

КНИГА,
В КОЯТО ГЕРОЯТ СИ ТИ!



ВЪЛКОВИ ЗАВЕИ 1

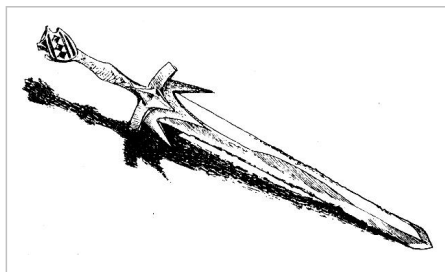


БОЙНИТЕ РОВОВЕ НА КРАРТ

Дейв Морис и Оливър Джонсън

Дейв Морис, Оливър Джонсън

Бойните ровове на Крарт



На Ив и Сюзън

ПРАВИЛА НА ИГРАТА „КЪРВАВ МЕЧ“

Твоят свят е вълшебната страна, наречена Легенда. В Легенда има много видове Приключенци, всеки от които притежава уникални за него умения и техники, за да се справи със свръхестествени същества. Онези, които разчитат на ловкост с меча и на силна десница се наричат **Воини**. Практикуващите магически изкуства се наричат **Магьосници**, които са готови всеки момент да изрекат смъртни заклинания. **Мъдреците** са монаси аскети, сведущи по древни науки, но владеещи също така тоягата, лъка и невъоръжените бойни изкуства. Накрая има и **Тарикати**. Те са пъргави и ловки с меча, но истинската им сила е използването на потайността, лукавството и хитростта за постигане на целите им.

Описанието на четирите типа Приключенци започва от 14 страница.

За приключението си в Бойните ровове на Крарт можеш да избереш само един герой или да събереш отбор от Приключенци. Ако играеш сам, избираш един герой от четирите приключенски типа (Воин, Магьосник, Мъдрец или Тарикат). Ще играеш самостоятелно, но с предимството, че ще имаш по-висок ранг – тоест ще си по-силен, ако си в група с други Приключенци. Самотният Приключенец, предприел мисията, ще бъде от осми ранг.

Ако има двама играчи, всеки приема личността на Приключенец от четвърти ранг. Дватама трябва да принадлежат към различен Приключенски тип. Най-добре е те да бъдат избрани така, че силните страни на единия Приключенец да компенсират слабостите на другия. Например, Магьосникът не е много силен физически, докато пък Воинът не умее да се съпротивлява на магии, така че комбинацията от тези два типа прави силен отбор.

Ако в мисията участват трима играчи, всеки приема ролята на Приключенец от трети ранг, а в отбор от четирима играчи, всеки ще бъде от втори ранг. Отново напомняме, че всички играчи *трябва* да бъдат от различен тип.

Тези представителни условия могат да се обобщят както следва:

Брой на играчите	Състав на приключенската група
един	един герой от осми ранг
двама	двама герои от четвърти ранг

трима	трима герои от трети ранг
четирима	четирима герои от втори ранг

След като прочетеш обясненията за Сражения, Магия и Отборна игра, трябва да решиш колко играчи ще вземат участие и към кой от четирите приключенски типа ще принадлежи всеки. Всеки от играчите трябва да чете *само* онази част от текста, която се отнася до типа Приключенец, към който той или тя принадлежи.

ТЕРМИНОЛОГИЯ

Използвани са обичайните съкращения при **Ролевите игри** за посочване на различните хвърляния на зарове.

X зара + Y

Това означава, че са хвърлени X брой зара, а Y е числото, което се прибавя (или вади) от общия сбор.

Например, 2 зара + 3 означава: „хвърли два зара и прибави три“, което дава числа от 5 до 15. Друг пример, 1 зар – 1 означава: „хвърли един зар и извади 1“ (отрицателните числа се броят за 0, ако не е дадено друго указание), така че в случая общият сбор може да бъде от нула до пет.

БОЙНО МАЙСТОРСТВО и т.н.

Всеки герой е описан с четири характерни за него качества. Те са:

Бойно майсторство – мярка за силата на героя.

Психически способности – белег за устойчивостта на героя срещу атаки от заклинания и (ако героят е Магьосник) неговата или нейната склонност към магьосничество.

Нюх – сложно понятие, тъй като обхваща бързината на мисълта, ловкост и общ интелект.

Издръжливост – качество, което измерва здравословното състояние на героя. Раните се изваждат от издръжливостта, и ако тя достигне 0, героят умира.

СРАЖЕНИЯ

Сраженията се провеждат в *рундове*, всеки от които трае около 10 секунди. Във всеки рунд участващите в сражението получават възможност да изпълнят едно действие, ако той или тя желаят, а именно: да атакуват, да изричат магия или друго. Действията се изпълняват в ред, според броя точки за нюх, който всеки от биещите се има. Пръв действа този, който има най-много точки за нюх, след това биещия се с по-нисък сбор точки и т.н. Участниците с равен брой точки за Нюх действат едновременно. Ако някой от сражаващите се е убит (сведена до нула издръжливост), преди да му е дошъл редът, то той не може да действа!

По-долу са изброени възможните действия по време на бой и обстоятелствата, при които те могат да бъдат използвани. За дадения рунд всеки играч избира онова действие, което отговаря на неговия герой.

ПРИДВИЖВАНЕ

Това действие позволява на героя да се приближи и да се бие с врага, или да се придвижи до някой изход (ако има такъв). Ако избереш да се *придвигнеш*, докато противникът се бие с теб, той автоматично получава възможност за удар срещу теб (освен ако показателят ти за Нюх не е по-голям от този на твоя противник). Когато всички оцелели герои от отбора са се *придвигнали* до някой изход, групата може да избяга в началото на следващия рунд.

БОЙ

За да се *бие*, героят трябва предварително да е направил избор придвижване, за да се е доближил до противника. (Има обаче изключения към това правило; понякога тактическите карти към текста ще покажат, че в началото на сражението твоите противници са плътно страни от тебе, в който случай е възможна незабавна атака.)

ОТБРАНА

Ако избереш това действие, не можеш да атакуваш в дадения рунд,

но предимството е, че *отбраната* те прави по-устойчив на удари. По-подробни обяснения ще намериш по-нататък.

СТРЕЛБА

Това действие могат да използват единствено Мъдреците и Тарикатите. При него хвърляш стрела, към който противник си избереш. За разлика от *боя*, тук не е необходимо първо да се *придвижиш*, защото стрелите (естествено) са оръжия с дълъг обсег на действие. Не можеш да избереш да *стреляш* в същия рунд, в който противника ти е избрал да те удари – тоест трябва да се справиш с всички противници, които са се приближили до теб, за да те атакуват, преди да поваляш други с лъка си.

БЯГСТВО

Понякога текстът ще даде възможност на твоя отбор да *избяга* от битката. Всички оцелели Приключенци трябва да са се *придвижили*, преди отборът да може да *избяга*. Когато направи този избор, целият отбор предприема *бягство* в началото на рунда, така че противниците им да нямат възможност да ги атакуват или да изричат заклинания, докато групата се отдалечава.

ПРИПОМНЯНЕ НА ЗАКЛИНАНИЕ и ИЗРИЧАНЕ НА ЗАКЛИНАНИЕ

Това са действия само за Магьосници. Те са обяснени в специалния раздел за Магьосниците.

Във всеки отделен рунд можеш да изпълняваш само *едно* от тези действия. (Понякога Тарикатите получават възможност за две действия в даден рунд, както е обяснено по-нататък, при специфични за тях правила.)

Правилата за сражение са изработени така, че да улесняват играта, но изискват кратко обяснение. Когато удряш противник (тоест за рунда избереш действие *бой*), хвърляш два зара. Ако полученият сбор е *равен*

или по-малък от точките ти за бойно майсторство, значи ударът ти е успешен. В такъв случай трябва да хвърлиш зар за нанесени щети (или два зара за по-висок ранг), за да видиш каква загуба на издръжливост си причинил на своя противник. Ако противникът ти има доспехи от някакъв клас, трябва да извадиш тази цифра от хвърленото число за щети, а полученият резултат (ако е по-голям от нула) се изважда от издръжливостта на твоя противник.

Пример. Биеш се с трол, който има бойно майсторство 6. Ти имаш бойно майсторство 7 и трябва да хвърлиш един зар за щети. Ти притежаваш по-голям нюх, затова атакуваш пръв. Хвърляш два зара и получаваш сбор 3; това е по-малко от точките ти за бойно майсторство, значи си успял да удариш. След това хвърляш един зар, за да видиш какви щети си му нанесъл. Получаваш 6, но тролът има доспехи клас 2, затова вадиш само 4 точки от неговата издръжливост. Ако все още е жив (тоест, ако издръжливостта му не е сведена до нула), сега тролът има право да ти върне удара. Той хвърля два зара и получава сбор 6; полученото число е равно на точките му за бойно майсторство, следователно е достатъчно (макар и на косъм), за да те удари. Тролът хвърля зар за щети и получава 1, но тъй като ти имаш доспехи клас 2, не губиш никаква издръжливост. Ноктите на трола се стоварват върху теб, но не успяват да те наранят, защото си предпазван от обкована с шипове кожена туника. Сражението преминава в нов рунд...

Необходимо е да се имат предвид две други условия. Ако си избрал действие *отбрана*, за да те удари, твоят противник трябва да хвърли *три зара*, чийто сбор да е равен или по-малък на неговото бойно майсторство. Самият ти не можеш да атакуваш в рунд, в който се *отбраняваш*.

Другото условие се отнася до действие *придвижване*. Ако имаш висок показател за Нюх и можеш да се отдалечиш от своя противник преди той или тя да е избрал своето действие за рунда, всичко е наред. Ако обаче се опиташ да се отдалечиш от противник, който вече те е атакувал в този рунд, то тогава той или тя *автоматично* получава възможност за незабавен втори удар срещу теб. Поради тази причина обикновено е по-добре да довършиш противника си, преди да се *придвижиш*, за да се биеш с друг.

БРОНЯ

Започваш приключението с доспехи. Те са от клас 3, ако си Воин, и клас 2, ако принадлежиш към някой друг от приключенските типове.

Бронята те предпазва в сражение, като поглъща щетите, които иначе би понесъл. Например, ако чудовището хвърли 2 зара + 1 за щети и получи сбор 13, това е числото, което трябва да извадиш от своята издръжливост, ако не си брониран. Ако си брониран и имаш показател 2 за доспехи, ще получиш загуба само от 11 точки (тоест 13 минус 2).

Не можеш да комбинираш *две* брони едновременно. Така че, ако изгубиш бронята си и, да речем, по-късно попаднеш на два метални нагръдника, всеки с показател 1, може да вземеш само *единия*. *Не е разрешено* да си сложиш и двата нагръдника и да ползваш показател 2 за доспехи.

ОРЪЖИЯ

Ако изгуби оръжието си, трябва да намалиш с 2 точки бойното си майсторство, както и числото, което прибавяш към хвърлените зарове за щети. Например, Воинът обикновено има бойно майсторство 9 и хвърля 3 зара + 1 за щетите, които нанася. Ако загуби меча си и му се наложи да се бие с голи ръце, тогава точките му за бойно майсторство ще бъдат 7, а точките му за нанесени щети: 3 зара – 1.

ПРАВИЛА ЗА ОТБОРНА ИГРА

Когато играчът е един, приключението протича както при обикновените книги-игри. Когато участва отбор от двама или повече играчи, един от тях е „четец“ и в процеса на приключението той или тя чете на глас откъси от книгата.

Понякога ще се указва на някой герой от определен тип как да действа – например; „Ако в отбора има Тарикат, обърни на...“ В този случай *единствено* въпросният играч има право да прегледа указаната глава. Той обикновено прочита епизода на останалите, но понякога част от текста ще бъде с „ограничен достъп“ и ще бъде отпечатан [*с курсив и ограда в скоби*]. Това означава, че ако желае, играчът може да запази в тайна тази част от информацията. Например, на Мъдрецта може да бъде

указано да прочете древен пергамент. Четецът предава книгата на Мъдреца, който прочита следния текст до скобите за „ограничен достъп“:

„(МЪДРЕЦ) Ти разчиташ избледнелите рунически знаци върху пергаментата. *[Те ти съобщават, че безопасния маршрут към изхода на лабиринта се намира отвъд златната врата.]* Обърни на 559.“

Играчът Мъдрец трябва да каже на своите съотборници, че чете пергаментата, но не е длъжен да им разкрива неговото съдържание.

В случай, когато на двама или повече играчи се дава възможност за индивидуално действие (например Мъдрецът може да разговаря с демон, а Тарикатът иска да го простреля със стрела), играчите хвърлят зарове и най-високият резултат определя кой ще действа.

СХВАТКИ

През цялото време играчите трябва да са наясно с бойния си ред. Най-добрият начин е да се приготвят от картон два, три или четири жетона, номерирани като „първи играч“, „втори играч“ и т.н. Могат да се използват пулове от „Не се сърди, човече“ или други игри. Всеки играч държи съответния за него жетон. Бойният ред може да се променя (тоест играчите могат да си разменят жетоните си) във всеки един момент, освен по време на сражение.

Очевидно бойният ред няма значение, когато играе само един човек (в този случай той или тя задължително ще бъде „първи играч“), но в отбори от двама или повече участници, той е от първостепенна важност. Обикновено (но не винаги!) първият играч, който се намира най-отпред, ще понесе удара от изненадващи атаки и прочие. Ако играчите не могат да се споразумеят за бойния ред, тогава се приема следното стандартно подреждане: Воинът, следван от Мъдреца, после Магьосникът и най-отзад Тарикатът.

Схватките (тоест битките) почти винаги ще се разиграват върху тактическа карта на стаята, коридора или друго помещение, където се намират героите в момента. Тук показваме пример.

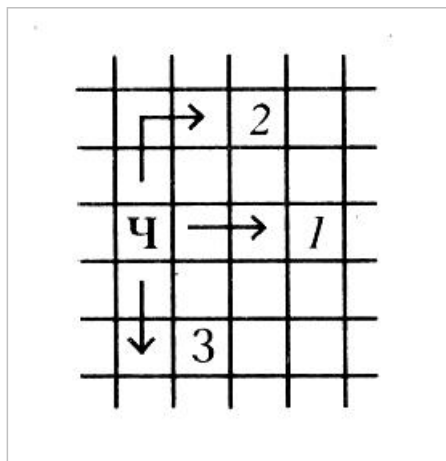


Цифрите върху тази тактическа карта показват къде стоят Приключенците в началото на сражението. Буквите „Ч“ указват първоначалното местоположение на чудовищата.

Възможно е да се води *бой* само с чудовища в съседен квадрат, но *не* и по диагонал. Също така не е възможно да става придвижване и да се стъпва върху квадрат, който вече е зает от чудовища или от друг играч. Когато паднат убити чудовища или играч, махни съответния жетон от картата; с други думи можеш да прекрачваш или дори да стъпваш върху паднал враг. Не можеш да се *придвижваш* там, където няма квадрати, нито можеш да минаваш през черните квадрати, които представляват някакви препятствия, като например (както в случая с дадената по-горе карта) колони или големи статуи. През сивите квадрати могат да се *придвижват* чудовищата, но не и играчите. В картата по-горе например сивите квадрати обозначават огнища с живи въглени, към които чудовищата имат устойчивост.

Освен ако не е указано друго, чудовището винаги се *придвижва*, за да нападне най-близкия Приключенец. За да се открие кой е най-близкият Приключенец, се преброяват квадратите, през които трябва да мине чудовището (като се използват само прави линии, не диагонали), за да стигне в позиция, в която може да се *бие*. В диаграмата по-долу Приключенец 1 е по-близо до чудовището, отколкото Приключенец 2, и е на същото разстояние, както Приключенец 3. Ако няколко Приключенци са на еднакво разстояние от чудовището, трябва да хвърлите зарове, за

да видите към кой герой ще се насочи чудовището – играчът с най-нисък зар ще бъде злощастната цел на неговото внимание! Постъпва се по същия начин и когато чудовището е в съседни квадрати спрямо повече от един Приключенец, за да се види с кой от тях ще реши да се *бие* то. По-долната диаграма ще онагледя по-добре горния пример. Стрелките са пътят, който трябва да измине чудовището, за да стигне до позиция, в която да може да се бие с един от тримата Приключенци, които присъстват в тази тактическа карта.



