скални площадки, правени за акостиране на въздушните кораби от кралството. В самата скала зее богато гравиран вход на пещера. Успявате да привържете кораба към занемарените древни котвени камъни издялани във формата на грифони. Набързо устройвате стан и разпределяте постовете, докато Гарган избира доброволци за навлизане в пещерите.

Мини на ► Епизод #204

231

— И сега наистина е време за равносметка. Да бъдеш или да не бъдеш, мъглата се надига, картите са раздадени, залозите са събрани. Трябва да се изправиш очи в очи със страхът... Ауууч!

— Казах ли ти на тебе да спреш с тия глупости, бе — скастриш матроса и го халосваш пак и пак. После даваш заповед витлата да спрат и, когато „Дракон“ отново се изравнява с вас, димящ и в рани, се провикваш от кърмата:

— Гугрикх, предайте се и ви обещавам бърза и не много болезнена смърт!

Отсреща в пълното затишие долита дивият смях на вобана, сякаш дори вятърът иска да разбере развръзката на тази битка.

— За кой се мислиш ти бе, жалък търгаш, лижещ задника на Хазараг!?

— Аз съм... — започваш с ясната идея, че говориш повече на екипажа си, отколкото на побъркания вобан насреща.

Кой всъщност си ти и имаш ли право да се наричаши Зир-вобан? Провери колко щети е понесъл „Дракон“ и към тях прибави Репутацията си.

- Ако сборът надхвърли 60 (65, ако имаш кодовата дума „[плъх](#)“), мини на ► Епизод #270
- Иначе остава ► Епизод #265

— Аз... такова... спънах се? — пробваш най-изтърканото извинение на света и се усмихваши широко показвайки удивително много зъби.

За твоя изненада джуджето само махва слизходително с ръка:

— Знам, знам. Все се каня да го разкарам тоя праг, ама все отлагам и виж какво става. Надявам се да не си се ударил много. Батугой се казвам. — Джуджето изтупва ръце в панталоните си и протяга мазолеста длан.

Оказва се, че е намерил пещерата преди година, докато скитал безцелно. Имало доста заготовки за оръжия и затова се заел да ги довърши. Също така нямал нищо против да вземете колкото желаете от оръжията, а и от заготовките, ако смятате, че ще ви свършат работа. Въобще оказва се симпатяга този Батугой.

След това обаче изпада в някакви несвързани бръщолевеници за краля на престола, че още било рано и трябвало да изкупи някаква вина. Все неща, които не те интересуват.

Ако нямаш кодовата дума „[кървища](#)“, можеш да въоръжиш бойците си подобаващо, както и да добавиш единица към оценката им, след което да я запишеш. Ясно ти е, че ако имаш кодовата дума, отрядът ти вече е въоръжен до зъби.

Също така, ако имаш кодовата дума „[водород](#)“, можеш да възстановиш горивото си до началното му количество, тъй като имаш достатъчно кисела вода, а Батугой щедро ти предоставя нужното желязо.

Запиши си, че разходът ти за деня е [0/450](#) либри гориво. Ако оценката ти за [Матроси](#) е над 5, можеш да възстановиш и 2 точки [Здравина](#), ако имаш нужда. А сега продължи:

А сега е време да се насочиш към ► Епизод #126

233

Скоропостижно се изнасяте от Вечната гора. При това съвсем навреме, защото залп стрели ви последва и аха, аха да му се изплъзнете... и ви заетата. (Провери деня датата в капитанския [дневник](#), ако е четна губите един гребец — промени си оценката ако се налага. В случай че е нечетно ви се разминава само с рани.) Въпреки това нещата не са толкова лоши. Сдоби се е малко гориво и установи, че Гугрикх не е толкова тъп като тебе, да се набутва при елфите. Корабът също оцеля. Толкова си доволен, че за момент ти минава еретичната мисъл да разделиш с част от високоградусовите ти запаси с екипажа.

Ако го направиш запиши си 1 точка [Репутация](#) и кодовата дума „[пиво](#)“, ако я имаш запиши си и кодовата дума „[вино](#)“.

Както беше отбелязано, дървата са по-слабо гориво, ако решиши да ползваш тях и в текста е оказано [xxx/200](#) либри, трябва да намалиши дървата с 400. Може разбира се да почакаш и да откриеш как да ги превърнеш в хубави въглища. Ако някъде по картата откриеш петрол. Ако пък ти се кажеш да изхвърлиш баласт теглото им си е тегло, не е нужно да изхвърляш гориво, когато имаш дърва и хуаранги на борда.

Запиши си дневен разход от [600/0](#) либри гориво.

Вече можеш да продължиш към ► Епизод #114

234

Е, каквото си научил, научил. В цялото това лутане така и не откри Гугрикх, но пък загуби доста време, което можеше да използваш за по-практични неща. И най-важното, гърбът те боли от толкова превивано по тунелите. Даваш знак на Гарган да организира отлитането, докато отиваш да се опънеш на вобанската кушетка.

Запиши си, че разходът ти за деня е 500/450 либри гориво. Ако оценката ти за Матроси е под 5, възстанови 2 точки Здравина на кораба, ако имаш нужда.

А сега продължи към ► Епизод #126

235

Ти си истински вобан. Какви ги говоря, ти си същински зирвобан и приемаш предизвикателствата на въздушния бой според повелите на честта, така че с „Дракон“ ще се разминавате, дупчейки се един друг, докато единият победи, а другия се разбие малко по-късно, но с гордо вдигната глава. Вероятно подпряна с няколко стрели.

Системно погледнато Здравината ти намалява с още 18 точки (10, ако имаш кодовата дума „корпус“), а всяка точка, която имаш на Матроси, сваля 1 от щетите.

После правите нов заход и продължавате на ► Епизод #236. Тъй де, ако корабът ти още може да лети.

236

Примката започва да се затяга, като силно се надяваш да не е около твоя врат. „Дракон“ отново предприема маневра за разминаване. Забелязваш обаче, че има доста пробиви по корпуса си и може би ще е добра идея приста да бягаш от него, докато се разпадне от само себе си. Друг е въпросът дали това ще стане и кога. Накъде ще можеш да бягаш от по-бързия си противник овен нагоре и дали не е по-добре да предприемеш решаваща стъпка — например да врежеш витлата си в неговите, лишавайки го от управление? Тъй де ако ти имаш възможност след това да управляваш, примерно с реверсивен винт, ще е само в плюс.

□ Ако решиши да се придържаш към вярването, че проблеми се решават най-лесно като ги избягваш, избягай на ► Епизод #226

□ Другият вариант е да го даваш коварно и да се опиташи да решиши сблъсъка с бърз удар. Желателно в твоя полза ► Епизод #216

Чудиш се дали Гугрикх има идея колко може да е коварен един притиснат зир-вобан. Определено съсипваш плана му да те натаралежи. Макар и не особено оригинален. Щом се изравнявате дърпаш контра на левите витла, които спират със зловещо скриптене, а гребците им се премятат през глава няколко пъти. Поне единия от тях чупи врата си. Подлата невестулка Гугрикх обаче усеща какво си замислил и в последния момент се опитва да спаси кораба си. Въпреки това част от целта е постигната — двете ти десни витла се сблъскват с две от неговите и взаимно се превръщат в трески.

Отбележи си 10 точки [Щети](#) за Дракон и намали [Здравината](#) на твоя кораб с 10, като всяка точка на [Матроси](#) ще ти спести 1 точка от пораженията.

- После мина на ► Епизод #241, ако разполагаш с кодовата дума „[тарикат](#)“.*
- Ако не ► Епизод #231 за равносметка.*

Докато се спускаш надолу по тунела сърцето ти тупти все побързо. Баба ти може да е стара вещица и да те плашиш до напикаване, но ти я обичаш. Толкова много, че си си запазил малко рагу от нея във вобанските припаси. За твое щастие обаче светлината не идва от пещерни плужеци. За нещастие тя излиза от китно езерце, пълно с бълбукаща лава в центъра на неестествена пещера.

Пещерата е със скромно обзавеждане, състоящо се предимно от стелажи, отрупани с хладни оръжия. Добре запасена е и с на пръв поглед майсторски изковани брони, шлемове и щитове. Има също и наковалня и едно джудже, което нагрява къс желязо над лавата, след което започва да го налага, струва ти се с гола ръка, докато то цвърчи жално под ударите. С толкова оръжие екипажът ти ще стане истинско страшилище, а и спокойно можеш да ползваш желязото вместо метални стружки. Тъй де, ако ползваш метални стружки за нещо.

Използвай това, че джуджето е с гръб към теб, за да решиш какво ще предприемеш!

Запиши кодовата дума „[ковач](#)“.

□ Ако прецениш, че тия юмруци хвърлят твърде много искри, докато налагат желязото, и не желаеш да провериш какво ще хвърлят, налагайки теб, се измъкни по терлици назад към ► Епизод #244

□ *Друг вариант е да му скочите на бой. Добре де, той е джудже ковящо стоманата с голи ръце, а вие сте мнозина. Все трябва да имате някакви шансове, нали? Ако се спреш на този вариант ► Епизод #222*

□ *Третата възможност е да влезеш в пещерата, да протегнеш ръка и да кажеш: „Здравей! Аз съм повелител на въздушен кораб и древен архивраг на джуджетата, ама дали все пак не може да сме приятели? И извинявай, че нахълтвам така“. Ако героя ти е Сърт, тази мисъл дори не успява да привлече вниманието ти и си отива с подсъмърчане, та ще трябва да се спреш на някой от горните избори. В случай че **не си** избрали да играеш с трола, това си е съвсем реален*

вариант ► Епизод #218 можеш провериши какво ќе стане, ако го избереш.

— Другите да ме вземат — изругава Гарган, когато за пореден път се убожда на губерката нижейки отрязаните уши на парче канап.

— Колко ги докара? — подвикваш весело от мостика, опипвайки мястото на липсващия си зъб.

— Тринадесет — тъжно констатира помощник-вобанът. — Единият от моите вече беше загубил едно ухо.

Засмиваш се и гордо потупваш огърлицата на собствената си шия. Десет цифта заострени ушенца на връв от елфска четина. Пак добре, че се дореди до оня с много тънки плитчици преди хуарангите ти съвсем да го опасат. Направо да не повярваш колко малко жертви дадохте (че почти всички сте тежко ранени е друг въпрос).