Преди да започнете играта, пригответе няколко жетона, които ще представляват Приключенците и чудовищата. Можете да използвате дори пионки и фигурки от „Шах“ или „Дама“, които да подредите по сила, цвят и боен ред. Няма да ви необходими много на брой, защото няма да влизате в схватки с повече от пет-шест чудовища наведнъж.

Винаги отбелязвай оставащата издръжливост на чудовищата, ако решиш да *бягаш* от тях. Понякога (но не винаги!) чудовищата се впускат в преследване и, ако те настигнат, трябва да знаеш колко рани си им причинил преди това.

ТОВАР

Има ограничения на товара, който си в състояние да носиш със себе си. Както е показано в дневника ти, обикновено можеш да носиш до

десет предмета. Ако си напълно натоварен и намериш нещо, което желаш да вземеш, трябва да изхвърлиш някоя вещь от торбата на гърба си (или да я дадеш на друг играч), за да направиш място за новата придобивка.

Обърнете внимание на следните две забележки. Колчанът (с който разполагат Мъдрецът и Тарикатът) побира до 6 стрели. Той се брои за една вещь от товара без оглед на броя на стрелите в него. Тоест, ако имаш колчан с 6 стрели, той се брои за един, а не за седем предмета.

Кесията ти за пари също се брои за един предмет. Както при колчана, съдържанието няма значение. Кесията може да побере най-много до 100 монети (от всякакъв вид), но се брои за една вещь, независимо дали е пълна или празна.

МАГИИ

Магията е специална област на действие за Магьосниците и в значителна по-малка степен за Мъдреците. Начинът, по който действа магията при този тип Приключенци, е подробно изложен в посветените на тях раздели (виж страница 22 и 27). Но има едно нещо, което *всеки* Приключенец трябва добре да знае за магията.

Има два вида магии. **ПОРАЗЯВАЩИТЕ** заклинания просто причиняват щети, когато се изрекат, и ако са насочени срещу тебе, не можеш нищо да направиш против тях! Просто изваждаш точките за щети на тази магия от своята издръжливост (като приспаднаеш показателя си за доспехи, ако имаш такъв). Другият вид магии са **ПСИХИЧЕСКИТЕ** заклинания, на които можеш да се помъчиш да се противостоиш. За да устоиш на **ПСИХИЧЕСКА** магия, трябва да хвърлиш два зара и да получиш резултат, равен или по-малък от точките си за психически способности. Ако успееш да хвърлиш такова число, заклинанието няма въздействие върху теб.

Винаги ще ти бъде указано дали дадена магия е от поразяващ или психически тип.

ТОЧКИ ЗА ОПИТНОСТ

Точките за опитност са мярка за умението и силата на героя. След като завършиш успешно всяка една част от поредицата **КЪРВАВ МЕЧ**,

ще бъдеш възнаграден с определен брой точки за опитност, които се разпределят между всички оцелели герои. Междувременно, в хода на приключението трябва да прибавяш всички специални премии (или наказания), които получаваш. Общата сума на точките за опитност, натрупани от даден герой, му дават възможност да преминава от по-нисък в по-висок ранг.

Общият брой точки за опитност, необходими за всеки ранг, са дадени по-долу:

Ранг	Точки за опитност
Първи	по-малко от 250
Втори	250–499
Трети	500–749
Четвърти	750–999
Пети	1000–1249
Шести	1250–1499
Седми	1500–1749
Осми	1750–1999
Девети	2000–2249
Десети	2250–2499
Единадесети	2500–2749
Дванадесети	2750–2999
Тринадесети	3000–3249
Четиринадесети	3250–3499
Петнадесети	3500–3749
Шестнадесети	3750–3999
Седемнадесети	4000–4249
Осемнадесети	4250–4499
Деветнадесети	4500–4999
Двадесети	5000

Няма по-висок ранг от двадесети.

Започваш приключението с минимума точки за опитност, които се изискват за твоя ранг; 250, ако си втори ранг, 500, ако си трети ранг, и

т.н. Ако играчът е един и е започнал приключението с осми ранг, а по-късно получава награда от 1000 точки за опитност, например, тогава той минава в дванадесети ранг. Ако същата премия се получи от отбор с четирима участници от втори ранг, всеки от тях ще бъде повишен в трети ранг.

*След като завършиш успешно приключението и сумираш точките си за опитност, запази дневника си. Героите, които излязат живи от бойните ровове, могат да продължат с **КЪРВАВ МЕЧ №2** „Царство Уирд“.*

КОГАТО СИ УБИТ

Ако играеш сам и твоят герой бъде убит (намалена до нула издръжливост), правиш същото, което би направил с всяка друга книга-игра; избиращ си нов герой и започваш отначало.

Но ако играеш в отбор и някой от участниците бъде убит, другите играчи продължават приключението. Сега групата им е по-маломощна поради загубата на един от героите, но живите играчи все още имат възможност да победят. Не е задължително играчът, чийто герой е убит, да стои настрана – *сега той получава правото да хвърля заровете за чудовищата*. Той може също, ако желае, да променя стратегията на чудовището (въпреки че не е в състояние да му измисля умения, които не са описани!). По този начин да бъде „убит“ може да се окаже много забавно – загубваш героя си, но като компенсация получаваш възможност да затрудняваш бившите си съотборници!

ЕДНОЛИЧЕН ОТБОР

Нормално броят на героите в отбора отговаря на броя на играчите, тоест всеки играч има по един герой, с чийто многобройни умения трябва да се справя.

Когато натрупаш опит в системата на **КЪРВАВ МЕЧ** обаче, можеш да си изпробваш силите с едноличния отбор. В този случай един читател поема не един герой, а цял отбор от четирима Приключенци. С други думи, все едно има четирима играчи, но всички герои се ръководят от едно единствено лице. (Всички те са от втори ранг, разбира се. Не

можеш да вземеш отбор с четирима герои от осми ранг!)

СПЕЦИАЛНИ РАЗДЕЛИ ЗА ОТДЕЛНИТЕ ГЕРОИ

Следващите раздели съдържат подробни правила за всеки приключенски тип. В идеалния случай би трябвало да прочетеш само раздела, отнасящ се до твоят герой, но ако играеш в едноличен отбор, естествено ще трябва да знаеш способностите на няколко различни типа герои.

За по-голямо удобство по време на играта, дневниците на героите са дадени в отделни файлове и би било хубаво, ако си ги свалиш още сега, за да можеш да ги разучаваш, докато четеш правилата, указани в следващите глави.

ВОИНЪТ

Ти си майстор на бойните изкуства. Имаш по-голямо бойно майсторство от който и да е друг приключенски тип от същия ранг и когато удряш, нанасяш по-големи щети. Също така притежаваш метална броня, която превъзхожда броните на другите Приключенци и ти осигурява доспехи клас 3.

Тези предимства ти дават истинска пробивност във всяка битка, но не всичко е по силите ти. Не притежаваш нито едно от специалните умения на другите герои – например медиума на Мъдреца или лукавата и изобретателна хитрост на Тариката. Също така, понеже си от благородно потекло и следваш почетните традиции на своите предци, трябва да си нащрек винаги да отстояваш законите на рицарството. Ако се държиш по недостоен, страхлив или грубиянски начин, можеш да получиш наказание и да ти бъдат отнети точки за опитност.

Твоите качества при различните рангове са следните:

II ранг
Бойно майсторство: 8
Щети: 1 зар + 1
психически способности: 6
Нюх: 6
Издръжливост: 12

III ранг
Бойно майсторство: 8
Щети: 1 зар + 2
психически способности: 6
Нюх: 6
Издръжливост: 18
IV ранг
Бойно майсторство: 8
Щети: 2 зара
психически способности: 6
Нюх: 7
Издръжливост: 24
V ранг
Бойно майсторство: 8
Щети: 2 зара + 1
психически способности: 6
Нюх: 7
Издръжливост: 30
VI ранг
Бойно майсторство: 8
Щети: 2 зара + 2
психически способности: 6
Нюх: 7
Издръжливост: 36
VII ранг
Бойно майсторство: 8
Щети: 3 зара
психически способности: 6

Нюх: 7
Издръжливост: 42
VIII ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 3 зара + 1
психически способности: 7
Нюх: 7
Издръжливост: 48
IX ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 3 зара + 2
психически способности: 7
Нюх: 7
Издръжливост: 54
X ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 4 зара
психически способности: 7
Нюх: 7
Издръжливост: 60
XI ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 4 зара + 1
психически способности: 7
Нюх: 7
Издръжливост: 66
XII ранг
Бойно майсторство: 9

Щети: 4 зара + 2
психически способности: 7
Нюх: 8
Издръжливост: 72
XIII ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 5 зара
психически способности: 7
Нюх: 8
Издръжливост: 78
XIV ранг
Бойно майсторство: 10
Щети: 5 зара + 1
психически способности: 8
Нюх: 8
Издръжливост: 84
XV ранг
Бойно майсторство: 10
Щети: 5 зара + 2
психически способности: 8
Нюх: 8
Издръжливост: 90
XVI ранг
Бойно майсторство: 10
Щети: 6 зара
психически способности: 8
Нюх: 8
Издръжливост: 96

XVII ранг
Бойно майсторство: 10
Щети: 6 зара + 1
психически способности: 8
Нюх: 8
Издръжливост: 102
XVIII ранг
Бойно майсторство: 10
Щети: 6 зара + 2
психически способности: 8
Нюх: 8
Издръжливост: 108
XIX ранг
Бойно майсторство: 10
Щети: 7 зара
психически способности: 8
Нюх: 8
Издръжливост: 114
XX ранг
Бойно майсторство: 11
Щети: 7 зара + 1
психически способности: 8
Нюх: 9
Издръжливост: 120

Нанеси своя ранг и качества в дневника.

Започваш приключението с три предмета, които също трябва да впишеш. Те са:

- Меч
- Метални доспехи (клас 3)
- Кесия за пари

Кесията за пари съдържа десет жълтици, ако си втори ранг, петнадесет жълтици, ако си трети ранг, двадесет жълтици ако си четвърти ранг, и т.н. до четиридесет жълтици, ако си осми ранг. Независимо от съдържанието, кесията се брои за *един предмет* от твоя товар.

В началото на играта Воинът няма никакви по-специални умения, които си струва да бъдат отбелязани. Не забравяй, че героят ти може да се отбранява от удари и без това да е специално упоменато в текста.

Дневник на ВОИНА

ИМЕ _____

РАНГ _____

Бойно майсторство _____ Щети _____

Психически способности _____ Нюх _____

Издръжливост _____

ПРЕДМЕТИ

ТАРИКАТЪТ

Някои Приключенци са честни и благородни рицари, но не и ти. В основата си ти си мошеник – симпатичен мошеник може би, но все пак мошеник. Оправяш се благодарение на своята съобразителност. Ако можеш да спечелиш битката с измама или като застреляш някого в гръб, ще го сториш. Главното ти оръжие е лукавството.

Но когато се наложи да се изправиш срещу някого в открит бой, не си лесен противник. След Воина ти си навярно най-добрият боец в отбора.

Твоите качества при различните рангове са следните:

II ранг
Бойно майсторство: 7
Щети: 1 зар
психически способности: 6
Нюх: 8
Издръжливост: 12
III ранг
Бойно майсторство: 7
Щети: 1 зар + 1
психически способности: 6
Нюх: 8
Издръжливост: 18
IV ранг
Бойно майсторство: 7
Щети: 1 зара + 2
психически способности: 7
Нюх: 8
Издръжливост: 24
V ранг
Бойно майсторство: 7
Щети: 2 зара
психически способности: 7
Нюх: 8
Издръжливост: 30
VI ранг
Бойно майсторство: 7
Щети: 2 зара + 1
психически способности: 7

Нюх: 8
Издръжливост: 36
VII ранг
Бойно майсторство: 7
Щети: 2 зара + 2
психически способности: 7
Нюх: 8
Издръжливост: 42
VIII ранг
Бойно майсторство: 8
Щети: 3 зара
психически способности: 7
Нюх: 9
Издръжливост: 48
IX ранг
Бойно майсторство: 8
Щети: 3 зара + 1
психически способности: 7
Нюх: 9
Издръжливост: 54
X ранг
Бойно майсторство: 8
Щети: 3 зара + 2
психически способности: 7
Нюх: 9
Издръжливост: 60
XI ранг
Бойно майсторство: 8

Щети: 4 зара
психически способности: 7
Нюх: 9
Издръжливост: 66
ХII ранг
Бойно майсторство: 8
Щети: 4 зара + 1
психически способности: 8
Нюх: 9
Издръжливост: 72
ХIII ранг
Бойно майсторство: 8
Щети: 4 зара + 2
психически способности: 8
Нюх: 9
Издръжливост: 78
ХIV ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 5 зара
психически способности: 9
Нюх: 10
Издръжливост: 84
ХV ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 5 зара + 1
психически способности: 9
Нюх: 10
Издръжливост: 90

XVI ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 5 зара + 2
психически способности: 9
Нюх: 10
Издръжливост: 96
XVII ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 6 зара
психически способности: 9
Нюх: 10
Издръжливост: 102
XVIII ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 6 зара + 1
психически способности: 9
Нюх: 10
Издръжливост: 108
XIX ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 6 зара + 2
психически способности: 9
Нюх: 10
Издръжливост: 114
XX ранг
Бойно майсторство: 10
Щети: 7 зара
психически способности: 10

Нюх: 11
Издръжливост: 120

Нанеси своя ранг и качества в дневника.

Започваш приключението с пет предмета, които също трябва да впишеш. Те са:

- Меч
- Обковани с шипове кожени доспехи (клас 2)
- Кесия за пари
- Лък
- Колчан

Кесията за пари съдържа десет жълтици, ако си втори ранг, петнадесет жълтици, ако си трети ранг, двадесет жълтици ако си четвърти ранг, и т.н. до четиридесет жълтици, ако си осми ранг. Независимо от съдържанието, кесията се брои за *един предмет* от твоя товар. Колчанът съдържа шест стрели в началото на приключението. Не забравяй да зад-раскваш всяка използвана стрела.

За теб се отнасят няколко специални правила.

ОТКЛОНЯВАЩИ ВНИМАНИЕТО ТЕХНИКИ

Ти си изключително ловък в това да се изплъзваш от нападения. Когато противникът хвърля зар за бой срещу теб, той или тя (или то) трябва да хвърля 2 зара +1 вместо обичайните 2 зара. Очевидно така ще му е по-трудно да те удари.

СТРЕЛБА С ЛЪК

Докато разполагаш със своя лък и стрели, можеш да използваш действие *стрелба* в сражението. За да *стреляш*, не е необходимо да си в съседен на твоя противник квадрат. Хвърлянето на зарове за *стрелба* е същото, както за *бой* – тоест, за да удариш, трябва да хвърлиш два зара, чийто сбор да е равен или по-малък от твоето бойно майсторство.

Независимо от твоя ранг стрелите причиняват само един зар щети върху издръжливостта на противника ти (намалени с показателя му за доспехи).

БЪРЗО МИСЛЕНЕ

Само веднъж по време на всяка битка можеш да използваш това умение и да предприемеш две действия в един и същ рунд. Първото действие протича в онзи момент от рунда, когато нормално би започнал да действаш, тоест съобразно твоя нюх. Второто действие идва в самия край на рунда, когато всички други са имали възможност да направят по нещо.

Дневник на ТАРИКАТА

ИМЕ _____

РАНГ _____

Бойно майсторство _____ Щети _____

Психически способности _____ Нюх _____

Издръжливост _____

ПРЕДМЕТИ

МЪДРЕЦЪТ

Ти си израснал в спартански Манастир на озарението, разположен на пустия остров Каксос. Там ти си изучил Мистичния път – една система от всепоглъщащи парапсихични дисциплини и сурови физически упражнения.

Твоите качества при различните рангове са следните:

II ранг
Бойно майсторство: 7
Щети: 1 зар
психически способности: 7
Нюх: 6

Издръжливост: 10
III ранг
Бойно майсторство: 7
Щети: 1 зар + 1
психически способности: 7
Нюх: 6
Издръжливост: 15
IV ранг
Бойно майсторство: 7
Щети: 1 зара + 2
психически способности: 8
Нюх: 7
Издръжливост: 20
V ранг
Бойно майсторство: 7
Щети: 2 зара
психически способности: 8
Нюх: 7
Издръжливост: 25
VI ранг
Бойно майсторство: 7
Щети: 2 зара + 1
психически способности: 8
Нюх: 7
Издръжливост: 30
VII ранг
Бойно майсторство: 7
Щети: 2 зара + 2

психически способности: 8
Нюх: 7
Издръжливост: 35
VIII ранг
Бойно майсторство: 8
Щети: 3 зара
психически способности: 8
Нюх: 7
Издръжливост: 40
IX ранг
Бойно майсторство: 8
Щети: 3 зара + 1
психически способности: 8
Нюх: 7
Издръжливост: 45
X ранг
Бойно майсторство: 8
Щети: 3 зара + 2
психически способности: 8
Нюх: 7
Издръжливост: 50
XI ранг
Бойно майсторство: 8
Щети: 4 зара
психически способности: 8
Нюх: 7
Издръжливост: 55
XII ранг

Бойно майсторство: 8
Щети: 4 зара + 1
психически способности: 9
Нюх: 8
Издръжливост: 60
XIII ранг
Бойно майсторство: 8
Щети: 4 зара + 2
психически способности: 9
Нюх: 8
Издръжливост: 65
XIV ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 5 зара
психически способности: 9
Нюх: 8
Издръжливост: 70
XV ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 5 зара + 1
психически способности: 9
Нюх: 8
Издръжливост: 75
XVI ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 5 зара + 2
психически способности: 10
Нюх: 9
Издръжливост: 80

XVII ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 6 зара
психически способности: 10
Нюх: 9
Издръжливост: 85
XVIII ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 6 зара + 1
психически способности: 10
Нюх: 9
Издръжливост: 90
XIX ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 6 зара + 2
психически способности: 10
Нюх: 9
Издръжливост: 95
XX ранг
Бойно майсторство: 10
Щети: 7 зара
психически способности: 10
Нюх: 10
Издръжливост: 100

Нанеси своя ранг и качества в дневника.

Започваш приключението с пет предмета, които също трябва да впишеш. Те са:

- Тояга
- Метална ризница (клас 2)
- Кесия за пари

- Лък
- Колчан

Кесията за пари съдържа десет жълтици, ако си втори ранг, петнадесет жълтици, ако си трети ранг, двадесет жълтици ако си четвърти ранг, и т.н. до четиридесет жълтици, ако си осми ранг. Независимо от съдържанието, кесията се брои за *един предмет* от твоя товар. Колчанът съдържа шест стрели в началото на приключението. Не забравяй да зад-раскваш всяка използвана стрела.

За теб се отнасят няколко специални правила.

СТРЕЛБА С ЛЪК

Докато разполагаш със своя лък и стрели, можеш да използваш действие *стрелба* в сражението. За да *стреляш*, не е необходимо да си в съседен на твоя противник квадрат. Хвърлянето на зарове за *стрелба* е същото, както за *бой* – тоест, за да удариш, трябва да хвърлиш два зара, чийто сбор да е равен или по-малък от твоето бойно майсторство.

Независимо от твоя ранг стрелите причиняват само един зар щети върху издръжливостта на противника ти (намалени с показателя му за доспехи).

ТЕХНИКА НА ТОЯГАТА

Вещината ти в боя с тояга включва и познание за жизненоважни нервни точки по тялото. Когато атакуваш с тояга, можеш да решиш да хвърлиш три вместо два зара за *бой*. Очевидно така е по-трудно да удариш, но означава, че ако успееш с атаката си, причиняваш с един зар повече щети и изкарваш противника си от равновесие, принуждавайки го да предприеме своето действие в края на следващия рунд (тоест, все едно, че има нюх 1 точка).

Например: Беде е Мъдрец от дванадесети ранг. Той решава да използва срещу неприятеля техника на тоягата. Трябва да хвърли три зара и да получи 8 или по-малко; така ранява противника си и му нанася щети 5 зара + 1 (вместо обичайните 4 зара + 1). Освен това сега неговият враг ще действа едва в края на следващия рунд.

ЛЕЧЕБНИ УЕНИЯ

Можеш да използваш парапсихичните си умения да лекуваш във всеки един момент освен по време на битка. Когато се наемаш да лекуваш, решаваш колко точки издръжливост да използваш. Изваждаш тези точки от своята издръжливост, след което хвърляш 1 зар – 2 и умножаваш получения резултат с броя на точките, които си изразходил. Резултатът е лечебната енергия (под формата на точки за издръжливост), която можеш да изтеглиш от космическия енергиен поток. Можеш да разпределиш тези точки, както желаяш между играчите (включително и за самия тебе). Разбира се, никой играч не може да увеличи издръжливостта си над първоначалния размер.

Един пример ще поясни как става това. Алфрик е Мъдрец, който решава да изразходи 5 точки издръжливост, за да лекува. Той хвърля 1 зар – 2 и получава четворка на зара. Вади две от четири и умножава получения резултата (две) по 5 и така получава общ резултат от 10 точки за издръжливост. Би могъл да възстанови собствената си издръжливост до нивото и от преди да започне да лекува и ще му останат още пет точки, които, ако желае, той може да разпредели между себе си и останалите си съотборници.

Отрицателните резултати от хвърления 1 зар – 2 се броят за 0, както беше споменато по-горе. Прибягването до лекуване обаче винаги е рисковано, защото можеш да хвърлиш едно или две върху зара и да не получиш никакви точки обратно от космическия енергиен поток.

ДРУГИ ПАРАПСХИЧНИ УЕНИЯ

Другите ти парапсихични умения ще бъдат обяснени в конкретни ситуации, когато ти потрябват. Те включват:

Медиум – способност да четеш чужди мисли.

Паранормално зрение – способност да виждаш през меки материи като например завеси, мъгла или вода (но не през камъни или метали).

Левитация – способност да неутрализираш силата на земното притегляне върху тялото си, което ти позволява да се издигаш вертикално във въздуха.

Прогонване на духове – способност да прогонваш духове и други призраци, като задушаваш паранормалните енергии, които ги поддържат.

Дневник на МЪДРЕЦА

ИМЕ _____

РАНГ _____

Бойно майсторство _____ Щети _____

Психически способности _____ Нюх _____

Издръжливост _____

ПРЕДМЕТИ

МАГЪОСНИКЪТ

Забрави за скучното изкуство на играта с меч. Ако се наложи, умеш да си служиш с меч, ала истинската ти сила е в използване на окултните енергии на магьосничеството.

Твоите качества при различните рангове са следните:

II ранг
Бойно майсторство: 6
Щети: 1 зар – 1
психически способности: 8
Нюх: 6
Издръжливост: 10
III ранг
Бойно майсторство: 6
Щети: 1 зар
психически способности: 8
Нюх: 6

Издръжливост: 15
IV ранг
Бойно майсторство: 7
Щети: 1 зар + 1
психически способности: 8
Нюх: 6
Издръжливост: 20
V ранг
Бойно майсторство: 7
Щети: 1 зар + 2
психически способности: 8
Нюх: 7
Издръжливост: 25
VI ранг
Бойно майсторство: 7
Щети: 1 зар + 3
психически способности: 8
Нюх: 7
Издръжливост: 30
VII ранг
Бойно майсторство: 7
Щети: 2 зара + 1
психически способности: 8
Нюх: 7
Издръжливост: 35
VIII ранг
Бойно майсторство: 7
Щети: 2 зара + 2

психически способности: 9
Нюх: 7
Издръжливост: 40
IX ранг
Бойно майсторство: 8
Щети: 2 зара + 3
психически способности: 9
Нюх: 7
Издръжливост: 45
X ранг
Бойно майсторство: 8
Щети: 3 зара
психически способности: 9
Нюх: 7
Издръжливост: 50
XI ранг
Бойно майсторство: 8
Щети: 3 зара + 1
психически способности: 9
Нюх: 7
Издръжливост: 55
XII ранг
Бойно майсторство: 8
Щети: 3 зара + 2
психически способности: 9
Нюх: 8
Издръжливост: 60
XIII ранг

Бойно майсторство: 8
Щети: 3 зара + 3
психически способности: 9
Нюх: 8
Издръжливост: 65
XIV ранг
Бойно майсторство: 8
Щети: 4 зара
психически способности: 10
Нюх: 8
Издръжливост: 70
XV ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 4 зара + 1
психически способности: 10
Нюх: 8
Издръжливост: 75
XVI ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 4 зара + 2
психически способности: 10
Нюх: 8
Издръжливост: 80
XVII ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 4 зара + 3
психически способности: 10
Нюх: 8
Издръжливост: 85

XVIII ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 5 зара
психически способности: 10
Нюх: 9
Издръжливост: 90
XIX ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 5 зара + 1
психически способности: 10
Нюх: 9
Издръжливост: 95
XX ранг
Бойно майсторство: 9
Щети: 5 зара + 2
психически способности: 11
Нюх: 9
Издръжливост: 100

Нанеси своя ранг и качества в дневника.

Започваш приключението с три предмета, които също трябва да впишеш. Те са:

- Меч
- Сребърни доспехи (клас 2)
- Кесия за пари

Кесията за пари съдържа десет жълтици, ако си втори ранг, петнадесет жълтици, ако си трети ранг, двадесет жълтици ако си четвърти ранг, и т.н. до четиридесет жълтици, ако си осми ранг. Независимо от съдържанието, кесията се брои за *един предмет* от твоя товар.

Твоите специални умения са по-трудни от тези на другите герои, защото владееш множество полезни и смъртоносни заклинания.

Процедурата за изричане на заклинания е доста сложна, затова прочети следващите точки много внимателно.

1. Преди да изречеш заклинанието, трябва да си го припомниш. Ако това става по време на сражение, отнема един рунд. Можеш да си припомниш заклинания по всяко време – и да ги пазиш в ума си без усилие – така че ще е добре да си подготвиш няколко преди срещата с противника.

Обаче всяко заклинание, което временно държиш в ума си, намалява психическите ти способности с 1 точка, докато не го изречеш. Ако през цялото време държиш в ума си по няколко заклинания едновременно, ще участваш в приключението с много ниско ниво на психически способности, което ще те направи податлив на психически атаки.

2. Изричането на заклинанието отнема един рунд. Това не става автоматично. За да бъде заклинанието успешно, трябва да хвърлиш два зара, а сборът им да бъде равен или по-малък на точките ти за психически способности. Трябва да прибавиш цифрата за степен на трудност на заклинанието към хвърлените зарове. Ако не успееш да го изречеш, можеш да се опиташ отново следващия рунд. Този път хвърлянето е по-леко, тъй като изваждаш 1 от сбора на хвърлените зарове плюс степента на трудност. Ако отново не успееш, в следващия рунд изваждаш 2 от хвърлените зарове и т.н., докато кажеш магията или умреш. Ако процесът на изричане на заклинанието бъде прекъснат (например, ако използваш рунда, за да избягаш или да се биеш), то трябва да се върнеш към първия етап. В случай, че изречеш заклинанието и врагът ти е още жив, трябва отново да си го припомниш, ако смяташ да го казваш повторно, или да си припомниш друго, ако смяташ, че старото вече не върши работа. Разбира се, в случай, че вече имаш припомнено заклинание на ум, можеш да го кажеш веднага без да губиш допълнителен ход. Естествено отново започваш от първи етап.

Следният пример ще изясни как става това. Рагнарок е Магъосник с психически способности 9. Припомнил си е две заклинания в случай на опасност, така че текущите му психически способности са намалени на 7. В сблъсък с три таласъма той решава да си послужи с първото от тях – заклинанието **Кълбовидна мълния**. Това заклинание има степен на трудност 4, така че в първия рунд, в който той ще се опита да го изрече, Рагнарок ще трябва да получи 7 или по-малко с 2 зара + 4. Опитът му е провален при това трудно хвърляне, но той продължава да се мъчи в следващия рунд, този път хвърляйки 2 зара + 3. Отново не успява, така

че в третия рунд трябва да направи своето хвърляне от 7 или по-малко с 2 зара + 2. Този път успява да го каже и изпепеляваща мълния разпръсква таласъмите. Ако обаче той бе прекратил изричането на заклинанието, за да се бие, след което отново го подновеше в следващия рунд, би трябвало да започне пак с хвърляне на 2 зара + 4.

Бойните заклинания, с които разполагаш, са следните:

Вулканични пръски – степен на трудност 1

Кара *всички* врагове наоколо да загубят един зар издръжливост. Това е поразяваща магия, така че не може да и се противопостави. Показателят за доспехи на врага (ако има такъв) се изважда от хвърлените зарове за щети.

Нощен вой – степен на трудност 1

Това е психическа магия, която въздейства върху един-единствен противник. Ако той не се противопостави, противникът ще трябва да хвърля с един зар повече от обичайното (тоест три, а не два зара), за да се *бие* или *стреля* през следващите четири рунда.

Бял огън – степен на трудност 1

Тази поразяваща магия въздейства върху един противник и причинява загуба на издръжливостта му 2 зара + 2 (намалена с показателя му за доспехи).

Намушкване с меч – степен на трудност 2

Поразяваща магия, която въздейства върху един враг и отнема 3 зара + 3 от неговата издръжливост. Показателят за доспехи намалява щетите по обичайният начин.

Тигрово око – степен на трудност 2

Когато изречеш това заклинание, можеш или да прибавиш 2 към бойното си майсторство и заровете ти за щети, или да прибавиш 1 към бойното майсторство и зарове за щети на всички участници в отбора, включително и на себе си. Това важи за четири рунда от сражението.

Незабавно спасение – степен на трудност 2

Използва се по време на битка, от която желаш да избягаш. Тази

магия телепортира всеки от отбора до изхода (ако има такъв). Така сте готови да се оттеглите в началото на следващия рунд.

Мъгли на смъртта – степен на трудност 3

Всички врагове наоколо губят издръжливост 2 зара, ако не успеят да се противопоставят на тази психическа магия. Броните и доспехите не осигуряват никаква защита.

Магия на вампира – степен на трудност 3

Това психическо заклинание може да бъде насочено срещу един единствен неприятел, който губи 4 зара издръжливост, ако не успее да му се противопостави. Част от жизнената енергия, която губи, се насочва към заклинателя: собствената му издръжливост нараства с половината количество, което той губи (закръгля се към по-малката цифра). Разбира се, издръжливостта ти не може да превишава първоначалния си размер.

Кълбовидна мълния – степен на трудност 4

Мощна поразяваща магия, която причинява щети 2 зара + 2 на всички противници наоколо. Броните и доспехите предпазват от нея по обичайния начин.

Призрачно докосване – степен на трудност 4

Това е единственото заклинание, което изисква да се намираш в квадрат, съседен на този, в който стои жертвата ти. Това е мощна психическа магия, която въздейства върху един противник, който губи 7 зара издръжливост, ако не устои на заклинането, и 2 зара издръжливост, дори да успее да и противодейства.

Мълнията на Немезида – степен на трудност 5

Тази силно фокусирана енергийна светкавица се стоварва върху един враг, който губи 7 зара + 7 издръжливост. Това е поразяващо заклинание, така че доспехите ще намалят щетите.

Робско омайване – степен на трудност 5

Тази психическа магия въздейства върху един неприятел. Ако той не успее да и се противопостави, тя поставя противника под твой контрол. Той или тя просто престава да се движи, а когато не се води битка, може да отговаря на въпросите на заклинателя. Ако заповядаш на

омаяния си враг да се бие за теб (тоест срещу своите бивши съотборници), трябва да хвърлиш един зар. При шестица (6) той или тя възстановява своя разум и те атакува. Омайването трае достатъчно дълго, за да напуснеш района така че продължаваш все едно си убил въпросния противник.

Разполагаш също така и с цял ред не бойни заклинания, които се използват, когато не си в сражение. Тук се включват: **извикай Фолтин** – магия, призоваваща едно лукаво феерично същество, което да ти служи за известно време; **предсказание** – което ти дава възможност да надникнеш в бъдещето; и **улавящи магии** – които ти подсказват, че наоколо действат (чужди) заклинания. Няма нужда да хвърляш зарове, за да изречеш тези магии, защото обикновено няма значение дали ще ги са ти необходими няколко опита, за да ги задействаш.

Дневник на МАГЪОСНИКА

ИМЕ _____

РАНГ _____

Бойно майсторство _____ Щети _____

Психически способности _____ Нюх _____

Издръжливост _____

ПРЕДМЕТИ

РЕЧНИК НА ПО-ВАЖНИТЕ НАИМЕНОВАНИЯ В ЛЕГЕНДА

Бластинг

Демонът, който предизвиква катастрофата, в която Спайт е разрушен, а Истинските магове убити.