Отбележи си още трима загинали на постове по твой избор, като намалиши и съответните оценки. Корабът е понесъл символични щети намаляващи Здравината му с 5 (2, ако имаш кодовата дума „корпус“). Добави си 5 точки Репутация, защото се биеш като притиснатата мангуста.

Както беше отбелязано, дървата са по-слабо гориво. Ако решиши да ползваш тях и в текста е оказано xxx/200 либри, трябва да намалиши дървата с 400. Може разбира се да почакаш и да откриеш как да ги превърнеш в хубави въглища, ако някъде по картата откриеш петрол. Ако пък ти се кажеш да изхвърлиш баласт теглото им си е тегло — не е нужно да изхвърляш гориво, когато имаш дърва и хуаранги на борда.

Запиши си дневен разход от 600/0 либри гориво.

Продължи към ► Епизод #114

240

Отваряш докрай клапите на балона, с което гондолата са бухва в земята и лично повеждаш контраатаката. С диви погледи и нечовешки, буквально, крясъци екипажът се хвърля след предводителя си. Гарган отсича главата на най-близкия кон с един замах на лизгара си, а ти стъпваш на гърба на един матрос отскочаш и се стоварваш на седлото на водача на отряда. Конят не издържа двойната тежест и рухва на земята докато промушваш човек през забралото на шлема му. След това почти без жертви довършвате останалите главозамаяли се пишигарчета.

Намали си оценката за [Матроси](#) с единица, тъй като не минава без жертви, главно от приятелски „огън“.

Намали [Здравината](#) на кораба с 5 точки (2, ако имаш кодовата дума „[корпус](#)“).

Добави си 3 точки към [Репутация](#).

Отбележи разход на [500/450](#) либри гориво, и след тази славна победа провери последните записани в дневника координати:

- При Д1 ► Епизод #124*
- При Д2 ► Епизод #125*

T
A
N
G
R
A



— И сега наистина идва време за равносметка. Да бъдеш или да не бъдеш, мъглата се надига, картите са раздадени, залозите са събрани.

Трябва да се изправиш очи в очи със страхът... Ауууч!

— Казах ли ти на тебе да спреш с тия глупости, бе — скастриш матроса и го халосваш пак и пак. После даваш заповед витлата да спрат и когато „Дракон“ отново се изравнява с вас, димящ и в рани, се провикващ от кърмата:

— Гугрикх, предайте се и ви обещавам бърза и не много болезнена смърт!

Отсреща в пълното затишие долита дивият смях на вобана, сякаш дори вятърът иска да разбере развръзката на тази битка.

— За кой се мислиш ти бе, жалък търгаш, лижещ задника на Хазараг!?

— Аз съм... — започваш с ясната идея, че говориш повече на екипажа си, отколкото на побъркания вобан насреща.

Кой всъщност си ти и имаш ли правото да се наричаши зир-вобан?

Провери какви [Щети](#) е понесъл „Дракон“ и към тях прибави Репутацията си.

Ако сборът надхвърли 30 ► Епизод #270

Иначе продължи на ► Епизод #265

242

В малката пещера се разразява кървава вихрушка. Смелите ти хуаранги скачат един през друг към омразния враг, който дори да не им е бил омразен, сега определено е такъв. Въпреки численото ви превъзходство, усещаш, че губите битката.

- Ако имаш повече от 30 хуаранги, [отбележи](#) загубата на 15 от тях. Все никак успявате да избягате на ► Епизод #252
- В случай че численото ти превъзходство не е чак толкова смазващо ► Епизод #282

— Нощта се спусне — луна изгрее, звезди обсипят цял небосвод.
Гората шуми, но вятър не вее — Гарган запява протяжна песен.

Матросите спускат от гондолата на кораба въжетата за последния товар дърва, след което и вие ще се качите напускайки това злокобно място, но нещо стяга сърцето ти. Имаш чувството, че нещо ти убягва, нещо по ръба на сетивата ти. Следи ви. Дебне. Чака изгоден момент, за да ви се нахвърли. Същевременно Небесният ловец, съзвездие оприличавано на елф с опънат лък, изгрява над хоризонта. Въпросният елф, дето е видял ловец в тая подредба на звезди, явно се е натровил със сини гъби преди това. Обаче си е факт, че елфите я боготворят и често не нападат преди тя да изгрее на небосвода.

Провери дения от седмицата в капитанския [дневник](#).

Ако е от понеделник до четвъртък ► Епизод #253

Ако е от петък до неделя ► Епизод #233

След известни перипетии отново си на кръстопът. Тук се пресичат четири тунела. Докато се чудиш как ли се нарича кръстовище на тунели, един пещерен плужек бавно пълзи по тавана към теб, пускайки лиги и предвкусвайки голямо угощение.

Що се отнася до тунелите, първият от тях се спуска надолу и от него се прокрадва бледа светлина. Друг се изкачва стръмно нагоре и изглежда все едно някой го е копал с юмруци. Останалите два поразително си приличат, затова просто за спорта кръщаваш единия ляв, а другия десен.

Ако решиш да издропаш по тунела нагоре ► Епизод #214
 В случай че си привлечен от левия тунел, по някаква причина. Примерно се сещаш как баба ти винаги е казвала: „Погледни на ляво и няма да те нападне мечка!“, тогава ► Епизод #208

Разбира се, като изключим факта, че ти сам избра на кое да казваш дясно, в лабиринтите винаги е добре да се върви само надясно. Доколко тези подземни тунели са лабиринт е друг въпрос. Ако се спреш на дясното разклонение ► Епизод #228

Ако пък нямаш кодовата дума „ковач“, можеш да провериш какво има надолу, като минеш на ► Епизод #238

245

— Добре момчета, да им покажем кон боб яде ли! — викаш възторжено. По погледите, които ти се отправят, се досещаш, че момчетата не са схванали смисъла.

— Къде зимуват раците? — пробваш плахо.

— Да се хващате на винтовете рече зир-вобанът, мърди смотани — пояснява верният Гарган и развърта камшика си. Поле минава да ти подщушне, че хуаранг и метафора трудно се съчетават. Ти обаче вече си във вихъра и си и вещо въртиш щурвала в опит да излезеш в гръб на „Дракон“.

В случай че имаш кодовата дума „[витло](#)“ и [Гребците](#) ти са с оценка **поне 6** ► Епизод #225

Иначе провери дали имаш кодовата дума „[витло](#)“ или оценката ти за [Гребци](#) е 7 или повече ► Епизод #215

Ако не отговаряш на нито едно от двете условия ► Епизод #255

Наистина е изненадващо колко трудна може да бъде комуникацията на две хиляди лакти височина и от двеста лакти разстояние, когато се ползват само флагчета при умерен вятър. Все пак успяваш да разбереш, че корабът се назова „Сянка“, а вобанът му има инициалите Дж. М. Дж. Той плячкосва земите на варварите по заръка на зир-клана на Черните вълци от близо месец.

Провери имаш ли кодовата дума „повей“.

В случай че я нямаш, реши за какво да го разпиташ:

Има ли съпротива от страна на местното население ►

Епизод #247

Дали се е засичал с други вобани и техните въздушни кораби

► Епизод #248

Кои области облита и виждал ли е нещо необично ► Епизод

#249

*Ако я имаш, силен порив на вятъра ви разделя и отпраща в различни посоки, преди да можете да си довършите разговора. Отбележи дневен разход от **600/500** либри гориво, като за всяка точка **Гребци над 4 спестяваш по 20 от тях.***

Провери дали вярно си записал координати си (Д2) и мини на

► Епизод #125

— Съпротива, съпротива... колко да има съпротива — махва пренебрежително с ръка вобанът. — Варварска им работа, в последно време дори голобрани момченца навличат брони или к'вото успеят да откраднат. Ако 'се тъй изпращат мъжете и момците да са бият с нас, вместо да орат и сеят, земята им щъ запустей и бая трудно щъ я разработим наново. Инак най-голямата ни грижа досега са няколко разбойнишки шайки. В селата има само жени, деца и старци. Ся всъщност са сещам, че са пуснали няк'ви нови патрули. Уж са същите, 'ма юнгата рече, че разявали син байрак вместо цървен, на мен само малко по-kekави ми изглеждат. Обаче ползват няк'ви специални лъкове, дет' стрелят с едни таквизи къси стоманени стрели. Гадна работа е туй, щъ знайш, пробива три ката кожени дрехи наедно с чиляка в тях.

Запиши си кодовата дума „вятър“; а ако вече я имаш, запиши думата „повей“.

Запиши си и кодовата дума „синьо“ и се върни откъдето дойде ► Епизод #246 или ► Епизод #268

— Абе преди една неделя са засякъхме с един 'убавец. Към-то триста лакти, с шест витла — 'арен кораб. Вобанът му, Гугрикх май му викаха, не толкоз. Не рачи да са доближи до мене, все едно съм ня'къв по-долен. А исках да даде малко гориво, че само на дърва караме и е мъка. Както и да е, мизерникът станувал нейде по склоновете на балкана, 'ма не ще да ми каже дал' по южното разклонение на Преградните планини или по северозападните склонове на Димящите. Все едно е голяма тайна, 'ръйаш ли, и шъ му са натреса неканен, демоните го 'зели.

Запиши си кодовата дума „[вятър](#)“, а, ако я имаш, запиши думата „[повей](#)“.

Запиши си също кодовата дума „[склон](#)“ и се върни откъдето дойде ► Епизод #246 или ► Епизод #268

— Повечето фъркам по на юг и рядко пъти са дигам толкоз на север. Случва са да фърчим и южно от столицата на варварите. И щото спомена за нещо интересно, връз задния двор на двореца опнали няк'ви мрежи, явно строят нещо дет' не щат да го зарием. Я катапулт, я балиста. Пък преди месец с момчетата разграб... кацнахме да видим к'во прекарва един керван и гле'й к'ва щуротия имаше в него — бамбукови пръти. 'Сичкия керван беше само с бамбукови пръти нат'варен. Голямо разочарование за момчетата.

- Запиши си кодовата дума „*вятър*“; а, ако я имаш, запиши думата „*повей*“.
- Запиши си също кодовата дума „*грифон*“ и се върни откъдето дойде ► Епизод #246 или ► Епизод #268

250

— Решаващата битка се задава! Сблъсък на титани! Гугрикх и неговия „Дракон“ разполагат с ненадмината мощ и сила и досега не са били побеждавани. Претендентът за титлата обаче е не друг, а новия зир-вобан, избран лично от Хазараг. Това, че е нищожество, непознало въздушна битка, не трябва да ви обезкуражава... Аааау!