Бойните ровове

Името на огромен подземен комплекс от тунели и помещения, разположени под равнините на Крарт. Използва се също като наименование на турнира, организиран от маговете на Крарт на всеки тринадесет лунни месеца, в който те изпращат свои поборници в рововете, които да мерят сили помежду си. Целта на турнира е да преминеш през ред магически противници и прекеждия, за да достигнеш до Емблемата на победата. Маговете правят облози помежду си за изхода на турнира и понякога скришом се намесват, за да подпомогнат своя поборник, или за да попречат на придвижването на онези, които са покровителствани от някой маг съперник.

Взривяването

Причиненото от демона Бластинг бедствие, в което Спайт е бил изцяло разрушен, а Истинските магове – убити. След това гибелно унищожение, траело три дни и три нощи, Спайт остава изолиран от дълбока бездна, за която мнозина смятат, че стига долу чак до огньовете на ада.

Истинските магове

Първоначалните властелин на Крарт, магъосници, владеещи невъобразими сили, до един избити от демона Бластинг по време на Взривяването на Спайт преди много векове. Сегашните магове са в по-голямата си част потомци на управителите на замъци или чираците, които заграват властта в последвалата Взривяването бъркотия.

Корадиянско море

Морето, по чиито брегове са разположени най-богатите пристанища и градове на света. Използва се също като наименование на страните на Правата вяра – Агланди, Шобрет, Кърландия, Нова Селентянска империя, Асмюли и Емфидор, които са пръснати около морето.

Котелът

Името, с което селяните и пътниците познават дълбоката клисура, заобикаляща развалините на Спайт. От нея се издигат облаци от серни газове, които образуват гъсти мъгли в студения въздух, така че развалините рядко се виждат. Единствения начин да се премине от там е да се прелети, тъй като Котелът е прекалено широк дори за магии, като например заклинанието *незабавно пренасяне*.

Крарт

Голяма държава в далечния север на Легенда, разделяна на няколко дузини отделни окръзи, всеки от които се управлява от маг. Крарт е отделен от цивилизованите земи около Корадиянско море чрез дълбок каньон, който прорязва Корадиянския континент от източния до западния бряг. Това е студена и негостоприемна страна, пълна с древни и ксенофобски традиции, поради което повечето търговци от южните земи избягват да стъпват в нея.

Легенда

Човешкият свят, наречен също Мидгард или Средната земя.

Магове

Господарите на Крарт. Има около тридесет магове, всеки от които представлява местен деспот с абсолютна власт над своите територии. Тъй като държавата не може да поддържа постоянна армия от каквато и да е големина, споровете между маговете се уреждат чрез съревнования в бойните ровове, а понякога и чрез убийства.

Правата вяра

Основаната религия в земите на съвременна Легенда.

Селентиум

Столицата на Старата Селентянска империя, която някога е обхващала по-голямата част от западния свят. След падането на Старата империя преди седемстотин години Селентиум отново придобива важно значение като център на Правата вяра.

Спайт

„Свещеният град“ на Истинските магове, които се събирали там на всеки седем години, за да общуват с боговете на Крарт. Днес той тъне в развалини, издигайки се на върха на една скална колона наред огромна бездна в земята (виж също „Котелът“).



ЕПИЗОДИ

1

Вече цял ден вървиш към димните колони, които се издигат вертикално на стотици метри от плоските равнини на Крарт. Небето е синьо, безоблачно и студено. Остър вятър пронизва сухата и увехнала блатна трева, образувайки лепкави вълнички в тинестите тресавища, които засилат ниската земя. Монотонността на гледката се нарушава единствено от пръснатите тук-там окастрени върби, растящи край черните кални гълове в мочурището.

Крепостта Калюджън представлява монолитна черна цитадела, която се извисява пред теб. Надяваш се да стигнеш до вратите ѝ преди падането на нощта и проклинаш навалищата от селяни и търговци, които също се тълпят натам. Едва си проправяш път през тях към цитаделата, която тази сутрин се виждаше като едва забележимо петънце през суровата пустош, а сега прилича на чудовищна грамада, изпълваща сякаш целия хоризонт.

Знаеш, че разполагаш с време само до утре, за да откриеш покровител сред маговете на Крарт, защото тогава ще се развихри битката в рововете под цитаделата. Слава и щастие очакват Приключенците и техния покровител, които се завърнат от лабиринтите на бойните ровове с Емблемата на победата. Ако не откриеш маг, готов да те покровителства, ще трябва да чакаш цяла година до следващия турнир. Година, през която водите на блатото ще се вдигнат, потапяйки земята и пътищата, които водят към цитаделата, правейки крепостта Калюджън недосегаема. През този период никой влиза и не излиза оттам. Единственото изключение са маговете, яхнали летящите си килимчета. Гражданите могат да се появят навън само по средата на годината, когато засяват нивите с жито и ориз, преди отново да настъпят суровите зимни месеци.

Най-накрая успяваш да се провреш през бръщолевещите тълпи и да преминеш под сивите каменни блокове на масивната порта, чиито преградни решетки са зейнали като търбух на гладно божество. Мрачните улици са накичени със знамената на маговете, а глашатаи с викове превъзнасят величието на своите господари. Даваш си сметка, че това е единствената седмица в годината, когато тази навъсена крепост се покрива с ярки цветове. На централния площад виждаш сергия, където

разпоредителите на маговете записват воините, наети от господарите им за утрешния турнир. Всеки герой или група герои трябва да отнесат флагите на своите покровители в бойните ровове. Когато бързо се оглеждаш пред сергията обаче виждаш, че са останали само три флага, край които стоят трима распоредители. Следователно само още трима магове търсят поборници.

Распоредителите се ухилват вяло, когато забелязват, че поглеждаш към флагите. Години наред те са наемали дръзки приключенци от името на своите господари, но колко от тези храбреци са слезли в бойните ровове без изобщо да се завърнат! Поглеждаш ги намръщено, но това само ги кара да се усмихнат още по-широко, защото знаят, че трябва да избереш един от флагите. Докато обмисляш избора си, един стар търговец, увит в мазни кожи и явно много пиан, те вижда да съзерцаваш сергията.

Ако подминеш пияния търговец и отидеш до сергията, премини на #452. Ако заговориш търговеца, обърни на #69. Ако в отбора ти има Тарикат и той или тя желае да действа, иди на #58. Ако Мъдрец иска да опита нещо, мини на #18. Ако Магьосник иска да предприеме нещо, отиди на #398.

2

Поглеждаш с отвращение към подутите сиви тела на трупове, от които сега се стича противна гной и образува зловонни петна по килима. На една от мъртвите ръце забелязваш рубинен пръстен, който можеш да вземеш, ако желаеш. (Ако сте отбор Приключенци, трябва само един играч да впише пръстена в дневника си.)

Остана още едно здраво огледало. Зад него нямаше труп и когато приближаваш, за да го огледаш, разбираш, че това всъщност е замаскирана тайна врата.

Ако решиш да плъзнеш огледалото и да видиш какво има зад него, обърни на #379. Ако предпочиташ да продължиш до края на коридора и да пробваш бронзовите двойни врати, иди на #456.

3

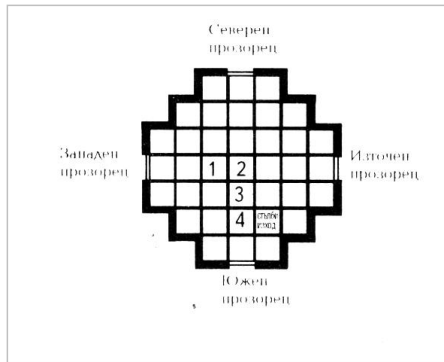
Изкачваш се до най-горното помещение на Синята кула. През

готическите прозорци свири студен вятър. Внезапно на перваза на прозореца се появява ръка в черна ръкавица и пред погледа ти изниква маскираното лице на убиец.

Решени да те довършат, убийците, от които избяга, са се покатерили по външната стена на кулата. Онези, които остави живи по време на сражението в подножието на кулата, сега отново ще се опитат да ти отнемат живота. С помощта на лекарство от чудотворни билки на тяхната тайна общност онези, които оцеляха в предишния сблъсък, са се излекували и са възвърнали издръжливостта си на 5. Разположи ги край прозорците като слагаш по един убиец първо на северния прозорец, после на западния и така, докато разположиш всичките оцелели.

Убийци

Бойно майсторство: 7
Щети: 1 зар
Психически способности: 6
Нюх: 7
Издръжливост: 5 (всеки)



Във всеки рунд, в който убиец не е в съседство с противник, той ще хвърля шурикен. Това е като действие стрелба на Мъдрец или Тарикат и изисква обичайното хвърляне на 2 зара, равняващо се на или по-малко от бойното майсторство. Всеки шурикен, който уцели, нанася щети 1 зар – 1 (като, разбира се, се извади показателят за доспехи). Предпочитаният от убийците ред, в който ще атакуват с шурикени, е следният: Магьосник, Мъдрец, Тарикат, Воин.

Ако *избягаш* по стълбището, обърни на #513. Ако този път всички убийци бъдат ликвидирани, иди на #226.

4

Освобождаваш енергията на скиптъра към стената. Задраскай един изстрелян заряд от него. Взривът разпраща парчета от камъка във всички посоки, но не е достатъчен, за да пробие отвор. Всъщност, за да направиш проход през стената, ще са ти необходими общо три взрива. Ако не са ти останали още два заряда, задраскай меча от дневника си, тъй като можеш да продължиш по коридора само ако го оставиш тук.

Щом пробиеш стената или като изоставиш меча си, отбележи оставащите заряди на скиптъра и продължи на #503.

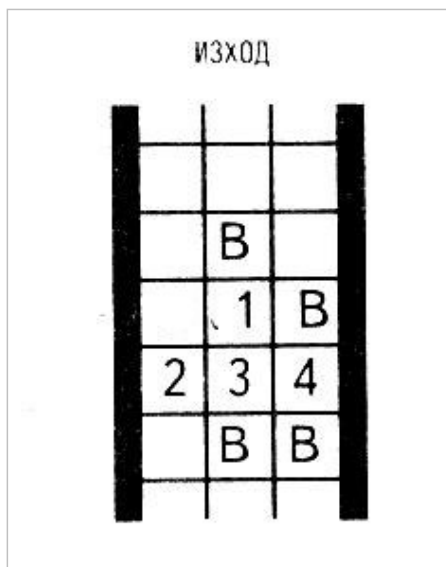
5

Плъзгаш се надолу през скалата като дух, чувствайки твърдата материя около себе си само като лека хладина върху кожата си. Усещането наподобява потъване в гъст студен катран.

Най-накрая магията на Клеф те отвежда в долните нива на бойните ровове. Появяваш се от грапавия скален таван и леко се спускаш надолу до няколко грубо изсечени стъпала, където отново придобиваш материална форма. Отдолу подухва течение, което донася душна и влажна горещина. Обърни на #356.

6

Изтръгваш решетката и гъвкаво скачаш долу на пода сред изумените варвари. Те се хващат за секирите си, но са замаяни от изненадата, а това означава, че получаваш право на допълнително действие преди започването на обичайния ход на сражението.



Варвари

Бойно майсторство: 8
Щети: 1 зар + 2
Психически способности: 5
Нюх: 7
Доспехи: клас 1
Издържливост: първи – 12, втори – 12, трети – 12, четвърти – 12

Ако *избягаш* по коридора, иди на #43. Ако победиш варварите, обърни на #191.

7

(ТАРИКАТ) Над дрънченето на мечовете и писъците на тълпата се извисява заповеднически глас. През тълпата, която се отдръпва и свива назад, излиза величествена фигура, облечена в аленочервена одежда. Раненият страж сваля меча си.

– Господарю мой – казва той, – тъкмо щях да арестувам този

обикновен крадец.

– Замълчи! – заповядва мъжът с робата. – Ти тъкмо щеше да загубиш живота си, недодялан нещастнико. Ако беше на служба при мене, щях да нахраня с тебе нощните псета. Махай се!

Човекът с алената роба се обръща към теб, докато стражът се покланя дълбоко, целият пребледнял, и се отдалечава. Тогава мъжът ти се усмихва студено.

– Техниката ти на фехтуване е задоволителна и може да се окаже по-полезна за теб, отколкото кражбата.

Прехвърли се на #397.

8

Хвърляш поглед наоколо. В далечния край на пещерата съзираш отвора на тунела, който води по-нататък в бойните ровове. В дъното му се вижда слаба примигваща светлина. Брегът на езерото е покрит с няколко големи могили от струпани камъни. Подозираш, че това са гробове. На светлината на факлата виждаш също голям непрозрачен леден блок, а отвъд него проблясва приглушената светлина от червени ритуални свещи. Те хвърлят слаб отблясък върху бронзовия олтар, издигнат до една от стените на пещерата. Отстрани на олтара стоят два ярко пламтящи мангала.

Сега имаш няколко избора. Можеш да изследваш една от могилите, като разчистиш струпаните камъни. Ако си в отбор от приключенци, уточнете кой точно ще направи това и после обърни на #42.

Можеш да приближиш олтара (#71), или да изследваш ледения блок (#334). Би могъл също да напуснеш пещерата през тунела (обърни на #279).

9

(МЪДРЕЦ) *[Зелената течност е целебно биле. Черната течност е хращка от химера – отрова със забавено действие. Пенливата течност е противоотрова срещу хращка от химера. Слизестата зеленикава течност е смъртоносна. Не можеш да определиш какво представлява безцветната течност.]* Сега се върни на #103.

10

Той негодува. Надига се наполовина от стола – висока като тръстика фигура, която по-скоро се разгъва, отколкото се изправя. Яките му тънки пръсти сграбчват ръба на масата.

– Аз съм *изумен!* – възкликва най-сетне през стиснатите зъби, зъби на истински звяр. – Ти имаше преимуществото да бъдеш обучаван не от друг, а от самия велик майстор Клеф. Аз съм всепризнатият специалист по играта Златната спирала. Аз победих мага Тор – истинския, оригиналния маг Тор – в един турнир от десет игри. А *ти* не можеш да разбереш обяснението ми! Въпреки че ми се повдига, няма да те убия, а просто ще те заточа в подземните дълбини...

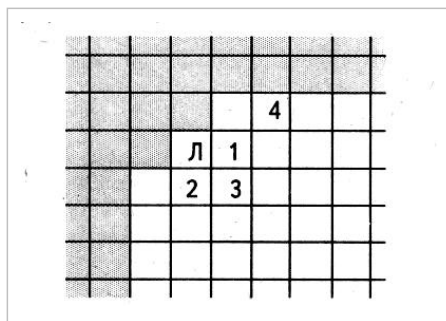
Той вдига ръка, от която излизат пипала от леден пламък и те оплитат в мрежа. Задъхваш се от внезапно пронизала те болка и губиш 2 зара издръжливост (доспехите не ти осигуряват никаква защита), докато мрежата от студен огън се стяга. След това, ако все още си жив, започваш да потъваш в пода... Иди на #5.

11

Припомняш си заклинанието. Веднага щом той те вижда да се съсредоточаваш, лешоядът-човек сбърчва подозрително вежди в разгневена гримаса.

– Това пък сега какво е?

И с луд крясък се втурва в атака.



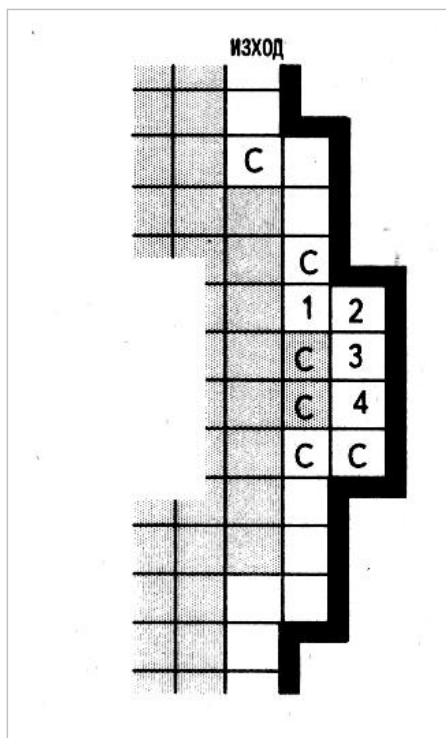
Лешояд-човек

Бойно майсторство: 7
Щети: 2 зара
Психически способности: 6
Нюх: 7
Доспехи: клас 1
Издръжливост: 13

Ако успееш да го подчиниш на своя контрол, иди на #57. Ако го убиеш, обърни на #22

12

Запращаш ледения скъпоценен камък в бълбукащия вир от магма. Скиапирите надават нечовешки крясъци, виждайки го да пада, проблясвайки като скреж от магията, която съдържа. Когато се удря в магмата, около него незабавно се образува черна обвивка от охладена скала. Скиапирите потреперват, а пламъците им видимо намаляват. Те са безплътните духове на кратера и като намали неговата адска жега, ти отне голяма част от тяхната жизненост. Въпреки това те далеч не се готвят да се оттеглят. С викове на бясна мъст те връхлитат върху тебе.