— Кой ти е разрешил да говориш, бе — халосваш матроса по главата и замахваш отново. — Я бързо се заемай със задълженията си! Подгответе лъковете и колчаните, мърди такива. Да ги натаралежим!

Гърленият ти рев вдъхва кураж на хуарангите, които също надават въздоржени ревове, след като хвърлят плахи погледи към Гарган за разрешение.

□ Мини на ► Епизод #191

251

На смрачаване заривате седмина хуаранги, загинали от раните си. Хората вече са се приближили достатъчно, за да можеш да видиш факлите им, и без да ползваш тръбата. От останалите ти хуаранги трима няма как да се включат в боя и май наистина е време да преосмислиш плана си. Все още може да се придвижите напред и да избегнете сражението, като единственият въпрос е ще ти стигне ли горивото?

Ако разполагаш с поне 800/700 либри гориво и:

- Решиш да предприемаш тактическо отстъпление ► Епизод #261*
- Смяташ, че ще успеете да се справите с човеците, продължи на ► Епизод #277*

252

Подвита опашка ли? По-скоро начупена и влачеща се по дирите ви. Въобще гадна работа е да бягаш куцукащ и носещ на натъртените си рамене тежко ранени бойни другари, които след няколко завоя се оказват направо мъртви.

Отбележи си загубата на трима хуаранги и преправи оценките в [дневника](#), като имаш предвид и предходни загуби, ако има такива. Можеш сам да избереш на какви постове са били загиналите.

А сега най-добре направо да драснеш от тази злокобна пещера на ► Епизод #234

253

Само намесата на Шакти те спасява от това в главата ти да се забие първата стрела. Такъв късмет обаче нямат двама от подопечните ти (отбележи си загубата им на избрани от теб постове и промени оценката им, ако се налага). Изведнъж гората сякаш оживява. Клоните на близките дървета се разлюляват. Въздухът се изпълва със зловещо свистене. На поляната пристъпва смъртта.

Образно казано, защото тя е под формата на облак стрели, последван от голямо количество елфи. Остроухите гадинки с техните гнусно зелени сетренца и неприятно синеещи мечове. Вариантите не са много, за разлика от елфите. Многоочисленост и добра екипировка биха ти помогнали в битката.

- Ако героят ти е Сърт ► Епизод #263
- В случай че героят ти е Рик или предпочетеш тактическото отстъпление ► Епизод #283
- Ако решиши да се биеш ► Епизод #273

254

Гугрикх явно усеща, че корабът ти не може да издържи особено на пряк обстрел и, след като прави заход, избълвайки дим и пламъци през раните си, отново са насочва към теб, предприемайки маневра за разминаване и стрелба. Замисяш се дали да му дадеш възможност да ви обстреля или да опиташ да смените роли. Дали обаче ще можеш да извадиш от ръкава си по-добра маневреност и дали гребците ти са повече от отлични, за да се справят с това, което се изисква от тях?

Ако просто приемеш разминаването, което така щедро ти предлага Дракон ► Епизод #235

Ако пък смяташ, че можеш да се справиш с предизвикателството на една истинска въздушна битка, продължи на ► Епизод #245

Гребците ти дават всичко от себе си, но Гугрик е боен пилот първи ранг, докато ти си търговски вобан, а в допълнение мощта на шестте витла на „Дракон“, движени от многократно превъзходящия ви екипаж, си казва думата. Слънцето превалия една дванадесета от пътя си по небосклона, когато гребците ти почват да грохват, въпреки окуражителните плясъци на гаргановия камшик. „Дракон“ просто ви принуждава да приемате разминаването с него като единствена възможна маневра, като преди това успява да пусне и няколко залпа.

Отбележи загубата на 5 точки [Здравина](#) (2, ако имаш кодовата дума „[корпус](#)“).

[Премини на ► Епизод #235](#)

256

Поемаш нагоре по стъпалата, любувайки се на красивите стенописи, издялани направо в камъка от древните джуджета и показващи епизоди от историята им. Виждаш как някакъв елф се пазари с краля на дребния народ, после ковачите се хващат да направят нещо приличащо на трон с криле на прилеп или дракон. Следват сцени с класическото демонизиране на гоблините. Битка с чудовищни дракони, където джуджетата си го получават. Отново препирни с гоблините. Група от тринаесет джуджета потегля на някаква мисия. Някакъв дебелак с шейна и островърха шапка с пискюл кара джуджетата да правят кончета и кукли. Поредната сцена, където гоблините са изкарани лоши и... ярката светлина, бликнала ненадейно, те заслепява.

Примижи докато минаваш на ► Епизод #257

Озоваваш се на малка открита площадка. Тя обикаля нещо като малък кух връх, от който си се изкачил дотук. Освен че дъхът ти почва да излиза на кристали, гледката наистина си заслужава. На запад се простира долината на река Кардомил и като присвиваш очи дори забелязваш Вечната гора на елфите да се зеленее като безбрежен океан. На около 50 ръста под теб съзираш корпуса на кораба и щъкащите около него хуаранги. Май играят на „прескок“, тяхната кожа!

Северно се издигат склоновете на Димящите планини, а на изток се е ширнала Равнината на Покоя, зад която се вижда другата част на планинската верига. Някои твърдят, че там се намира последният джуджешки град.

Нещо привлича погледа ти на югозапад. Вадиш гномската тръба. Разбира се, може и да виждаш птица, само дето от толкова далече тя трябва да е с размерите на въздушен кораб! Бързо бъркаш в кесията на кръста си и вадиш посдъвканата карта. Ако течението се запази това, което видя, скоро ще се озове в квадрант Д2. Чевръсто прибираща тръбата и картата, след което хукваш надолу по стъпалата.

Запиши си кодовата дума „[птичка](#)“.

Мини на ► Епизод #214

Столицата на кралство Нерея, Зенгалия. Кралският двор.

Злокобен тътен разтърси мрежите опънати над задния двор на кралския дворец. Старият майстор вдигна глава и избърса с ръкав потта от челото си. Под мрежите бе горещо, въпреки настъпващата есен.

— Стига сте се помайвали, а качвайте пещта в гондолата мързеливци такива — извика той към младежите, подпреди се на скрипецца и вперили погледи в далечината. Те не помръднаха и той се покатери при тях, готов да им налее разум с по-твърди средства. Малко над северния хоризонт едно огромно огнено кълбо бавно гаснеше.

— Ха, сигурно някой от проклетите въздушни кораби на гоблините е избухнал. Тъй им се пада на мерзките гадини. Хващайте са на работа да не ви подпукам и аз. Демоните да ви завлекат дано! — изруга майсторът и всички отново се хванаха за работа.

E, читателю, това определено не е добър финал, освен ако не си играл на страната на хората. Тогава честито, унищожи два гоблински въздушни кораба.

□ Ако пък е станала неволна грешка, върни се на ► Епизод #220 и продължи от там.

259

Нещо определено не ти харесва в този кораб и затова учиво отказваш поканата за сближаване. Точно тогава силен повей на вятъра едва не ви разпраща в различни посоки.

— Ще е истинска мъка да говорите така, зир-вобан. Дали все пак да не се приближим — предлага Гарган докато пак развърта камшика над гребците стабилизират позицията ви.

- Ако се вслушаш в съвета на помощника си ► Епизод #279
- В случай че не искаш по никакъв начин да допираш корпус о корпус с другия кораб ► Епизод #246

Макар да е на брега на реката, селището е и на края на гората, което пречи да се спуснеш рязко и да изненадаш варварите. Две-три голобради момчета се правят на мъже, размахвайки брадви, докато жените грабват децата си и хукват към дърветата. Цялата работа изглежда оттренирана, все едно не им се случва за първи път да имат „гости“.

След няколко шамара „мъжете“ също побягват към гората. Беззъбият старец, който остава и на чиито зъби явно някой е помогнал да си заминат, пък ти разправя, че не го било страх от тебе, макар да се сгърчва, когато посягаш към меча си. Жалка картичка, на наплашени от беззаконието ширещо се из варварските земи хора. Гарган го подривта няколко пъти, питайки дали е виждал хуаранги, но старецът явно не вдява за какво иде реч. За сметка на това се подмокря, с което не допринася за подобряване на общия си вид. Въобще цялото село дава вид на място, обирano твърде често. Всъщност по-често отколкото може да се възстанови. Става ти гузно, че сипваш сол в раната на хората. Дори и варвари, те не заслужават такова отношение. Мъжете вероятно са принудени да отидат на фронта, а там просто ще бъдат изклани от войните на Хазараг и другите зир-клан.

Ако имаш някоя от кодовите думи „[пиво](#)“ или „[вино](#)“, можеш да пробваш да предразположиш стареца ► Епизод #209

Ако ли не ► Епизод #219

Продължавате полета или по-точно пълзенето си на север, а под вас Кардомил постепенно набира мощ и се превръща в Сумрачната река. Тя дълбае скалите и прокарва множество канали през самата клисура, над които стърчат останки от древни мостове. Сред тях откривате друга площадка, но този път вместо изящни черни дракони има разъфнали дървета от зелен нефрит, обграждащи тъмен вход. Използвайки гномската тръба, оглеждаш площадката внимателно. Тя определено е недостъпна по земя, а и честно казано, екипажът и корабът ти нямат сили да продължат. Нареждаш акостиране, което поразително прилича на сгромолясване. Това въобще не помага на раната на крака ти. Гарган ти помага да слезеш от гондолата и с него се насочвате навътре през входа. Силен повей на вятъра те кара да настръхнеш. Обземат те мрачни съмнения, но продължаваш напред. И ето, достигате просторна зала е изящни мраморни колони, между които провисват като завеси вековни паяжини. На прашния каменен под е струпана огромна купчина скъпоценности. Над нея се подава удивителен трон, който изглежда е изработен от полирано сребро, което по никаква странна магия не е загубило блясъка си, напук на отминалите столетия. От двете му страни се разперват блестящи драконови криле от същия метал. Но най-удивителната находка е в основата на трона. Там сред златото лежи странно кълбо, искрящо във всички цветове на дъгата като огромен скъпоценен камък. Двамата е Гарган се споглеждате и изказвате прозрението си едновременно:

— Драконово яйце!

Точно тогава отвън долитат писъците на екипажа ви.

Запиши кодовата дума „яйце“.

Мини на ► Епизод #288

Да си гном си има и предимства, едно, от които е цветното зрение. Гоблините например виждат само в нюанси на сивото, а за тролите няма особено значение дали нещо е синьо или червено — те имат точно една дума за цвят, както и една за растителност.

Използвайки гномската тръба, устройство запазено от Златния век, забелязваш, че патрулът развява син флаг е избродиран на него грифон, което може да е от значение, а може и да не е. Също така войниците под вас, освен малобройни, са слабо въоръжени и бронирани. Ще ти е нужна добра група бойци, за да се справиш с тях. Ако решиш да ги обстреляш предварително и стрелците ти са поне средна работа, само цепениците на гърбовете им биха могли да ги спасят от смъртта.



Ако имаш кодовата дума „синьо“, ще е добре да си припомниши откъде е.

Сега трябва да избереш каква тактика ще приложиш срещу варварите. Единият вариант е да се спуснете върху им като хищна птица и да ги засипете със стрели ► Епизод #272

Или да кацнете нейде пред тях и разчитайки на добрите се бойци, да ги разпердущиниш в открит бой ► Епизод #281

Можеш и да зарежеш лесната плячка. Тогава си намали Репутацията с 1, отбележи дневен разход на гориво от 400/350 либри и провери последните записани в дневника координати:

- При Д1 ► Епизод #124*
- При Д2 ► Епизод #125*

Чутовен рев се надига от гърдите ти. Чуваш как пукнатините по тялото ти се разширяват и разместват докато с едри крачки започваш да набираш скорост срещу прииждащата сган.

Туп.

Туп.

Туп-туп.

Тупа-туп-тупа-туп.

Тупа-тупа-тупа-тупа-тупа-тупа.

Цели чимове трева са изхвърлени от ходилата ти. Елфите са само на десет разтега, пет, три, един... Виждаш как се опитват да се отдръпнат от пътя ти, но се бълскат в съброята си, идващи отзад. Разперваш широко ръчища. Двама елфи от двете ти страни падат като покосени, а двама пред теб просто ги стъпкваш. Леко се извърташ наляво и приклякаш, за да избегнеш един вероятно митрилен мач да ти сцепи главата. Същевременно улавяш с ръка някакъв нещастник за краката и, завъртайки се в кръг, поваляш всички на един елф разстояние от теб.

Гарган също се е включил в боя и размахва бойна брадва с размерите на лизгар. Тъй като от околните дървета долита нов залп стрели, правиш още едно завъртане и запращаш елфа по най-близкото от тях. Без да намаляваш инерция, грабваш глупака в краката ти и го адресираш към следващото дърво. Успяваш да докопаш още един преди „мунициите“ ти да избягат. След това отново набираш скорост избирайки с математическа точност точките А — малко размазано поле около теб, Б — групичка елфи и В — последното дърво, от което още се стреля. Всъщност и идея си нямаш от математика, но знаеш, че тия от точка Б ще ги заболи, а стигнеш ли до В, ще настъпи сезонът на елфопада.



Запиши кодовата дума „*трол*“.

Провери дали отговаряш поне на едно от следните условия:

- Да имаш поне **25 живи хуаранги**;
- Да имаш **20 живи хуаранги** и кодовата дума „*кръв*“;
- Да имаш **15 живи хуаранги** и кодовата дума „*кървища*“;
- Ако това е така, преминаваш на ► Епизод #239
- Иначе, на ► Епизод #229

264

Матросите ти подскачат по такелажа като панаирджийски шебеци върху гореща ламарина. Повечето стрели така или иначе не са могли да направят големи поразии, благодарение на лентите от ликра, с които е покрит корпусът на кораба.

В краяна сметка губиш 5 точки Здравина (и още 3, ако имаш кодовата дума „[саламандър](#)“). Всяка единица от оценката ти за матроси над 5 намалява тези щети с 1.

А сега, ако корабът ти още не се е разпаднал ► Епизод #254

В последвалата кървава битка все пак се проявяваш като достоен водач. Предсмъртните стоновете на хуарангите ти и тези от Дракон се сливат в едно. Двамата с Гарган сте на кърмата на „Дракон“, опрели гръб о гръб и въртите оръжия като бесни дяволи, а в краката ви се стича кръвта на враговете, примесена с тази от собствените ви рани. Далеч долу под вас пламъците жадно погълъщат разбилия се при финалния ви щурм кораб.

Приклякаш и посичаш през краката поредния нападател, след което се отдръпваш от замаха на друг и го промушваш под нагръдника. С шут опитваш да освободиш оръжието си, но то се изплъзва от хълзгавата ти заради кръвта ръка. Трупът все пак се търкулва надолу по стълбите, събаряйки двама хуаранги. В този момент до главата ти изкънтива звън. Лизгарът на Гарган е блокирал удара на брадвата, насочена към теб. Кимваш с благодарност, той кимва в отговор и гърдите му щръква криво острие на меч.

— Близо бяхме, зир-вобан — изхъря Гарган, плюйки кръв и се стоварва в ръцете ти.

— Близо бяхме — казваш му ти, преди брадвата да намери главата ти.

E, читателю, явно си изтървал нещо в последната битка. Поеми дълбоко дъх и започни от начало, защото Гарган е прав: близо беше.

□ *Вариант е да се върнеш и на ► Епизод #200, опитвайки отново да победиш „Дракон“.* Понеже все пак стигна до тук дигни си с 2 точки *Репутацията* преди да опиташи отново.

Бялата крепост е в ръцете ти! Ти си първият пълководец от Златния век насам, който е успял да я превземе и то само с един въздушен кораб и безмерната смелост на хуарангите си. Най-великите трубадури ще съчиняват песни за тази победа. Успя да си осигуриш живот дори след смъртта. Тъжно поглеждаш към двора, където двама от хуарангите пазят последните живи и оковани защитници, а другите трима, които могат да се задържат сами на краката си, са на южната стена. В главата ти отеква предсмъртният хрип на Гарган: „Превзе крепостта, зир-вобан, но няма да я удържиш само с петима бойци, дори и те да са хуаранги“.

Поглеждаш на юг, където от пътя, виещ се между хълмовете, заградили торфените блата, се издига прашен стълб. Дали онзи войник, когото изпуснахте, вече води подкрепа за крепостта? Дали можехте да се измъкнете, ако корабът не бе изгорял при атаката? Ще можеш ли да се порадваш на това, че вече си легенда? Все въпроси, на които нямаш отговор.

Честито читателю, ти успя да превземеш Бялата крепост. Дали ще я удържиши и дали подкрепленията ще дойдат преди помощта от Хазараг? Това вече е друга история, а търсенето на Дракон за теб приключва на високата шестдесет лакти искрящо бяла стена на крепостта.

Запиши кодовата дума „[легенда](#)“.

Мини на ► [Финал](#).

Спускаш се до височина от тридесет лакти и, докато екипажът ти чевръсто закотвя кораба, бойците ти се хвърлят с диви викове върху варварите кривите си мечове. Хуарангите, особено бойците, са страховити воини. Голобрадите момченца, от които е съставен патрулът, вместо да извадят мечове, опитват да използват срещу тях цепениците, които им висят на гърбовете. Е, резултатът е ясен.

Плячкосвате доволно количество брони, мечове и стрели, като последните могат да се използват за гориво, ако имаш кодовата дума „водород“. Ако изземеш плячката от екипажа, печелиши 400 либри гориво и 1 точка Репутация.

Ако нямаш думата „водород“ или не искаш да ощетяваш екипажа си, добави 2 точки към Репутация.

Освен това запиши кодовата дума „кръв“, ако не си го направил досега. Иначе запиши кодовата дума „кървища“ и добави 1 точка към силата на Бойците си. Ако имаш и двете кодови думи, значи вече си добре въоръжен и няма накъде повече.

Разходът на гориво за деня е 450/400 либри гориво. След като отбележиши това, провери последните записани в дневника координати:

- При Д1 ► Епизод #124
- При Д2 ► Епизод #125

Минаваш по въжения мост след Гарган, стремейки се да не гледаш надолу. Скачванията винаги са те притеснявали, още повече, когато мостът всъщност се състои от три опънати въжета.

— За мен и за целия ми екипаж е чест да ви приветстваме, зир-вобан, на скромната ми „Сянка“ — изгъгва възрастният брадат гоблин, пристъпвайки напред, подпирайки се на тояжката си. Някакъв гущер изпълзява на рамото му и щом те забелязва променя цвета си, тъй че да се слее с мръсните одежди на гоблина. Като вижда накъде гледаш, домакинът ти добавя извинително. — Папагалите не издържат на студа на тая височина.

Хвърляш предупредителен поглед на Гарган, чиято голяма уста може да се мери само с размера на семейството му. Явно е издрънкал за зир-вобана, докато си се мъкнал по мостчето. Чудиш се какво ли друго е успял да издрънка.

— Позволете на своя верен поддръжник Джаба Майндкрайм Джаджа да ви попита дали имате гориво в излишък — отново заговоря гоблинът като удря почтително юмрук в гърдите си — пък аз мога да ви заема хуаранги, ако имате нужда.

Това продаване на хуаранги за гориво не ти се нравят особено, но като си на „Сянка“, правиш като сенчестите.

Срешу 200 либри гориво можеш да вземеш един хуаранг и да го поставиш, на какъвто пост решиши. За всеки двама хуаранги, които вземеш и поставиш на едни и същи пост, увеличи съответната оценка с единица. Трябва да се съобразиш само с това, че не можеш да имаш повече от 16 души на пост. Един хуаранг с екипировката си тежи 100 либри. След като приключиши с размяната, ако въобще си се решил на нея, можеш да поразпиташ за едно друго.

- Има ли съпротива сред местното население ► Епизод #247
- Дали Джаба Майндкрайм Джаджа се е засичал с други вобани и техните въздушни кораби ► Епизод #248
- Кои области облита и виждал ли нещо необично ► Епизод #249

□ Ако си приключил с разпитването, провери дали си записал вярно координатите на сектора (Д2) и, след като се разделяте с най-добри чувства, отлети към ► Епизод #125

269

Опитът ти с полетите ти подсказва, че този кораб не е от добре поддържаните. Вероятно екипажът му отдавна е зарязал първоначалната си задача и се е пренасочил към по-доходоносни занимания. Как ще се отрази това на твоя екипаж е друг въпрос. Прави ти впечатление също, че от време на време откъм пещта под балона бълват множество палюшки, които се изтърковват нагоре по корпуса му. Направо се чудиш как още не са го прогорили.