Отбележи си, че скиапирите могат да вървят по почти вертикални повърхности, тъй като са безпътни същества от пламък. Затова те могат да се придвижват по сивите квадрати, но техният периметър е ограничен само в горния перваз, покрай ръба на кратера.

Скиапири

Бойно майсторство: 5
Щети: 1 зар ¹
Психически способности: 7
Нюх: 8
Издръжливост: първи – 10, втори – 10, трети – 10, четвърти – 10, пети – 10, шести – 10

1. Доспехите нямат никакво значение при нанесените от скиапирите щети. Огнените нокти на тези същества не могат да бъдат спрени дори от яката стомана на бронята ти.

Ако успееш да *избягаш* покрай тях или да ги унищожиш, мини на #223.

13

Нишата не е много дълбока и е облицована с красива златисто синя мозайка, която проблясва на светлината на факлата ти. Стъпваш в нея, надявайки се да намериш скрита врата или пролука. Вместо това си внезапно заслепен, тъй като от мозайката изригва мощна светлина. Чувстваш, че помещението се върти неконтролируемо. Наоколо танцуват светлини, стрелват се по стените и за миг настъпва пълен хаос. Разбиращ, но твърде късно, че си попаднал под заклинание за телепортиране.

Само след секунда въртенето спира и сега се озоваваш в богато украсена градина под покрив от цветни скъпоценности. На ръба на нежно бълбукащ фонтан седи момиче с черти на елфа, което е загърнато в перлина от зелена коприна.

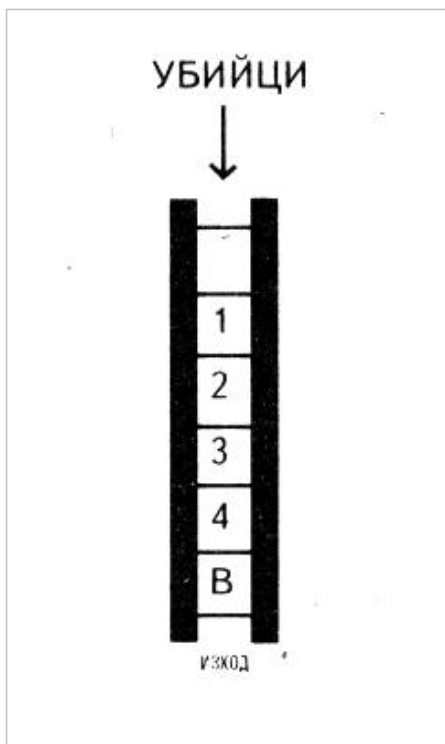
Ако искаш да я нападнеш, иди на #524. Ако се опиташ да я заговориш, обърни на #274.

14

Приближаваш върха на стъпалата, които водят към вътрешността на Синята кула. Гърлен вик, наподобяващ рев на уловила плячката си котка, раздира мрачната тишина. Облечен в черно убиец се промъква надолу по стълбището към теб. Той навярно се е изкачил от външната страна на кулата, когато ти залости външната врата.



Постави всички останали живи от първоначално шестимата убийци пред теб на стълбището. Те са възстановили издръжливостта си с лекарство от чудотворни билки на тяхната тайна общност. Дори по-лошо, чуваш движение и виждаш, че магът Вил отново е възкръснал и се намира точно зад теб! Положението изглежда безнадеждно.



Убийци

Бойно майсторство: 7
Щети: 1 зар
Психически способности: 6
Нюх: 7
Издръжливост: 5 (всеки)

Във всеки рунд, в който убийците (ако има такива) не са в съседство с противник, те ще хвърлят шурикени по играча, който предвожда отбора. Това е като действие стрелба на Мъдрец или Тарикат и изисква обичайното хвърляне на 2 зара, равняващо се на или по-малко от бойното майсторство. Всеки шурикен, който уцели, нанася щети 1 зар – 1 (както, разбира се, се изважда показателя за доспехи).

... и техният не-мъртъв господар:

Магът Вил

Бойно майсторство: 7
Щети: 3 зара
Психически способности: 9
Нюх: 9
Доспехи: клас 2
Издръжливост: 35

Забележка: Тъй като Вил е вампир, той владее специфичното умение да парализира чрез докосване. Всеки (с изключение на Мъдреца), който е ранен от него, трябва веднага да хвърли зарове, чийто сбор да е равен на или по-малък от неговите или нейните психически способности; ако това хвърляне не успее, парализираният играч пада на пода и не може да вземе по-нататъшно участие в сражението. Мъдреците не са податливи на това въздействие благодарение на умствения контрол, който те имат над тялото си.

Ако (отново) убиеш Вил, можеш да избягаш надолу по стълбището (прочети #513). Ако надделеш над Вил и убийците, обърни на #226.

15

– Отлично.

Той скрива зара в изящно оформената си длан и ти се усмихва през масата, докато обмисля първото си число.

Ако си част от отбор, решете кой ще играе срещу него. Този играч трябва да избира числата, без да се съветва с останалите от групата.

Избери своята първа цифра, която трябва да бъде между 1 и 6 включително. Великият майстор Клеф е готов. Когато решиш, продължи на #20.

16

Тунелът е дълъг и криволичещ. Накрая извежда в пещера, където

черната вода се плиска в бряг от ситни камъчета. Заобикаляш това езеро и минаваш покрай няколко могили от струпани скални отломъци, които определено приличат на гробове. Навлизаш по-навътре в пещерата и от-криваш голям блок от непрозрачен лед, а отвъд него виждаш някакъв примитивен олтар, до който ярко горят ритуални мангали. От пещерата няма други изходи.

Какво искаш да правиш сега? Да разровиш някоя от могилите (#42), да разгледаш олтара (#71), да проучиш ледения блок (#334), или да напуснеш по тунела, от който дойде (#279).

17

– Разумно решение – отговаря Айкън. – Не виждам причина да разделяме силите си, когато победата е в наши ръце. Нека тогава мотото ни да бъде: „Да живее доверието!“

Ако някой играч от отбора е ранен, обърни на #51. Ако никой не е ранен за момента, иди на #27.

18

(МЪДРЕЦ) Прекарал си години в изучаване на стотици томове ронливи пергаменти, пълни с древни знания. Сигурно все някъде си прочел нещо за маговете на Крарт? Прогонваш от ума си всичко, което те разсейва, и врявата на тылпите постепенно заглъхва. С вътрешното си зрение виждаш неизброими стари документи, които отсейваш наум, докато намериш онова, което търсиш. *[Маслинозеленият флаг представлява мага Калюджън, който е върховен управител на цитаделата. Човек с прословута жестокост, той вече е спечелил толкова много земи от своите събрата магове тази година, че едва ли ще придобие голяма печалба, ако победи в турнира. Магът Балхазар, чийто флаг е ярко ален, се намира в коренно противоположното положение. Той отчаяно се нуждае да спечели турнира, иначе ще трябва да преотстъпи голяма част от своята земя, включително хиляди декара ценна борова гора на своите съперници. Магът Вил е навярно сполучливо представен от флаг в траурно черно и мораво. За него упорито се говори, че е един от не-мъртвите – вампир, който избягва дневната светлина и броди в нощта в търсене на кръв.]*

Сега се върни на #1 и направи друг избор.

19

(МЪДРЕЦ) Разглеждаш отблизо емблемата зад олтаря. Трите преплетени триъгълника представляват герба на дома Вил, което не е изненадващо, като се има предвид къде се намиращ. Под тях има по-малка гравюра и ти почти хлъцваш, когато я виждаш. *[Това е нетоъгълният символ на Нечестивата дружина на вечно прокълнатите, тайна организация на вампирите.]*

Ако желаеш да потърсиш тайна врата зад олтаря, мини на #444. Ако предпочиташ веднага да се махнеш отгук, обърни на #3.

20

Клеф отмества ръката си и разкрива 5.

Ако избраната от тебе цифра е 1, обърни на #50. Ако е 2, иди на #45. Ако е 3, мини на #40. Ако е 4, продължи на #35. Ако избраната от тебе цифра е същата като неговата, отиди на #30. Ако си намислил 6, прехвърли се на #25.

21

Десният коридор е съвсем къс и в края завършва с широко помещение. Двойната врата в другия край на помещението мъждука със слабо синьо сияние. От двете ти страни има стъпала, които водят нагоре към нисък балкон.

Най-удивителното нещо в тази стая е една гигантска шахматна дъска, издигаща се по средата на пода. Всяка от страните на дъската е дълга осем метра, а фигурите са високи колкото тебе. От тавана виси блестяща сфера, която хвърля светлина върху игралната дъска.

Ако искаш да се върнеш и да поемеш по левия проход, обърни на #249. Ако предпочиташ да се изкачиш по стъпалата към балкона, мини на #82. Ако избираш да разгледаш шахматните фигури, иди на #422.

22

Няма как да пресечеш бездната. Въпреки че Емблемата на победата е пред очите ти, тя се оказва недостижима за теб. Към нея по кораловия остров се изкачва фигура в черна пелерина със златен меч в ръка. Това е Айкън Безбожника. Той ще спечели турнира от името на мага Уру и ще бъде възнаграден с богатство и слава, докато ти ще линееш тук вечно сред задушливите мъгли, които изпълват бойните ровове на Крарт. Твоята мисия завършва с провал.

23

Запращаш камата. Хвърли зарове, за да видиш дали тя ще удари Небуларон. Ако успееш, той губи издръжливост 1 зар – 2 (като вземеш предвид и класа на доспехите му). Независимо дали го е ударила или не обаче, камата не се връща при тебе. Докато си близо до Небуларон, заклинанието, което я връща в ръката ти, се обезсилва от неговата защита против магии. Можеш да си я възвърнеш едва след битката – стига, разбира се, да го победиш. Върни се на #484.

24

Отпушваш шишенцето и изпиваш съдържанието му. Моментално усещаш как през тялото ти преминава вълна от болка, съпроводена с бучене в главата. Изведнъж зрението ти се изостря – цветовете на всичко наоколо стават болезнено ярки. Чуваш и най-слабите звуци. Възприятията и пъргавината ти са станали като на котка. Придобил си силата на трима души. А може би умираш!

Хвърли един зар. Ако получиш 1 или 2, сърцето ти се пръсва под напрежението от опиата, който си поел. Ако хвърлиш 3 или повече, можеш да увеличиш бойното майсторство и нюха си с по една точка, но трябва да намалиш психическите способности и издръжливостта също с по една точка. (Ако издръжливостта ти е само 1, умираш!) Ефектът на опиата трае няколко дни, затова прибавените и извадени точки се запазват до края на приключението ти.

Върни се на главата, която четеше преди, и продължи оттам.

25

След възвръщането в началото на втората спирала ти имаш две монети ези и пет тура. Великият майстор Клеф има шест монети, всичките ези.

– Разреши ми да изтъкна нещо, което може да не си забелязал – казва той, докато ти разглеждаш монетите си. – Сега можеш да разкриеш единствено единица. Това означава, че ако аз разкрия повече от 2 върху моя зар, ти губиш. Мисля, че едва ли е необходимо да продължаваме играта.

Той изблъсква с ръка монетите от масата. Обърни на #55.

26

Съществото разперва ръце върху масата. Когато ги отдръпва, се откриват четиринадесет лъскави жълтици – седем в редица пред него и седем от твоята страна на масата. До всяка редичка от монети стои по един зар с шест страни. Всички монети са ези.

– Казвам се Клеф – казва тайнственото същество. – Аз съм велик майстор на тази игра, която Истинските магове наричат Златната спирала. Внимавай, докато ти обяснявам правилата.

Играем в рундове, наречени Спирали. В първата спирала аз скришом избирам цифра върху моя зар и го скривам с ръка, нагоре с избраната от мен цифра. Ти правиш същото. След това разкриваме заровете и сравняваме избраните цифри. Да предположим, че моето число е по-голямо. При това положение ти губиш такъв брой от твоите монети, каквато е разликата между моето и твоето число. Аз не получавам монетите, които ти губиш – те просто изчезват. Така, в нашия пример ти загуби няколко от твоите монети. Аз не загубих нищо, но цифрата, която разкрих върху моя зар, е равна на броя на монетите, които трябва да обърна от ези на тура. Така че, ако да речем, аз съм разкрил 4, а ти 3, ти губиш 1 монета, а аз трябваше да обърна 4 от моите монети от ези на тура. След това започваме втората спирала с възвръщане – тоест, ако някой от играчите има монети, обърнати на тура, той може да обърне една от тях обратно на ези. След това отново избираме цифри както в първи рунд, докато в края на спиралата някой от играчите остане без монети ези. Тогава той губи.

Има три други правила, които трябва да запомниш. Не можеш да

избереш цифра за твоя зар, която да е равна или по-голяма от броя на монетите ези, с които разполагаш. Това означава, че в първата спирала всеки от нас може да избере число от 1 до 6, тъй като започваме със седем монети, всичките ези. Но ако по-късно по време на играта аз остана само с 5 монети, обърнати на ези, ще трябва да избирам между 1 и 4. Второ правило: ако и двамата изберем една и съща цифра, тогава спиралата завършва наравно и никой не губи нищо. И трето правило: когато трябва да загубиш определен брой монети, те се отнемат от оставащите ти монети, обърнати на ези, а не на тура. И така, разбра ли как се играе играта?

Ако отговориш, че си готов да започвате, обърни на #15. Ако му кажеш, че нямаш представа за какво става дума в тази игра, иди на #10.

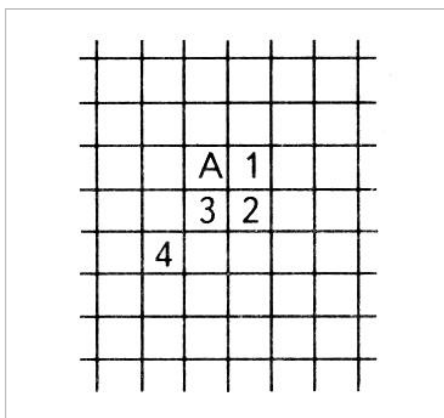
27

Айкън внезапно вади меча си и мощно замахва. Ударът е коварен и нанася щети от 8 точки върху издръжливостта на първия играч в Бойния ред. Ако все още си жив, ти надаваш яростен вик.

Айкън само се засмива:

– Нима си очаквал да бъда почтен с такава измет като теб?

Той приляква, готов да посрещне нападението ти, като бързо изрича заклинание, което покрива черните му доспехи с плетеница от червени искри.



Айкън Безбожника

Бойно майсторство: 8
Щети: 2 зара + 2
Психически способности: 8
Нюх: 7
Доспехи: клас 2
Издръжливост: 28

Забележка: Айкън е устойчив на заклинание **Робско омайване**.

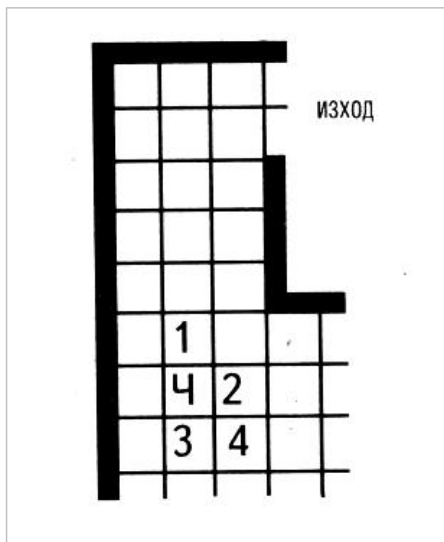
Той се е увил с магята **Огън на възмездието**. Тя изгаря всеки, когото удари в близък бой (например с меч, но не и със стрела), като нанася щети от 1 точка издръжливост без оглед на доспехите. Ако победиш, иди на #377.