□ *Прецени си дали нещо от това е важно, и ако ще предприемаш сближаване ► Епизод #279*

□ *Иначе виж какво ще каже помощник вобана ► Епизод #259*

Такава битка не е имало от три десетилетия. Далеч долу под вас земята е пропита от кървав дъжд. Небето е обагрено в пламъци и дим. Това просто няма как да не привлече внимание то на човеците и, когато най-сетне противникът ти се устремява към земята, там вече го очакват човеците.

— Гадни лешояди — Гарган размахва ръка към малката армия, която довършва останките на падналия „Дракон“ недалеч под вас. Долу има най-малко двеста-триста конници и стрелци. Наистина успя да изпълниш мисията, за която беше изпратен, но проклетникът Гугрикъх нанесе коварния си удар, преди да полети към бездната. Корабът ти е в отчайващо състояние и все още се държи във въздуха само благодарение на самоотвержеността на матросите все още лети. Е, предимно се спуска. А онази дивашка сган долу май е забелязала проблемите ти, защото тръгва подире ви.

Запиши си кодовата дума „[pir](#)“.

Отбележи разход на [800/700](#) либри гориво.

I, ако все още можеш да летиш, прелети на ► Епизод #280, за да опиташи да се скриеш в Сумрачната клисура.

По площадката има следи от огън и дърдонки. Старият дворцов комплекс се оказва отдавна разграбен, вероятно от същите онези варвари, които го сквернят, водейки тук стадата си да пладнуват. Докато хуарангите ти привързват кораба, с Гарган се разхождате из мрачните галерии, отдавна загубили своето великолепие.

— Зир-вобан! — посреща те викът на един матрос. — Погледнете в подножието!

Бързо грабваш гномската тръба и я насочваш в указаната посока. По пътя към вас пъплят човешки бойци. Вероятно ще успеят да ви достигнат малко преди смрачаване.

Ако решиши да сриташи изтерзаните си хуаранги и да продължите полета напред с подвити опашки ► Епизод #261

В случай че ти е писнало да бягаш, можеш да дадеш няколко часа почивка и после да се подгответе за бой ► Епизод #251

Използвайки за прикритие слънчевата светлина, надвисвате над патрула, след което наредждаш лъковете да се приготвят, а всеки да се хване здраво и да е готов за битка. Възторжен рев разтърсва кораба. Ти отваряш клапите на балона и се спускате като мишев към не подозиращ мишелок. Когато сянката на кораба покрива изцяло патрула голобрадите момченца, които го съставят, не само не се пръскат като пилци, а на свой ред ви засипват със стрели, просвайки от раз няколко гребци и матроси.

Можеш да се измъкнеш, намалявайки оценките за гребци и матроси с по 1, понасяйки 10 точки щети (само 5, ако имаш кодовата дума корпус), загубвайки 2 точки Репутация и разходвайки 450/400 либри гориво. След това малко гузно провери кои са последните записани координати:

- При Д1 ► Епизод #124
- При Д2 ► Епизод #125

Другият вариант е да им покажеш къде зимуват раците, опитвайки контраофанзива. За целта трябва да отговаряш на поне едно от следните условия:

- 3 или повече точки за Бойци.
- 12 или повече точки Репутация.
- Ако отговаряш на поне едно от двете условия ► Епизод #240

След кратка молитва към Шакти вадиш оръжие и се впускаш в кървавата драма като проклинаш деня, в който някой тъпак е решил, че предводителят трябва води армията. Затова подемаш тържествена клетва:

— Аз... — Приклякаш и прерязваш сухожилието на елфа пред теб. — Първият зир-вобан от тридесет години насам — скок и кълбо, за да избегнеш приятелска брадва. — Тържествено се кълнааааа... — раната в рамото ти е дълбока, но пък ножът ти изчегъртва задната част на черепа на врата, минавайки през окото му, — че ако оцелея — опитваш се да подсечеш подло поредният противник, но гадината се оказва пъргава.

— Ще въведа правило — замахваш към него колкото да му отвлечеш вниманието от брадвата на Гарган. — Командирът никога... — ритваш следващия в чатала, преди да те е посякъл, докато помощникът ти вади оръжието си от главата на другарчето му, — ама никога... — забиваш ножа във врата му — да не влиза в битката пръв.

Въпросът опира до това дали отговаряш поне на едно от следните условия:

— Сборът от *Репутацията* и броят на хуарангите ти надхвърля 50;

— Имаш кодовата дума „*кръв*“ и сборът от *Репутацията* и хуарангите ти надхвърля 30;

— Имаш кодовата дума „*кървища*“ и сборът от *Репутацията* и хуарангите ти надхвърля 20;

Отговаряш ли на едно от тях, преминаваш на ► Епизод #239

Иначе, на ► Епизод #229

Въпросът в момента е: имаш ли кодовите думи „[саламандър](#)“ и „[водород](#)“?

Ако разполагаш и с двете ► Епизод #284. Иначе продължи да четеш.

Матросите ти се изкачват по такелажа със скоростта на мимове, преследвани от тълпата. Стрелите обаче са нанесли сериозни поражения на кораба.

Губиш 10 точки [Здравина](#) и още 6, ако имаш кодовата дума „[саламандър](#)“. Всяка точка за [Матроси](#) намалява щетите с 1.

Ако корабът ти още не се е разпаднал, те чака ► Епизод #254

— Хайде, вобане, не карай екипажа ми да чака — с ехидна усмивка те подканя да продължиш Гугрикх. Отвръщаш му с най-убийствения поглед, на който си способен, надявайки се поне да му докараш стомашно неразположение, и хвърляш поглед надолу. Макар и подлец, той все пак ти оказва честта, падаща се на всеки заловен вобан, а именно под трапа на смъртта, да има вода. Единственият проблем е, че преди да стигнеш до нея, трябва да преминеш през малко повече от две хиляди лакти въздух, във вертикална посока.

— Дали не можем да го обсъдим? — пробваш се за пореден път да покажеш чар.

— О, я стига — махва с рака вобанът и ритва дъската, а на теб ти предстои последният полет в живота ти.

E, читателю, явно не си преценил силите си, но, преди да достигнеш водата, помисли дали не би могъл да се представиши по-добре.

□ Или пък направо мини на ► Епизод #200, за да опиташ отново, като ако държиш на честността намали си *Репутацията* с 5 точки.

Предсмъртните стоновете на хуарангите и защитниците се сливат в едно. Двамата с Гарган сте на крепостната стена, опрели гръб о гръб, и въртите мечове като бесни дяволи, а в краката ви се стича кръвта на враговете, примесена с тази от собствените ви рани. Долу на двора пламъците жадно поглъщат разбилия се въздушен кораб.

Приклякаш и посичаш през краката поредния нападател, след което се отдръпваш от замаха на друг и го промушваш под нагръдника. С шут опитваш да освободиш оръжието си, но то се изплъзва от хълзгавата ти заради кръвта ръка. Трупът се търкува по стълбите, събаряйки двама от идващите защитници. В този момент до главата ти изкънтива звън. Лизгарът на Гарган е блокирал удара на брадвата насочена към нея. Кимаш с благодарност, а той кима в отговор, след което от гърдите му щръква острие на пика.

— Близо бяхме, зир-вобан — изхъхря Гарган, плюейки кръв и се стоварва в ръцете ти.

— Близо бяхме — отвръщаш. Този път брадвата намира главата ти.

Е, читателю, явно не си успял да прецениши силите си или обстоятелствата са те запокитили тук. Поеми дълбоко дъх и започни от начало, защото Гарган е прав: близо беше.

Можеш да се върнеш и на картата и да продължиш с търсенето на Дракон ► Епизод #106

*Няма да кажа на никого, че си бил тук. Па, ако държиши на честността, си намали **Репутацията** с 5 точки, преди да продължиш.*

Предсмъртните стоновете на хуаранги и нападатели се сливат в едно. Двамата с Гарган сте отстъпили до един от черните дракони, опрели гръб о гръб. Въртите мечовете си като бесни дяволи, а в краката ви се стича кръвта на враговете, примесена с тази от собствените ви рани. Долу в урвата пламъците жадно погълщат унищожения въздушен кораб.

Приклякаш и посичаш поредния нападател, след което се отдръпваш от замаха на друг и го промушваш под нагръдника. С ритник освобождаваш оръжието и разпорваш следващия, дръзнал да ти дойде насреща. Трупът се свлича по купчината мъртви човеци в краката ти. В този миг до главата ти изкънтява звън. Лизгарът на Гарган е отбил брадва, насочена към нея. Миг по-късно мощният му замах отхвърля притежателя й назад. Кимваш в знак на благодарност, а той кимва в отговор. В този момент от гърдите му щръква острие на пика. Надаваш рев, промушваш ръката си под мишницата на бойния си другар и с един замах отсичаш главата на нападателя. Това явно идва в повече на оцелелите врагове и те побягват панически, нивга не видели в едно да се бият живи и умрели хуаранги. Никой от вас няма сили да ги преследва, но знаеш, че препускайки така в мрака, рано или късно ще се озоват в урвата. Първият писък потвърждава тази теория. В същото време ти полагаш главата на Гарган на коленете си.

— Успяхме, зир-вобан... — изхъхря той, обливайки устните си с кървава пяна и се отпуска в ръцете ти с блажена усмивка.

— Успяхме, Гаргане — казваш и схлупваш очите му.

Запиши кодовата дума „[клане](#)“.

Честито, читателю, не само че унищожи превъзходящаия те враг, а и успя да дадеш добър урок на човеците. Да знаят те кога се изправят пред хуаранги!

□ Мини на [Финал](#).