28

Грабваш червения флаг и го издигаш високо. Двама от разпоредителите се спогледват, едва прикривайки разочарованието си, и се отправят към сергията. Третият се втурва развълнуван към теб.

– Ти избра флага на високоуважавания и щедър маг Балхазар! – възкликва той.

Тъкмо в този момент през площада към теб се насочва висок човек, облечен в алена мантия и с царствена походка. Разпоредителят му се покланя раболепно. Продължи на #397.



Ти се приближаваш нехайно, докато мъжът си избира сладкиш от един поднос. Заеми позиция до него, както е показано. Имаш един свободен рунд преди той да може да действа, тъй като не очаква твоята атака.

Човекът в синьо

Бойно майсторство: 7
Щети: 1 зар + 1
Психически способности: 7
Нюх: 7
Издръжливост: 15

Неизвестно защо, но никой от присъстващите на пиршеството не ти идва на помощ. Ако избягаш от палата, обърни на #119. Ако убиеш мъжа, мини на #184.

30

– Равен резултат – казва Клеф безизразно. – Никой играч не губи. Започваме следващата спирала...

Намисли си отново цифра – и този път между 1 и 6. След това обърни на #310.

31

Вратата се отваря и влизаш в малка пещера. Наблизо върху каменния под лежи мъртвец. Навярно още един от стражите на Калюджън, изпратен от своя зъл господар с някаква налудничава мисия в подземията. Този зъл господар е не само негов, но и твой, между другото...

Мъртвецът е стиснал нещо здраво в ръката си. Това е осмоъгълна призма от шарено стъкло. Можеш да я вземеш, ако пожелаеш. От пещерата няма други изходи. Наблизо се намира мраморна платформа.

Ако решиш да се качиш на платформата, обърни на #386. Ако се върнеш и поемеш по тунела отвъд решетката (не забравяй, че ако направиш това, отново ще бъдеш изложен на шест удара от чудовищата), премини на #279.

32

Бързо претърсваш всички тела в стаята и откриваш:

четири брадви

двадесет жълтици

четири нагръдника (доспехи клас 1)

три ками

тринадесет шурикена (безполезни за тебе)

мускал с черна течност

Ако в отбора ти има Мъдрец, той или тя може да определи каква е течността (#463). В противен случай можеш по всяко време да я изпиеш, като обърнеш на #317; не забравяй преди това да си отбележиш коя глава четеш в момента, защото в глава #317 няма да намериш указания къде да отидеш. Ако вземеш течността, запиши в дневника си: „Мускал с черна течност – виж #317 за ефекта.“) Сега иди на #236.

33

Напрягаш сили и наслагваш огромните кости по местата им в рамката. Постепенно тялото на отдавна умрелия гигант се възстановява. Когато всички части на скелета са по местата си, около кораловия остров се надига студен и сух вятър, който вие злокобно. Душата на Скраймир се връща от мъртвите.

Върху изсъхналите кости се появяват петна от плесенясала плът. В очните кухини на черепа проблясва искрица от жизнена светлина. Докато тялото отново се образува от прахта, по него като пипала плъзват проблясващи вени и сухожилия.

Скраймир се надига и се изправя пред тебе, като желязната рамка сега се преобразува в доспехи около могъщото му мускулесто тяло. Той те поглежда така, както човек гледа муха.

– Аз нямам сърце – изревава той. – Пропуснал си сърцето на Скраймир! Трябва да взема твоего.

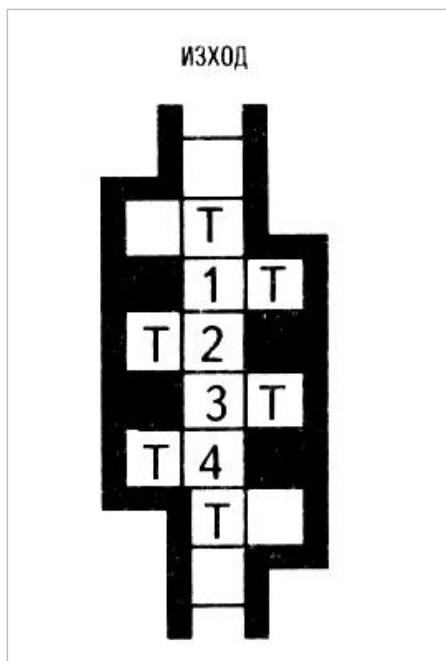
Продължи на #342, за да проведеш битка с гиганта.

34

Търсиш скрита пружина, която би могла да отвори огледалото. Като не намираш нищо, увиваш лакът в наметалото си и удряш с все сила огледалото. То веднага се натрошава, посипвайки счупени стъкла върху червения килим. В същия миг от ниша зад счупеното огледало изскача едро туловище. Преди да се опомниш, вече се биеш с някакъв слюзест труп, който обезумяло върти огромен железен боздуган.

Картата показва разположението на твоя отбор, докато трупове атакуват. Позиция 1 е там, където стои първият герой, позиция 2 – вторият (ако има повече от един) и т.н. Трупове са разположени в квадратите, отбелязани с Т, и ще атакуват във всеки рунд (или ще се *продвижат*, ако няма кого да атакуват).

Преди да можеш да *избягаш*, трябва да се *продвижиш* до бронзовата врата, което (както показва картата) налага да унищожиш поне един труп. Трупове от страничните ниши ще се *продвижат* навън в коридора, за да блокират бягството на героите, ако им се отстъпи празен квадрат, на който да стъпят. Не забравяй, че не можеш да се *продвижваш* в квадрат, който е вече зает от играч или от чудовище.



Групове

Бойно майсторство: 5
Щети: 1 зар + 1
Психически способности: 4
Нюх: 2
Издръжливост: първи – 4, втори – 4, трети – 4, четвърти – 4, пети – 4, шести – 4

Ако *избягаиш* през бронзовата врата, продължи на #456. Ако се биеш с трупове и победиш, обърни на #2.

35

Държиш го в ръцете си и той го знае. След възвръщането в началото на следващата спирала той има три монети ези и четири тура. Ти

имаш само шест монети, но всичките са ези. Най-доброто, което той може сега да направи, е да играе 2, а ако ти играеш 5, го изкарваш от играта. Мини на #85.

36

Вратата се отваря със скърцане и ти се озоваваш пред нещо, което явно е олтар на едно от странните демонични божества на Крарт. Обсидиановият блок пред олтара е покрит с напоена от кръв кожа. От двете му страни пращат буйни червени пламъци. Във въздуха като покров виси мъгла от сивкави изпарения. Малко встрани от олтара виждаш врата от ковано желязо, която води до друго помещение.

Ако искаш да се върнеш обратно и да продължиш нагоре по стълбите, иди на #3. Ако желаш да претърсиш олтара, обърни на #243. Ако решиш да минеш през вратата от ковано желязо, мини на #526.

37

В мига, в който взимаш меча, пред теб се появява стена, която блокира коридора. Правиш няколко опита и разбираш, че стената се появява, когато вдигаш меча, и изчезва, когато го оставиш. Не можеш да продължиш, а мисълта да се върнеш обратно също не е примамлива.

Ако притежаваш стоманения скиптър (и той има поне още един заряд), можеш да го използваш, за да пробиеш отвор в стената. Ако решаваш да използваш стоманения скиптър, обърни на #4. В противен случай ще трябва да изоставиш меча (задраскай го от своя дневник) и да продължиш напред (обърни на #503).

38

При отбор от няколко играчи, ако не е установено кой точно е докоснал черепа, се приема, че това е сторил първият играч в Бойния ред. Написаното по-долу се отнася до него или нея.

В мига, в който вдигаш черепа, празните му очни кухини сякаш се вторачват в теб, а очертанията на стаята се размиват около теб като водни бои под дъжда. Изведнъж се озоваваш сам в стая, пълна със свитъци. Черепът вече не е в ръцете ти, а лежи върху дъбова маса до теб. Можеш

да вземеш със себе си колкото свитъци пожелаеш, стига да не надвишиш ограниченията на обичайния си товар. За да се върнеш при другите обаче, ще трябва отново да вземеш черепа, така че не забравяй да оставиш едно място в товара си и за него.

Свитъците, които можеш да вземеш, са:

НЕВИДИМКА – Когато се прочете по време на сражение, този свитък позволява на играчите при следващия рунд да предприемат бягство (ако е дадена такава възможност), без да е необходимо най-напред да се придвижват.

ЛЕЧЕНИЕ – Този свитък може да се прочете по всяко време. Той възстановява 2 зара издръжливост на играча, който го чете (до размера на максималната му издръжливост).

ПРЕХВЪРЛЯНЕ – Играчът, който прочете този свитък, може да вземе една точка от кое да е свое качество (издръжливост, бойно майсторство, нюх или психически способности) и да я прехвърли към друго свое качество. Веднъж прехвърлена, тази точка остава там за постоянно.

СКОК ВЪВ ВРЕМЕТО – Този свитък може да се прочете по време на сражение. Въздействието му е, че връща времето до момента, в който е започнала битката, като издръжливостта както на играча (играчите), така и на противника (противниците) се възстановява до степента ѝ в началото на сражението.

ПРЕДВЕЩАНИЕ – Този свитък, който може да се прочете по всяко време, ти позволява да надникнеш в миналото или в бъдещето. Когато го четеш, можеш да отгърнеш на произволна глава и да видиш какво пише в нея, след което да се върнеш отново на главата, която си чел преди това. За да разбереш кой откъс можеш да разгледаш, хвърляш три пъти един зар. Ако хвърлиш 3, след това 6 и накрая 4, това означава, че можеш да прочетеш глава 364. Ако хвърлиш цифра, за която няма глава (например 666), значи си изразходил свитъка, без да си узнал нещо за миналото или бъдещето.

От всеки свитък има по няколко екземпляра, така че ако, да речем, имаш място за три неща, би могъл да вземеш три свитъка **НЕВИДИМКА** или два свитъка **НЕВИДИМКА** и един **СКОК ВЪВ ВРЕМЕТО** и т.н. Ако искаш, отбележи си номера на тази глава в случай, че по-нататък пожелаеш да си припомниш какво правят свитъците.

Всеки свитък може да се използва само по веднъж, защото веднъж прочетен, той се разпада на прах. Също така нито един от свитъците не може да бъде прочетен в тази стая, така че не можеш да получиш безрайни **ПРЕДВЕЩАНИЯ**, преди да напуснеш.

Когато си готов да си тръгнеш с избраните от теб свитъци, отново вземаш обгорения череп. Иди на #97.

39

Отпиваш глътка от бутилката, преди да му я подадеш.

– Каква превъзходна реколта! – казваш ти, като демонстративно премляскваш с устни.

Успокоен, лешоядът човек сам отпива дълбока глътка. Докато той прави това, ти тайничко изпиваш една доза от противоотровата. Предлагаш на лешояда да те пренесе през пропастта, в замяна на което ти ще му дадеш остатъка от този чудесен „еликсир“. Без да подозира нищо, той се съгласява и ти позволява да се покатериш върху широкия му, покрит с жилава кожа гръб, преди да се понесе в пространството...

Обърни на #118.

40

След възвръщането в началото на следващата спирала той има три монети ези и четири тура. Ти имаш пет монети, всичките ези. Избери цифрата си за следващата спирала и мини на #60.

41

(ТАРИКАТ) Вече си останал без дъх, а ръката, с която държиш меч, вече боли от отблъскването на грубите удари на пазача. Започваш да си даваш сметка, че си бил прекалено самоуверен, когато реши да се захванеш с него. Той те забави достатъчно дълго, за да дочака пристигането на другарите си. Едно копие се опира в гърба ти и чуваш глас:

– Хвърли меча или ще те заколя като прасе – не чакаш да ти се казва втори път и хвърляш меча върху калдъръма в краката си. Стражите те завързват и после те повеждат към мрачната тъмница на мага Калюджън. Твоите съотборници (ако имаш такива) също са обкръжени и отведени натам.

Продължи на #469.

42

Избутоваш тежките камъни от могилата. Търкаляйки се встрани, те предизвикват зловещ тътен в покоя на пещерата. Внезапно някаква мъртвешки бяла ръка щръква сред отломъците и сграбчва китката ти като в менгеме. Ако около могилата има повече от един играч, всички, които я разчистват, би трябвало да хвърлят два зара. Играчът с най-нисък резултат е хванатият. Следното се отнася за него или нея:

Ти си подложен на психическа атака и, за да устоиш, трябва да хвърлиш два зара с равен на или по-малък сбор от точките ти за психически способности. Ако успееш, обърни на #447. Ако се провалиш, мини на #138.

43

Варварите ти се присмиват, докато бягаш, за да спасиш живота си. Стигаш до кръстопът и спираш, хлъзгайки се върху мраморния под. Трябва да вземеш мигновено решение накъде да тръгнеш.

Дали наляво по един коридора от черен мрамор (#354), или надясно по друг бял мраморен коридор (#54)?

44

Написаното по-долу се отнася за играча, който изпи течността.

Изливаш течността в гърлото си. Тя те изгаря, докато се спуска в стомаха, и те кара да се свиеш надве от болка. Няколко секунди се гърчиш върху мраморната тераса, след което умираш, докато в ушите ти кънти безумният смях на вещиците.

Ако все още има живи играчи, те могат да пробват друга течност (#103) или да продължат по пътя си (#481).

45

След възвръщането в началото на следващата спирала той има три монети ези и четири тура. Ти имаш само четири монети, всичките ези. Избери цифрата си за следващата спирала и мини на #90.

46

Изваждаш бляскавия яркозелен скъпоценен камък, който ти даде Лариша. Според нея това е последният смъртоносен дъх на Владетеля на драконите Астарандел, който е заключен с магия в този кристал. Запращаш скъпоценния камък към Небуларон и се хвърляш в прикритие зад една колона. Камъкът пада в краката му и започва да блещука, но постепенно потъмнява поради неговата защитна противомагическа сила.

– Глупако – изревава Небуларон, като поглежда надолу към него. – Как ще ми навреди това камъче...?

В този миг обаче проблясва ослепително бяла светкавица. Макар и скрит зад колоната, почти губиш съзнание от вълната наситена горещина. Последното дихание на Астарандел се отприщва като изригване на вулкан. То е далече по-силно от предсмъртните писъци на Небуларон...

Обърни на #457.

47

(МЪДРЕЦ) Внимаваши да не разплискаши течността върху устните си, тъй като знаеши, че убийците обикновено носят най-смъртоносните отрови със себе си. *[Всъщност разпознаваши, че течността е опиатът ватравиши – силно възбуждащо средство, което увеличава скоростта и мощта на този, който го поеме. Всецяло отдадени на своята кауза, убийците понякога го използват, но ти знаеши, че това лекарство може да има неприятни странични ефекти.]* Изхвърляши шишенцето на пода и го стъпкваши.

Решаваши, че е време да се върнеш на главния площад и да потърсиши друг маг за покровител. Обърни на #443.

48

Връщаш се във вестибюла с готическите арки. Като разглеждаши отново грейналия образ върху стената, се чудиши дали той не ти посочва да поемеш по левия проход. Ако е така, възнамеряваши да последваш указаниято, затова тръгваши по тунела. Обърни на #249.

49

(МАГЬОСНИК) – Имаше един бродник, известен като Айкън Безбожника – отговаря тя. – И двама негодници, които не се поддадоха на нашите ласкателства. И накрая имаше един-единствен Мъдрец, който остана жив при прекосяването на моста, където загинаха всичките му другари. Той ни помагаше с готвенето...

Тя хвърля поглед към един от котлите.

Твоето заклинание за омайване започва да губи сила. Без много да му мислиш, грабваш черпака от един казан и изливаш зловонното му съдържание върху нея. Чуваш съскане, докато ужасната вещица се разтваря в локва от сивкава слуз. Другите изпищяват и плюят, но не предприемат нищо от страх пред твоята мощ. Обърни на #67.

50

– Вероятно вече разбираш, че с никаква стратегия не можеш да спечелиш – отбелязва самодоволно той.

И трите ти монети са ези. След възвръщането за следващата спирала той има три монети ези и четири тура. Преди да кажеш каквото и да е, той протяга ръка и избутва останалите монети от масата. Мини на #55.

51

Айкън пристъпва напред и се ръкува с теб.

– Най-напред нека да видя раните ти – предлага той. – Ще имаме нужда от цялата си сила за опасностите, които тепърва ще се изправят пред нас. Ето защо тук ще е нужно да приложи малко лечителски заклинания...