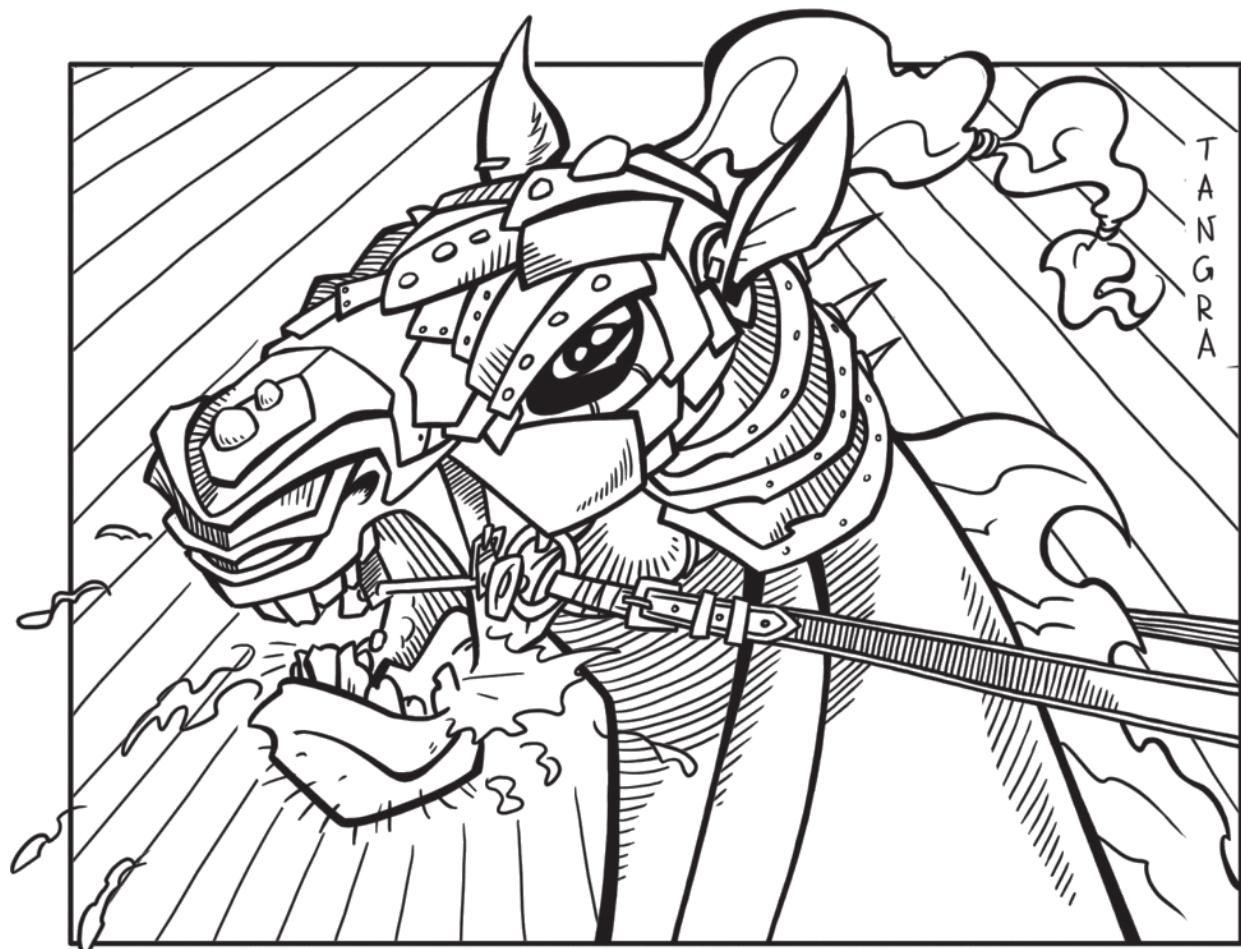
Отваряш докрай клапите на балона, с което гондолата са бухва в земята и лично повеждаш контраатаката. С диви погледи и нечовешки крясъци екипажът се хвърля след предводителя си. Гарган осича главата на най-близкия кон с един замах на лизгара си, а ти стъпваш на гърба на един матрос отскачаш и се стоварваш на седлото на водача на отряда. Конят не издържа двойната тежест и рухва на земята, докато промушваш човека през забралото на шлема му. След това почти без жертви довършвате останалите главозамаяли се пилища.

Намали си оценката за [Бойци](#) с 1, оказва се, че има живи от тия нещастници.

Намали си оценката за [Матроси](#) с 1, тъй като и те дават жертва.

Намали [Здравината](#) на кораба с 5 точки (2, ако имаш кодовата дума „[корпус](#)“).

Добави си три точки към [Репутация](#).



Отбележи разход на **500/450** либри гориво, и след тази славна победа провери последните записани в дневника координати:

- При Д1 ► Епизод #124
- При Д2 ► Епизод #125

Задаваш курс за скачване и след няколко чудесно изпълнени маневри корпусите на двата кораба са едва на десетина лакти успоредно един до друг. От пещта на „Сянка“, както разбра, че се казва другият кораб, излизат огромен рояк палюшки, които се изтърковват по корпуса му и отлитат нагоре в момента, в който абордажните куки се прехвърлят помежду ви. Матросите ти действат изключително бързо и, докато тези на „Сянка“ още привързват въжетата, твоите опъват въжения мост между гондолите. Затягат го малко повечко и двата балона плътно се опират един о друг, което спомага за предаването на топлината помежду им и по-лесно задържане във въздуха. Гондолите пък леко се накланят една към друга и вече може да приемеш поканата на вобана да му гостуваш.

- Провери дали си записал кодовата дума „водород“ и ако да ► Епизод #258
- Ако не ► Епизод #268

280

Сред скърцането на изтерзаните механизми и стоновете на умиращите хуаранги навлизаш в мрачната клисура, в дъното на която плахо се промъква река Кардомил. Гарган идва при теб да се погрижи за крака ти. На около половин миля навътре в клисурата забелязваш широка скална площадка, изсечена направо в скалите. В белия мрамор зад нея са вградени множество колони от черен базалт, оформени като дракони — пазители на входа. Към площадката водят остатъците от стария път на мрачните елфи. Пътят е разрушен на места, но по него вероятно би могъл да мине някой от отрядите на варварите.

— Да акостираме тук, зир-вобане — предлага Гарган. — Дори да ни настигнат, ще дадем здрав отпор на човеците.

Нещо обаче те притеснява в това място, нещо не е наред...

Ако пренебрегнеш притесненията си, може да кацнете и да опитате да закърпите кораба, преди човеците да са ви догонили ► Епизод #271

Другият вариант е да се вслушаши в повика на подсъзнанието, макар че досега никога не си му обръщал внимание ► Епизод #261

281

Провери оценката си за бойци!

- Ако е 3 или по-малко ► Епизод #287
- В случай че е 4 или повече, прехвърли се на ► Епизод #267

282

Отвсякъде го атакуваха врагове, всички тук му бяха врагове и всеки искаше да го убие, да му попречи... Но не, той нямаше да позволи това. Замахваше с двета си топора, а кръвта се лееше навсякъде около него^[1]...

Батугай отвори очи. Нима това се случваше отново? Погледна ръцете си, облени в кръв. Не, този път не държеше бойните си топори, но кръвта не бе по-малко. Навсякъде из обителта му имаше трупове. Трупове на малки същества, разкъсани от някаква неджуджешка ярост.

Яростта отново се бе проявила. А мислеше, че я е оставил далеч зад гърба си. Далеч назад при Замъка на престола.

□ Запиши си кодовата дума „[джудже](#)“ и, ако си се озовал тук по погрешка ► Епизод #204

□ Иначе продължи към ► [Финал](#).

[1] Цитат от разказа „Замъкът на престола“ от едноименния сборник. ↑

283

Да отстъпиш пред числено превъзходящ те и по-добре въоръжен враг, който те е изненадал, не се оказва чак толкова лоша идея. Разбира се, има и последствия. Първо, в екипажа се поражда шушукане, мърморене и сумтене. А и се отваря доста допълнително работа по дупките в корпуса. Положително погледнато обаче сте живи. Толкова живи, че дори ти минава еретичната мисъл да споделиш част от високоградусовите си запаси с хуарангите.

Ако го направиш, си добави 1 точка [Репутация](#) и запиши кодовата дума „[пиво](#)“, а, ако я имаш, запиши и думата „[вино](#)“.

В случай че мъдро решиши да не даваш на тая сбирщина алкохолици да се натряскат, си намали [Репутацията](#) с 2 точки заради бягството от битката.

Отбележи, че корабът е загубил 6 точки [Здравина](#), като спестяваш по 1 от тях за всяка точка от оценката за [Матросите](#) над 4.

Както беше отбелязано, дървата са по-слабо гориво. Ако решиши да ползваш тях и в текста е оказано [xxx/200](#) либри, трябва да намалиш дървата с 400. Може, разбира се, да почакаш и да намериши начин да ги използваш по-пълноценно, ако някъде по картата откриеш петрол. Ако пък трябва да изхвърлиш баласт, теглото им си е тегло и не е нужно да хвърляш гориво, когато имаш дърва и хуаранги на борда.

Запиши си дневен разход от [600/0](#) либри гориво.

Продължи към ► Епизод #114

Ярка светлина обля южното подножие на Преградните планини — толкова ярка, че слънцето заприлича на бледа луна, засрамено стояща встрани от новия господар на небето. Толкова ярка, че старият ветеран, водещ попълнения към Бялата крепост, закри лице с метална ръкавица.

После дойде и тътенът, оглушителен и разтърсващ. Конете уплашено се вдигнаха на задните си крака, хвърляйки на земята по-неопитните войничета. Накрая слънцето отново стана слънце.

— Какво беше това, демоните го взели? — запита някакво войниче, докато се надигаше от земята. Старият капитан обикновено би го скастрил, но в момента не му беше до войнишки порядки. Поклати глава и отговори по-скоро на себе си: — Такова нещо не съм виждал, откакто с пилот първи клас Понго Белдис разбихме гоблинския кораб Феникс. Както и с участието на въздушния на Негово кралско височество флот. Ех, младост, ех времена... Хайде мърди, дигайте се на конете, че имаме още път до крепостта.

E, читателю, взриви кораба и може би си изпълнил и мисията си, но за жалост никога няма да разбереш това.

□ Или пък... я се върни на ► Епизод #200 и продължи оттам.

Изведнъж чуваш познато свистене, все едно някой е отворил съвсем малко изпускателния клапан. Околните не дават вид да са забелязали звука, но ти знаеш какво значи той, още повече, когато сте толкова близо до „Дракон“, въздушен кораб, използващ горещ въздух. Оглеждаш се и мяркаш Гугрикх застанал на кърмата на „Дракон“ да креши заповеди. Вдигаш високо юмрук и след малко той те забелязва. После вижда и злобната ти усмивка и по лицето му плъзва маската на страх. След това всичко потъва в бялата светлина на взрива, а над долината в подножието на Преградните планини се посипват хуаранги — подобно на откъснат черешов цвят, понесен от южния вятър... преди да се размажат на земята.

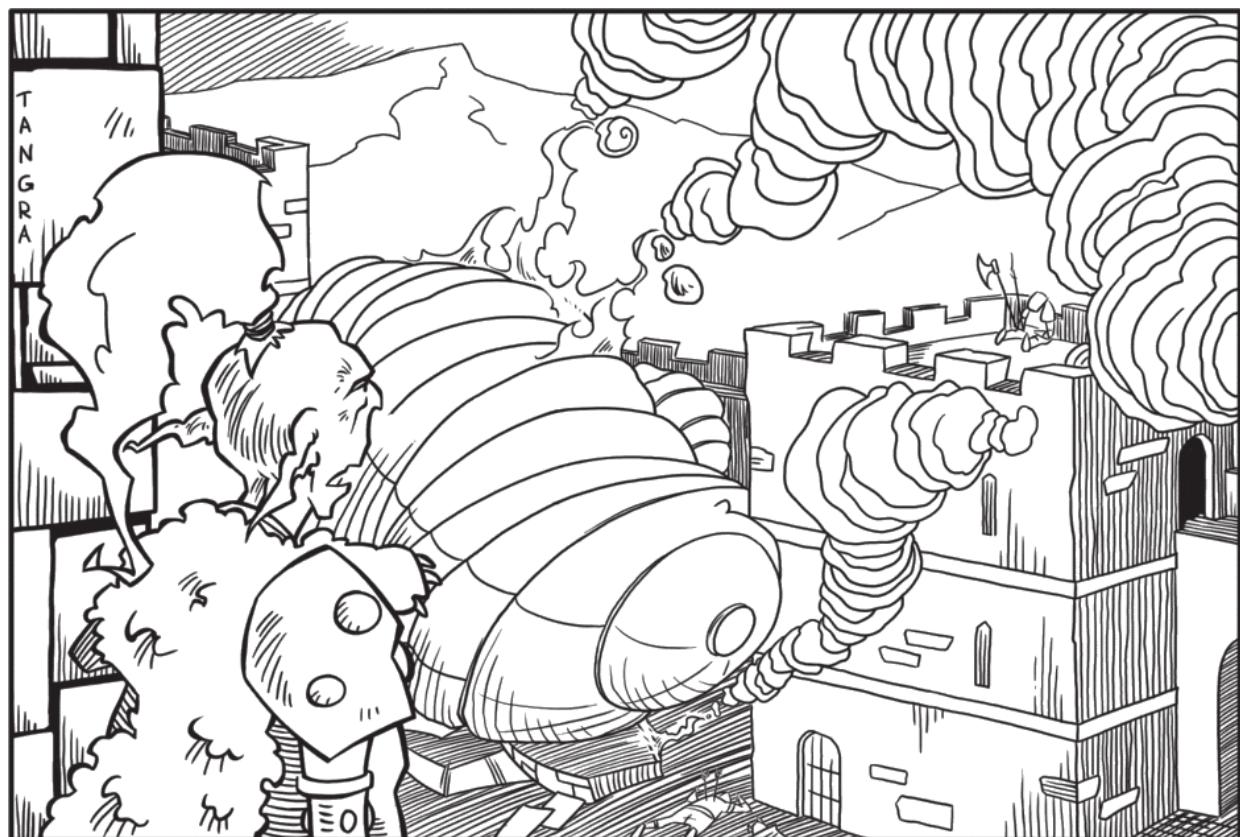
Поздравления, читателю, ти успя да изпълниш мисията си. Отделен въпрос е дали това е най-добрият край, но с чиста съвест можеш да минеш на ► [Финала](#).

Или пък да пробваш друг подход на ► [Епизод #200](#)

Избърсваш меча си в трупа пред теб. Пет от седемте кули паднаха снощи, включително цитаделата. Източната кула я превзехте току-що. Последните защитници са се барикадирали в западната кула, но надали ще издържат дълго. Проблемът е, че ти останаха малцина хуаранги, а корабът е на трески. Заглеждаш се на север. Надеждата ти е, че подкрепленията ще пристигнат преди първата атака на варварите. Иначе не виждаш как ще удържите крепостта, нито как ще го направиш, ако хората от последната кула решат да предприемат контраофанзива. Ако оцелееш пък, определено не знаеш как ще застанеш пред жената на Гарган, за да й кажеш, че е мъжът й издъхнал в ръцете ти.

Честито, читателю, ти успя да превземеш Бялата крепост. Дали ще я удържиши и дали подкрепленията ще дойдат преди кралската армия? Е, това е вече е друга история, а търсенето на „Дракон“ за теб приключва на високата шестдесет лакти искрящо бяла стена.

□ [Премини на ► Финал.](#)



Спускаш се до височина тридесет лакти и, докато екипажът ти чевръсто закотвя кораба, бойците се хвърлят с диви викове срещу човеците. Хуарангите са страховити войни, но този път явно си надценил силите си. Голобрадите момченца, които съставят патрула, са твърдо решени да оживеят и буквално изколват бойците ти, след което, окрилени от победата, налитат и на самия кораб.

Можеш да се измъкнеш срещу зануляване на оценката си за [Бойци](#), намаляване на [Здравината](#) на кораба с 10 точки (само 5 ако имаш кодовата дума „корпус“), загуба на 2 точки [Репутация](#) и разход от [450/400](#) либри гориво. След което малко гузно можеш да провериш последните записани в дневника координати:

- При Д1 ► Епизод #124
- При Д2 ► Епизод #125

Другият вариант е да им покажеш къде зимуват раците и да опиташ контраофанзива. За целта обаче трябва да отговаряш на поне едно от двете условия:

- 6 или повече точки за [Матроси](#).
- 12 или повече точки [Репутация](#).
- Ако отговаряш на поне едно от двете условия ► Епизод #278

Излизайки навън, попадате на ужасна гледка. Няколко от придържащите въжета са се скъсали и корпусът на кораба ти буквально е разцепен в ръба на скалната издатина. Пореден мощен полъх на вятъра го катурва в бездната, повличайки след себе си двама от опитващите се да го задържат хуаранги. Мрачна решителност се изписва на лицето ти, докато Гарган излива гнева си върху клетниците, разбили шанса ви да занесете безценната си находка на Хазараг.

— Гаргане — крясваш ти, за да надвикаш неговия рев, — още ли пазиш кристала със семейството си?

— Да, зир-вобан, разбира се. — Той хвърля един гневен поглед на скуччилия се и посърнал екипаж, след което добавя с притеснение. — Той е най-ценното, което имам.

— Тогава се опитай да запомниш образите на семейството си и вкарай това на яйцето в кристала, ще го изпратим да попътува.

— Но, зир-вобан... — опитва се да опонира Гарган.

— Веднага Гарган, това е заповед! А някой от вас да се спусне при кораба и да ми изрови мастилото и пергамента — обръща се към хуарангите. — И по-живо!

Когато най-накрая Гарган идва при теб целия облян в пот, нощта отдавна е паднала. Той те намира да дописващ писмо под светлината на свещта.

— Направи ли го? — питаш, без да вдигаш поглед.

— Да, но беше ужасно трудно и...

— Няма значение. Важното е, че си го направил. Нали можеш да четеш?

О, велики и могъщи Хазараг, привет на теб! Ниско се кланя твоят верен слуга и боец зир-вобан.

Бързам коленопреклонно да ти доложа за поразителното откритие, което направих в Сумрачната клисура и което в твоите могъщи ръце би могло да обърне изцяло хода на войната. Както несъмнено ти известно, о,

велики, преди два месеца заедно с верните си хуаранги се завърнах от отвъдния сняг, доставяйки материал за строежа на „Легхайонбург“. При проведената с теб среща ти ме провъзгласи за зир-вобан и после потеглих търсейки следи от предателя Гугриюс. Той бе прехвърлил Преградните планини, вероятно през прохода на Бялата крепост. Люто нападахме нашите врагове и по пътя опожарихме не един чифлик. Всичко туй вършехме в прослава на твоето име. Но усещайки нашето приближаване, врагът струпа насреща ни огромни сили. Та трябваше да се отправим далеч на юг и тъй навлязохме в слабо познати нам области. А два дни след като разбрахме къде е лагерът му, се изправихме срещу разбойническите банди на изменника Гугриюс. Разбихме ги в свирепа битка, но претърпяхме тежки загуби. Преследвани от подлите човеци, се наложи да се приютим в един изоставен от Златния век насам дворец, близо до северния вход на Сумрачната клисура. Вътре стигнахме до огромна дворцова зала, пълна със съкровища. Именно там намерихме и драконовото яйце. Безценната находка, която ще ти даде нужната сила да се справиш с противниците си. И като разбирам безмерното й значение, незабавно изпращам петима от най-добрите си бойци да ти съобщят радостната вест. Освен писменото послание, връчих им и доказателство, което да те убеди в искреността на словата ми.

С коленопреклонен поздрав оставам твой верен слуга.

Зир-вобан

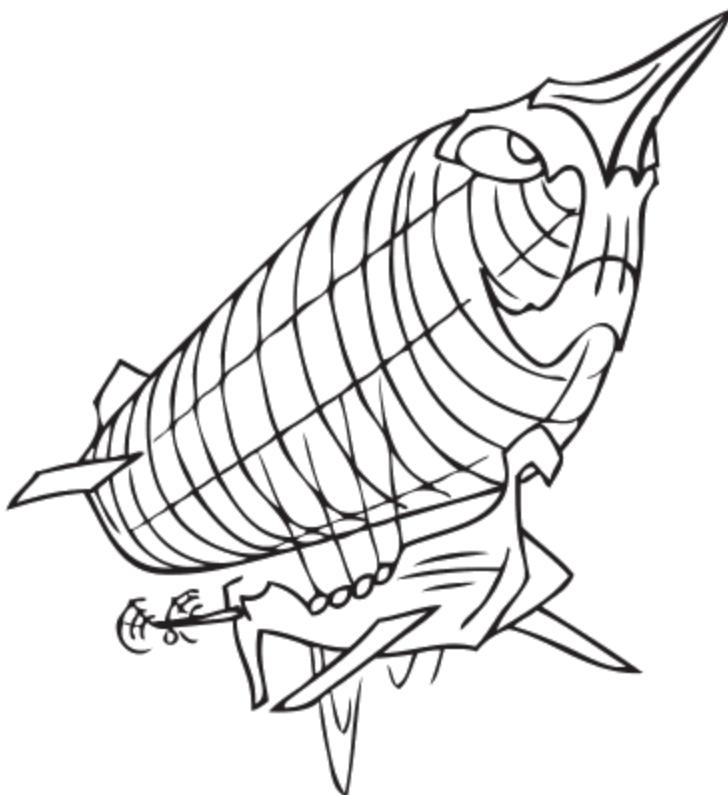
— Какво мислиш? — питаш, докато грижливо навиваш пергамента.