Той вдига ръце и започва да пее монотонно на харада – езика на родната му земя Ямато. Секунди по-късно прави гримаса на дива радост, когато разни зловонни пари плъзват по земята към теб. Той е хвърлил магията Мъгли на смъртта и всеки играч трябва да се опита да устои на това психическо заклинание. Всеки, който не успее, хвърля 2 зара и вади получения сбор от точките си за издръжливост. Това е загуба, срещу която доспехите не осигуряват никаква защита. Ако оцелееш,

отгърни на #27.

52

Взимаш маслинозеления флаг.

– Ти избра знамето на мага Калюджън, владетел на този град – заявява церемониално разпоредителят на Калюджън. – Трябва да те съпроводя до неговия палат – Дома на петкратните изтезания. Там ще бъдеш посрещнат с подобаващи почести.

Докато говори, няколко войници се нареждат около теб и те повеждат през виещите се тъмни улички на града. Бутащите се тълпи като по чудо се отдръпват встрани, когато съзират маслино-зелените ливреи на войниците, и скоро вече навлизате през главната порта на двореца на Калюджън. Това е огромна, овъглена от пожар къща-палат с тежки решетки на прозорците и висока, оцапана с тор кула, която се издига в един от ъглите. Голямата порта се затръшва зад теб и ти се озоваваш във вътрешен двор, където многобройна група от облечени в дрипи хора чакат на опашка, стиснали молбите си, които се надяват да представят на Калюджън. Съпровождат те през тази тълпа и те въвеждат в тъмна зала, чийто покрит със сажди таван се губи в мрака. Отвеждат те в дъното на залата, където различаваш неясните очертания на седнала на трон фигура. Смътно разпознаваш Калюджън. Обърни на #471.

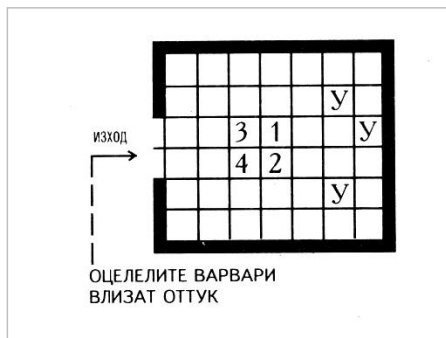
53

(ТАРИКАТ) Церемониалмайсторът изглежда шокиран,

– Уверявам те – казва той, заеквайки от негодувание, че предаността ми към моя господар няма цена!

„И да има, едва ли е по моя джоб“ е тъжната мисъл, която ти минава през ум. Обърни на #458.

54



Стигаш до една врата, която отваряш с рамо. Трима високи мъже, целите облечени в черно, вдигат поглед от тялото, което току що са насекли с камите си. Група убийци! А което е още по-лошо, чуваш и варварите, които те преследват в коридора. Миг по-късно те се втурват в стаята на крачка зад теб.

Убийци

Бойно майсторство: 7
Щети: 1 зар
Психически способности: 6
Нюх: 7
Издръжливост: първи – 6, втори – 6, трети – 6

Във всеки рунд, в който убиец не е в съседство със своя противник, той ще хвърля шурикен. Това е като действие стрелба на Мъдрец или Тарикат и изисква обичайното хвърляне на 2 зारा, равняващо се на или по-малко от бойното майсторство. Всеки шурикен, който уцели, нанася щети 1 зар – 1 (като, разбира се, се извади показателят за доспехи) Предпочитаният от убийците ред, в който ще атакуват с шурикени, е следният: Магьосник, Мъдрец, Тарикат, Воин.

Убийците и варварите са враждебно настроени едни към други. Тоест при избора на противник те ще се отнасят един към друг, както към играчите от твоя отбор. С други думи шансовете убиец, който не участва в схватка, да хвърли шурикен по варварин или по играч от отбора, са

равни.

Не забравяй да променяш издръжливостта на варварите според вече нанесените от тебе рани.

Варвари

Бойно майсторство: 8
Щети: 1 зар + 2
Психически способности: 5
Нюх: 7
Доспехи: клас 1
Издръжливост: 12 (всеки)

Ако *избягаш* и изтичаш обратно, за да поемеш по черния коридор, обърни на #354. Ако победиш и убийците, и варварите, обърни на #32.

55

Великият майстор Клеф става, разгъвайки тялото си като голямо, облечено в мантия, върлинесто насекомо.

– Нашата игра свърши – заявява той. – Време е да се отпавиш към подземията...

Ръцете му се издигат, разпръсквайки паяжина от искри около теб. Чувстваш кисел вкус в устата си, но не и болка. За миг се чудиш какво става, след това разбираш. Потъваш в пода на амфитеатъра! Иди на #5.

56

Поглеждаш навън през страничната тераса на храма. Оттук към каменната маса се спуска мраморно стълбище, което виси във въздуха. Увиснали в ефира, там едва различаваш две проблясващи топки от енергия.

Ако пожелаеш да слезеш по стълбището, обърни на #427. Ако предпочетеш да заобиколиш до другата страна на храма, обърни на #357.

57

Лешоядът-човек безропотно очаква да получи заповеди. Покатерваш се върху широкия му, покрит с жилава кожа гръб, и го пришпорваш в полет. Той се издига над пропастта, а ти зърваш шеметни отвесни бездни, простиращи се надолу до самите недра на подземните пластове. Въздушните течения те тласкат напред-назад, но лешоядът-човек умело ги използва за своя полет. След няколко минути той каца леко от другата страна. Бързо му заповядваш да излети, преди заклинанието да е загубило действието си. Обърни на #359.

58

(ТАРИКАТ) Под лекъосаното с бира кожено яке на търговеца забелязваш издута от пари кесия. Тъй като си Тарикат, мислите ти естествено се насочват към кражба.

Ако решиш да опиташ да обереш търговеца, хвърли 2 зара. Кражбата ти ще успее, ако хвърлиш сбор по-малък или равен на твоя нюх (#121). Ако хвърленият сбор е по-голям от твоя нюх, тогава опитът ти за кражба пропада (#181). Ако не искаш да се опиташ да обереш търговеца, върни се на #1 и направи друг избор.

59

Издърпваш кафеза. Смарагдовият скарабей все още виси на врата на скелета, а по него сякаш се втвърдява някаква гъста зеленикава тиня, полепила се от някой нанос под водата. Бързо отскубваш скарабея от шията и избърсваш отвратителната кал, преди фантомът отново да се е материализирал. После пускаш кафеза с костите обратно в езерото и той потъва под водата.

Ако присъства Мъдрец, той или тя може да идентифицира скарабея (#352). Ако в отбора няма Мъдрец, но някой все пак е готов да рискува да си окачи скарабея около врата, реши кой ще го стори и се прехвърли на #187. Ако решиш да изоставиш скарабея и да продължиш по пътя си, обърни на #247.

60

Този път той разтваря ръка и открива цифрата 2.

Ако си избрал 1, обърни на #65. Ако числото ти е 2, мини на #70. Ако избраната цифра е 3, иди на #75. Ако е 4, продължи на #80. Ако си заложил на 5 или 6, отиди на #286.

61

В края на коридора влизаш в някаква стая. В средата на стаята лежат скупчени трима убийци с наковасени в кръв черни облекла и с маски на лицата. Вероятно са били поборници на някой от другите магове и са попаднали в стълкновение с групата варвари. Обискирайки телата, намираш много от най-прославените метални оръжия на убийците – смъртоносните звездички шурикен. За жалост не можеш да използваш този вид оръжие, защото не си обучен за това. Намираш също и счупен черен мускал, който изглежда е бил смачкан от крака на някой варварин. Отиди на #236.

62

Написаното по-долу се отнася за този, който изпи течността.

Чувстваш вълна от енергия да преминава през тялото ти. Увеличи издръжливостта си с една точка над характерния си показател и, ако си ранен, възстанови издръжливостта си до това ново равнище. (Например, ако си Воин от втори ранг, сега имаш издръжливост 13.)

Готвиш се да поемеш втора глътка, но вещицата, която клечи до казана, грабва черпака от ръката ти.

– Само по една глътка на човек – изграква тя. – Иначе е отровно, така да знаеш...

Не можеш втори път да пиеш от същата течност. Ако има други играчи, които биха желали да отпият и да спечелят същите облаци, могат да го сторят. В противен случай се върни на #103 и опитай някоя от течностите, която все още не си пробвал. Ако не желаеш да опиташ повече течности, иди на #481.

63

Написаното по-долу се отнася до играча, който носи пръстена.

Когато насочваш пръстена към Небуларон, той избухва в пламъци. Губиш една точка издръжливост, тъй като изгаряща болка пронизва ръката ти. Ако си все още жив, наблюдаваш как пръстенът изгаря и се превръща в прах. Задраскай го от своя дневник. Небуларон се изсмива с груб гърлен рев и ти се подиграва:

– Хайде, хайде, смъртнико! Такива евтини дрънкулки са безполезни сега за теб!

Върни се на #484, за да влезеш в битка с него, но намали с 1 точките си за бойно майсторство само за това сражение заради обгорялата ти ръка.

64

Пристигаш в палата на Балхазар точно когато храмовите камбани на цитаделата отбелязват полунощ. Към белия мраморен портал води дълга алея, от двете страни на която се издигат кедрови дървета и която е украсена с ярко цветни фенери и избродирани знамена върху пилони. По алеята патрулират пазачи, но изглежда не обръщат внимание на повечето от гостите. В тебе обаче се взират дълго и втрещено. Тъкмо се готвят да те спрат, за да те разпитат, когато церемониалмайсторът на Балхазар се втурва от вратата на къщата, за да те посрещне. Той те поканва с жест към вратата, зад която виждаш достигнало разгара си пиршество. Всички гости носят маски, скриващи тяхната самоличност. Забавляват ги жонгльори и музиканти. Церемониалмайсторът ти предлага поднос с напитки и бонбони.

– Господарят ми ще говори с тебе за наемането – казва той. – Ако, разбира се, успееш да го намериш – и той посочва десетките гости.

Вгледаш се объркан в маскираните гости. Как сред всички тях ще откриеш бъдещия си работодател?

Ако има Тарикат, който желае да подкупи церемониалмайстора, мини на #53. Ако има Мъдрец, който възнамерява да използва медиум, обърни на #309. Ако има Магъосник, който смята, че си струва да извика фолтин, иди на #232. Ако просто искаш да използваш логиката, за да познаеш кой от присъстващите е Балхазар, обърни на #458.

65

Ти имаш само четири останали монети, но всичките са ези. Сега той може да играе само 1, така че автоматически печелиш. Отиди на #85.

66



(МЪДРЕЦ) Докато умираше, елфата призова боговете духове на своите предци. Това са призрочни същества, които сега те заобикалят в мъглата и са дошли да ти отмъстят за убийството на техния кръвен роднина. Не губиш време и съсредоточаваш енергията си, за да ги прогониш; за щастие успяваш. Духовете се оттеглят, а мъглата се разсейва.

Сега можеш, ако пожелаеш, да обискираш телата на елфите. Те носеха следната екипировка:

шест меча
един лък (само за Мъдречи и Тарикати)
осем стрели
шест кожени туники (доспехи Клас 1).

След като взимаш каквото поискаш, тръгваш по коридора. Преми-ни на #503.

67

Сега можеш да проучиш храма (#298), да поемеш по лявата пътека около него (#357), да тръгнеш по дясната пътека (#56) или да опиташ някоя от течностите (#103).

68

Стигаш до забележителна гледка. Огромна базалтова плоча виси във въздуха, очевидно без опора, на петдесет метра над пода на пещерата. На земята, точно под нея, се намира бронзов гонг.

Ако си взел бронзовия чук, който носеше Айкън, и искаш да го използваш сега, обърни на #508. Ако предпочиташ да продължиш директно към Емблемата на победата, мини на #238.

69

Той залита от едната на другата страна, правейки усилие да фокусира погледа си върху теб. Като се оригва силно, казва:

– Не с-се чудя, че търс-сиш работа при мага, ще търсиш, я. Не достигат още трима поборници за турнира... Ей им ги знамената там, до с-сергията... Магът Вил е най-лошият от всички, ама нали е вампир, не бива да говоря зле за мъртвите. Калюджън, господарят на града, както сигурно знаеш, не е по-голяма стока и, както дочух, не участва в турнира, за да спечели. Но третият, магът Балхазар, е най-изтъкнатият сред лошите, защото може да изгуби най-много в турнира и заради това ще се отплати най-богато на поборниците си.

Всяка надежда да зададеш още въпроси на търговеца скоро се

изпарява. Изтощен от усилието да говори, той те дарява с широка усмивка, след което пада като талпа върху калдъръма. Ритваш го в ребрата, но това не го изтръгва от унеса, така че решаваш да отидеш при сергията. Мини на #452.

70

– Равен резултат – казва Клеф.

Продължавате със следващата спирала и след възвръщането той има четири монети ези и три тура. Така той започва да настига твоите пет монети ези и трябва внимателно да избереш следващото си число. Намисли си цифра, след което иди на #185.

71

Това е непретенциозен олтар, посветен на Фрея, мерсанянската богиня на плодородието. Ако в отбора има Мъдрец, който би искал да каже подходящите за случая думи на почит, обърни на #153. Иначе, ако вече не си го сторил, можеш да изследваш ледения блок (#334) или една от гробните могили (#42), а може и да си тръгнеш по тунела, като обърнеш на #279.

72

Казваш си, че леговището на фетишистите не може да е много далеч. И наистина в обсипания с камъчета склон скоро съзираш тесен пещерен отвор. Той е само на пет метра надолу от пътеката, така че без риск можеш да идеш да го проучиш. От пещерата излизат вулканични пушеци, които се стелят бавно надолу по склона и се смесват с въртящите се облаци мъгла далече в дъното. Задържаш дъх и протягаш ръка навътре през пролуката. Напипваш корозирало медно сандъче за свитъци, в което има стар жълт пергамент.

Ако присъства Мъдрец, който желае да прочете свитъка, обърни на #254. Ако не, продължаваш по пътеката към параклиса (#339).

73

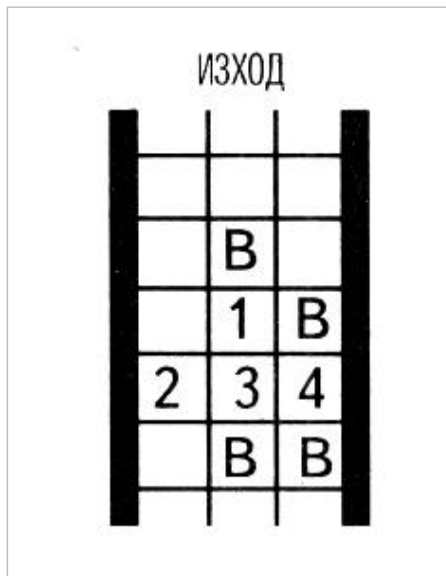
След известно време те се завръщат. Леко ранени са, но весели.

– Така е по-добре – казва червенобрадият. – Сега съм целия в пот.

– В пот! – гърлено се засмива един от тях. – Да те вземат дяволите, Торсвалд, сигурно остаряваш, щом една схватка с мъничките убийци те кара да се запъхтяваш!

– Ха-ха! – смее се Торсвалд, – може и да остарявам, но може това изобщо да не е пот, а лойта на онези мазни нещастници, а?

Моментът ти се струва подходящ да ги нападнеш от засада. Избутваш решетката и тя пада върху главата на Торсвалд. Жалко, че ударът не го усмъртява. Скачаш сред тях и получаваш правото на един допълнителен удар, преди те да са се опомнили.



Варвари

Бойно майсторство: 8
Щети: 1 зар + 2
Психически способности: 5
Нюх: 7

Издържливост: първи – 11, втори – 11, трети – 10, четвърти – 8

Ако ги победиш, обърни на #251. Ако *избягаш* по коридора, мини на #506.

74

Претърсваш телата и намираш двадесет жълтици. Можеш, ако желаеш, да вземеш също четирите им брадви и четирите бронзови нагръдници. Последните са доспехи клас 1, така че, ако вече носиш доспехи, не са ти необходими.

Решаваш да тръгнеш наядно, тъй като си даваш сметка, че варварите вече ще са взели каквото има за взимане вляво. Коридорът прави няколко остри завоя. Стигаш до предмет, който проблясва на светлината на факлата ти. Това е меч, инкрустиран със скъпоценни камъни, очевидно изключително скъпи. Но тъкмо се каниш да го вдигнеш, когато вродената ти подозрителност надделява. Защо някой ще оставя великолепно оръжие като това ей така да лежи посред коридора?