— Ще трябва да се мине през Криво бърдо, зир-вобане. Покрай онова свърталище на варвари Бялата крепост. Моля, разрешете да съм един от избраните. Искам да изкупя вината си, че позволих корабът да бъде разрушен.

— Не си виновен ти, Гаргане — изохкваш и се хваща за наранения прасец. — Подбери воините мъдро и им изясни съдбовността на мисията. Посланието трябва да достигне до нашия господар Хазараг възможно най-скоро и не бива да попада в ръцете на врага!

Честито читателю, ти достигна до най-добрия завършек на това приключение!

□ Сега мини на ► [Финал](#), за да разбереш през каква част от приключението си преминал и дали има още нещо, което не си открил.



ФИНАЛ

Отдолу има таблица за кодови думи. Отбележи всяка, която си намерил при изиграване на приключението. По това колко думи ти остават ще разбереш дали си разчепкал всичко, или за теб са останали неразкрити места. Кодовите думи в играта са общо 57.

оценка

Ако искаш да се похвалиш пред другарчетата колко си добър в търсенето на „Дракон“, ето как ще стане това:

Към оценката си за [Репутация](#).

- Побави 15 точки, ако имаш кодовата дума „[яйце](#)“.
- Прибави и 10 точки, ако имаш и двете кодовите думи „[бент](#)“ и „[бобър](#)“.
- Прибави 10 точки, ако в играта си се докопал до кодовата дума „[легенда](#)“.
- Прибави 10 точки, ако си завършил е кодовата дума „[клане](#)“.
- Добави и 5 точки, ако си се сдобил е кодовата дума „[пир](#)“.
- Ако имаш кодовата дума „[плъх](#)“ или „[пор](#)“, извади 5 точки, защото явно си плямпало.

Тегли чертата и ще получиш резултата, който си постигнал в тази игра.

ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА:

Зир-мародер — унищожи поне един керван, един червен и един син патрул.

Зир-вобан — постигни оценка 10 за бойци.

Зир-терминатор — превърти играта е фиксиран ден петък и кодовата дума „[вино](#)“.

Зашитник на Нерея — унищожи два гоблински въздушни кораба (без „Дракон“).

Бижутер — направи си огърлица от уши.

Началник обоз — презареди кораба е гориво.

Изследовател — мини през всички сектори на картата поне по веднъж.

Легенда — спечели кодовата дума „[легенда](#)“.

Ловец — открий заека и препратката към него.

Зир-зир-клан — събери повече от 42 точки в края на играта.

Хазараг — събери всички кодови думи.

ДНЕВНИК

Личен дневник

Име:	...	Репутация:	...
Кодови думи:		

Корабен дневник

Маршрут

Дата	24	25	26	27	28	29	30
Ден	X	X	X	X	X	X	X
Място	Ледената цитадела	Хиперборея	Старата гора	Отвъд	Устие	Първи пост	Хазараг
Дата	1	2	3	4	5	6	7
Ден
Място	... (=Б)
Дата	8	9	10	11	12	13	14
Ден
Място

Секретна част

Щети, понесени от противника:

.....

Кораб и екипаж

Екипаж	Брой	Оценка	Гориво:
Гребци	
Матроси
Бойци	
Общо	...	X	Товар:
Товароносимост:

Таван на полета:	...	
реверсивен винт:	...	подсилен корпус: ...
Здравина на кораба:	...(=30)	

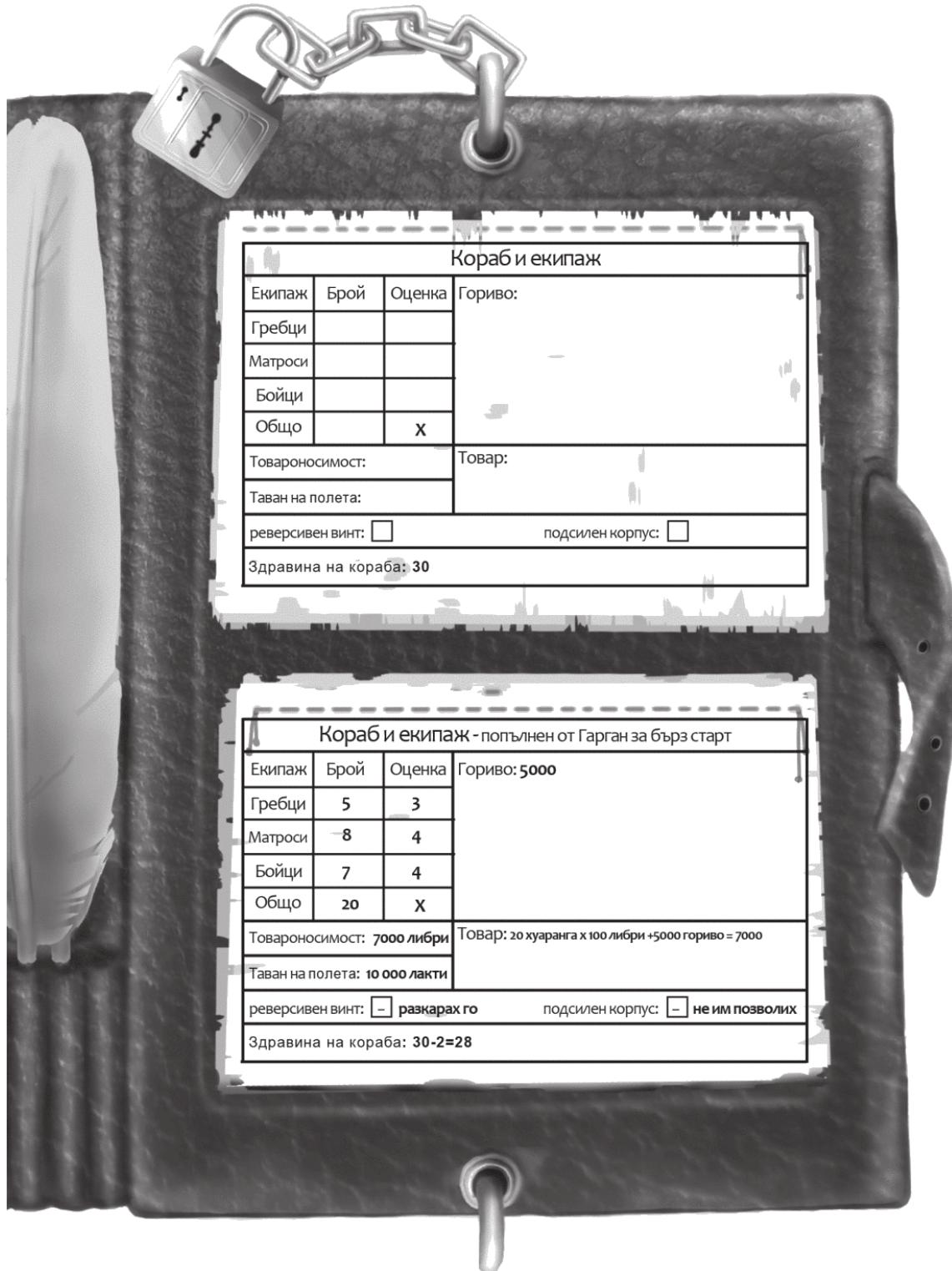
Кораб и екипаж — попълнен от Гарган за бърз старт

Екипаж	Брой	Оценка	Гориво:
Гребци	... (=5)	... (=3)	
Матроси	... (=8)	... (=8)	... (=5000)
Бойци	... (=7)	... (=4)	
Общо	... (=20)	X	Товар:
Товароносимост:	... (=7000 либри)	 (=20 хуаранга x 100
Таван на полета:	... (=10 000 лакти)		либри + 5000 гориво = 7000)
реверсивен винт:	... (=разкарах го)	подсилен корпус:	... (=не им позволих)
Здравина на кораба:	... (=30 - 2 = 28)		

Личен дневник	
Име:	Репутация:
Кодови думи:	

Корабен дневник							
Маршрут							
Дата	24	25	26	27	28	29	30
Ден	x	x	x	x	x	x	x
Място	Ледената цитадела	Хиперборея	Старата гора	Отвъд	Устие	Първи пост	Хазараг
Дата	1	2	3	4	5	6	7
Ден							
Място	Б						
Дата	8	9	10	11	12	13	14
Ден							
Място							
Секретна част							
Щети понесени от противника:							

[1]



[1] Художник на дневника: Светлана Паунова-Мурджева ↑

ТАБЛИЦА ЗА СЪБИРАНЕ НА КОДОВИТЕ ДУМИ

В ИГРАТА ИМА ОБЩО 57 КОДОВИ думи

1	2	3	4	5	6	7	8
...
9	10	11	12	13	14	15	16
...
17	18	19	20	21	22	23	24
...
25	26	27	28	29	30	31	32
...
33	34	35	36	37	38	39	40
...
41	42	43	44	45	46	47	48
...
49	50	51	52	53	54	55	56
...
57							
...							

Издание:

Автор: Спасимир Игнатов; Сикамор Брайт; Майкъл Майндкрайм

Заглавие: Призвание герой! Сборник книги-игри: 2

Издание: първо

Издалел: БГ книга; Сдружение „Книги-игри“

Град на издалеля: София

Година на издаване: 2013

Тип: сборник

Националност: българска

Редактор: Юри Иванов; Петър Петров

Художник на илюстрациите: Станислав Андреев; Георги Мишков; Антон Тончев

Коректор: Юри Иванов

ISBN: 978-954-8628-77-8

Адрес в Библиоман: <https://biblioman.chitanka.info/books/3354>

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.