Ако решиш да го изоставиш и да продължиш по пътя си, обърни на #503. Ако в отбора има Магьосник, който иска да го изследва с улавяща магия, иди на #387. Ако решиш да го вземеш, независимо от последствията, продължи на #37.

75

След възвръщането за следващата спирала той има три монети ези и три тура. Твоите пет монети сега показват три ези и две тура.

– Позициите ни са доста близки, нали? – казва Клеф с широка усмивка.

Избери си число за следващата спирала, след което обърни на #225.

76

Поглеждаш към четирите най-близки огледала. Може би има таен проход поне зад едно от тях, затова трябва да решиш къде да търсиш най-напред.

Ако погледнеш зад първото огледало, иди на #231. Ако погледнеш

зад второто, иди на #304. Ако погледнеш зад третото, иди на #202. Ако погледнеш зад четвъртото, иди на #34.

77

Коридорът те отвежда до Т-образно кръстовище. Оттук можеш да продължиш направо по коридора (#338) или да завиеш надясно по тесния тунел, който се разклонява оттук (обърни на #16).

78

Материализираш се сред разрушените стени на стар параклис. На около стотина метра, кацнал на друг връх, виждаш храма, където живеят вещиците.

Като разглеждаш наоколо, забелязваш златна чиния, която проблясва от време на време, огрявана от вулканичните гейзери отвън. По стените са окачени сиви каменни чучури във формата на горгони, които сякаш се усмихват под танцуващи сенки В дъното на параклиса има изход, отвъд който съзираш тясна пътека, която се вие покрай бездна с остри като нож ръбове.

Ако искаш да напуснеш параклиса, обърни на #92. Ако най-напред би желал да изследваш златния съд, прехвърли се на #507.

79

Лешоядът-човек каца върху стъпалата над тебе, прибирайки огромните си ципести криле, сякаш доволен да си отдъхне. Забелязваш, че вместо обичайните за лешоядите пипала с шипове той има човешки ръце.

– Бих могъл да те пренеса отвъд – заявява той с дрезгавия си глас. – Но има един проблем. Аз какво ще спечеля от това?

Ако желаеш да използваш златна юзда, мини на #301. Ако предпочиташ да употребиш хрчка от химера, обърни на #321. Ако има Магьосник и той е готов да го омае, иди на #11. Ако не можеш да направиш нито едно от тези неща, продължи на #22.

80

След възвръщането за следващата спирала той разполага с две монети ези и три тура. С теб е по същия начин. Тази позиция позволява и на двамата да играете единствено с 1 в следващата спирала, след което всеки от вас ще има по три монети ези и две тура.

Избери си число за следващата спирала, после иди на #320.

81

Останал без дъх, се облягаш на стената и пресмяташ цената на тази отчаяна битка. Тялото на мага вампир лежи върху студената каменна настилка в краката ти

Ако в отбора има Мъдрец, обърни на #416. В противен случай си тръгваш, изкачвайки се по стълбите до върха на кулата (обърни на #14).

82

Изкачваш стъпалата до балкона и налиташ право на четирима стрелци с лък, клекнали в засада. Те са облечени в червени ливреи, по което съдиш, че са поборници на мага Хорг. Най-близките двама скачат с мечове в ръце, докато другите двама поставят стрели върху тетивите си.

ИЗХОД

	3	1	С	С		
	4	2	С	С		

Стрелци с лъкове

Бойно майсторство: 7
Щети: 1 зар
Психически способности: 6

Нюх: 7
Издръжливост: първи – 6, втори – 6, трети – 6, четвърти – 6

Стрелците, които не са в съседен на играч квадрат, ще стрелят във всеки рунд. Това изисква обичайното хвърляне на два зара с резултат равен или по-малък от бойното майсторство. Стрела, която уцели, нанася щети 1 зар (намалени с класа на доспехите). Тяхната главна задача при избирането на цели е да провалят всеки, който активно участва в битката. Те ще стрелят по играч, който просто стои и бездейства, едва след като са повалили всички останали, но ако той или тя се бие, стреля или започне да изрича заклинание, той незабавно става подходяща мишена за стрела. Изстрелите ще бъдат насочени срещу един-единствен играч за всеки рунд, като се започне с най-тежко ранения играч.

Ако *избягаш*, получаваш две стрели в гърба и, ако си все още жив, отиваш на #48. Ако убиеш стрелците с лък, обърни на #281.

83

(ТАРИКАТ) Вече ни си толкова млад и зелен, за да бъдеш заловен тук. Очевидно „статуите“ наистина са предишни Приключенци. Но те навярно са мислели, че в нишите има нещо интересно, за да поемат риска... Взираш се в една от нишите и в дъното забелязваш тайна врата. Може би ще успееш да я отвориш и да минеш през нея, без да докосваш пода на платформата и така да избегнеш вкаменяващата магия. Но, от друга страна, може би грешиш. А кой иска да прекара вечността като каменен блок...?

Ако си готов да поемеш риска, обърни на #533. Ако предпочиташ да се върнеш и да тръгнеш по другия коридор, иди на #354.

84

– Вярно е – ухилва се той, но не изглежда особено благодарен. – Смъртта несъмнено ще оцени една жертва в замяна на загубената моя велика душа, така че се приготи да умреш на мое място. Такава е признателността на Скраймир!

Обърни на #342, за да проведеш битка с гиганта.

85

Клеф те разглежда с хитра усмивка.

– Много малко хора са ме побеждавали в тази игра – казва той. – Не мога да предложа награда, която наистина би изразила възхищението ми. Все пак имам няколко неща, които биха могли да те заинтересуват.

Той поставя два предмета на масата. Единият е осмоъгълна призма от цветно стъкло. Другият е проблясващ син, леден скъпоценен камък.

– Вземи и двете – казва Клеф. – Изпълнен съм с великодушие. А сега се пригответи да влезеш в пещерите на отвъдното...

От пръстите му се изстрелват вибриращи светлинни лъчи, които за миг оплитат енергийна мрежа около теб. В първия момент се сепваш, но после си даваш сметка, че лъчите не ти причиняват болка. За какво са тогава? Намираш отговора, когато поглеждаш надолу: потъваш в пода! Продължи на #5.

86

(МАГЬОСНИК) Припомняш си заклинанието, а след това го изричаш. Не е необходимо да хвърляш зарове за това, тъй като не си в положение на сражение и не е необходимо да бързаш с магията. С помощта на тази магия можеш да виждаш всякакви действащи заклинания, които засяват с ярък ореол. *[Не виждаш никакви признаци на магии от саркофазите, но това не значи, че вътре няма нещо свръхестествено. Една платформата от сив камък обаче сияе, излъчвайки могъщо вълшебничество. Но дали то е добронамерено или враждебно, не можеш да определиш.]*

Върни се на #246 и направи друг избор.

87

Последният от тях пада на пода. Умирайки, той протяга ръка към обгорения череп. Пръстите му помръдват пред празните очни кухини и той изхриптява нещо на гърления мерсанянски език. Сетне издъхва. Оглеждайки телата, намираш четири бойни брадви, четири нагръдника (не много полезни за тебе, тъй като са доспехи клас 1) и двадесет жълтици. Вземи каквото пожелаеш от тази плячка. Ако искаш да вземеш също и

черепа, мини на #38. Ако решиш да напуснеш стаята и да продължиш по пътя си, иди на #249.

88

Достигаш другия край на моста и стъпваш върху терасата. Вещиците те гледат втрещено, но не се приближават. Ако от другата страна на клисурата има още играчи, те трябва да решат кой ще е следващият, който ще пресече, и да отидат на съответната глава. Ако от другата страна не е останал никой, продължи на #98. Ако си пътувал с Имрагарн и сега той е сам от другата страна, обърни на #519.

89

Кой предмет ще използваш? Леден скъпоценен камък (#99), свитък от паус (#312), осмоъгълна призма (#391) или рубинен пръстен (#237)? Ако не разполагаш с нито едно от тях или предпочетеш да не ги използваш, иди на #112.

90

Той е избрал 2.

Ако твоята цифра е 1, обърни на #95. Ако е 2, мини на #100. Ако си избрал 3, иди на #105. Ако избраното число е което и да е друго, продължи на #286.

91

Втурваш се обратно по коридора и грабваш меч. В мига в които го вдигаш, зад тебе се появява здрава каменна стена, като блокира коридора. Мечът е бил магически капан и сега си зазидан в края на задънен проход. Варварите почти са те настигнали.

Искаш ли да хвърлиш меч? Ако да, обърни на #264. Ако предпочиташ да запазиш меч и да се биеш с тях, отиди на #314.

92

Проправяш си път по една тясна ивица, която се издига като остър гръбнак от пода на пещерата. Пространствата долу са застлани с тъмно море от мъгли, озарявано от избухващи от време на време червени огнени пламъци. Пътеката те отвежда до кратер с отвесни стени и висока каменна колона, построена в средата. Колоната има вход, който се вижда ясно, а вътре навярно се намират много помещения със складирани съкровища. Но трябва да оставиш настрана такива мисли, защото ровът около колоната е пълен с вряща лава и няма път, по който да стигнеш до нея.

Пътеката се разклонява и лъкатуши покрай ръба на кратера. Заобикаляш ямата с бълбукаща лава, като бавно напредваш към дъното на пещерата.

Внезапно иззад един каменен блок до отвора на кратера се появяват двама дрипави Приключенци. Лавата под краката им хвърля отблясъци върху тях и, сграбчили мечовете си, те изглеждат неестествено страшни като демони, излезли от пъкъла. Единият от тях се хили уродливо, оголил развалените си зъби.

– Парите – казва той – и живота!

Прехвърли се на #198.

93

Лариша се изправя, а копринената ѝ пелерина се разстила зад нея като сянка.

– Сега се върни в лабиринта на мага – казва тя, като вдига ръцете си, окичени с десетки скъпоценни пръстени. – Ако притежавах душа, вероятно щях да ти пожелаая всичко хубаво.

Около тебе се завърта какофония от цветове и звуци. За момент краката ти се подкосяват, сетне се приземяваш върху застлан с килим под. Бъркотията от светлини изчезва и ти откриваш, че си се озовал в коридор, целият облицован в огледала. Продължи на #326.

94

Около теб има изобилие от всякакви костюми. Един човек с богато

украсена маска подскача весело из стаята в пъстро шутовско облекло. Откъм градината влиза мъж с руса перука, облечен като мерсаниянски разбойник и хванал стройна млада девойка под ръка. Забелязваш двама мъже, които са застанали до един фонтан и са погълнати в разговор. Единият е облечен като инквизитор, а другият като напудрено конте. В едно кресло виждаш арлекин с пелерина на черно-бели квадрати, който флиртува с момиче, облечено в черно кадифе и с маска на котка.

Към кого ще се приближиш?

Към шута (#527), разбойника (#417), инквизитора (#123), контеето (#277) или арлекина (#487).

95

След възвръщането за следващата спирала той има две монети ези и пет тура. Ти загуби една монета и оставаш с три ези. Избери си число за следващата спирала, после мини на #110.

96

Саркофазите наистина са изработени в едри мащаби. Успяваш да оцениш истинските им размери едва, когато се приближаваш до единия от тях. Той е дълъг над четири метра и достатъчно голям, за да побере тялото на великан човекоядец или на снежен гигант. Рисунките върху капациите изобразяват четирима старци в царски одежди. Дали това не са предците на ужасния маг Калюджън? Едва ли има някакви общи семейни черти между него и мъдрите лица на тези отдавна починали монарси.

Ако искаш да отминеш, насочвайки се към брега, обърни на #293. Ако решиш да отвориш някой саркофаг, кой ще бъде той: първият (#351), вторият (#186), третият (#403) или четвъртият (#137)?

97

Отново се появяваш в първата стая. Черепът вече не е у теб, тъй че не можеш повторно да посетиш залата със свитъците. Излизаш от стаята и продължаваш по тунела. Иди на #249.

98

След като представлението свърши, отвратителните вещици се връщат обратно при своите казани. Придвижваш се по терасата, чувствайки влажните им погледи върху себе си. Гнусните им сподвижници се пъхат под краката ти. Това са полуразложени гарги с излезли от кухините очи, жълтозъби плъхове, уродливи крастави жаби с човешки лица, опашати твари, които напомнят ходещи черва... Те се опитват да сграбчат краката ти, докато минаваш, и започваш да мислиш, че би предпочел да се биеш на моста, отколкото да понасяш този ужас. Самите вещици клечат по стъпалата на храма, бръщолевейки и гърчейки се в безумен смях.

Ако искаш да разговаряш с вещиците, обърни на #212. Ако предпочиташ да се изкачиш по стъпалата на храма, иди на #298. Ако пожелаеш да поемеш по пътеката, заобикаляща храма отдясно, мини на #56. Ако решиш да го заобиколиш отляво, продължи на #357.

99

Запращаш ледения скъпоценен камък от перваза, призовавайки неговата сила. Той охлажда топлите въздушни течения, които позволяват на лешоядите човеци да се държат във въздуха. Те падат, изгубили контрол, към забулената в мъгли река, която тече по клисурата далече отдолу. Въздъхваш с облекчение и продължаваш до платформата в края на перваза Продължи на #142.

100

Равен резултат. След възвръщането за следващата спирала той има четири монети ези и три тура Загубил си всякакво предимство, което си имал, защото разполагаш с четири ези от всичко четири монети. Скръжаваш със зъби, надявайки в следващата спирала да си върнеш спечеленото от него. След като си избереш число, мини на #125.

101

Няма път през проблясващото езеро от магма. Отпускаш се на

земята в отчаяние. Провали се в мисията си, но това е най-малката от грижите ти в момента. Хванат си в капана на изолираната колона. Сега те очаква мъчителната съдба да умреш от глад и то почти в края на изпитанието.

102

(ТАРИКАТ) Щракваш ключалката на тайната врата и внимателно прескачаш платформата, без да стъпваш върху пода на нишата. Вратата води към тясно помещение, където намиращ златен пръстен. *[Слагащ го на ръката си и усещаш, че това е защитен пръстен. Има четири заряда и всеки от тях ще увеличава класа на твоите доспехи с 1 за времетраенето на едно сражение. Отбележи тази придобивка в дневника си и не забравяй да държиш сметка за зарядите, които изразходваш.]*

Връщаш се обратно в стаята и се насочваш към прохода от черен мрамор. Прехвърли се на #354.

103

Ако в отбора има Мъдрец, който би искал да изследва течностите, обърни на #9. Ако не, коя течност ще опиташ? Бълбукащата зелена супа (#62), катранено черната субстанция (#299), пенливата течност (#358), светлозелената отвара (#44) или безцветната течност (#409)?

(В отбор от няколко играчи не забравяй, че трябва да се определи кой точно ще изпробва течността.) За всяка течност, която опитваш, трябва да се разделяш с по две жълтици. Ако не можеш да платиш, обърни на #481.

104

(ТАРИКАТ) Докато минаваш през водопада, невидими пръсти дърпат колана и торбата на гърба ти. Те крадат от теб, факт, който осъзнаваш твърде късно. Едва когато се появяваш от другата страна, олекнал от всичките си принадлежности, с изключение на меча и доспехите (ако поначало са били у теб). Ако не си имал нищо друго освен меча и доспехите си, тогава те са открили.

Обръщаш се и гневно поглеждаш към водопада, но не можеш да

сториш нищо, за да си върнеш принадлежностите, защото са ти отнети от крадливите фосергрими. Тези водни духове са неподатливи на каквото и да било психическо или магическо въздействие. Продължи на #267.

105

След възвръщаното за следващата спирала той има три монети ези и три тура. Ти имаш само две ези и две тура – положение, което те принуждава този път да играеш 1. Усмиввайки се, Клеф отваря ръката си, за да покаже 2.

Обърни на #120.

106

Ако разполагаш с тези вещи, би могъл да използваш стоманения скипър (#219) или смарагдовия скарабей (#517). Ако нямаш нито едно от тях или решиш да не ги използваш, иди на #369.

107

Най-накрая успяваш да изтеглиш кафеза. С появата си над водната повърхност фантомът надава отчаян вой и започва да кърши ръце. Изглежда те умолява да не докосваш скелета му, но ти знаеш, че не можеш да проявяваш състрадание към такава чудовищна твар като тази. Откъсваш амулета скарабей от врата на скелета, който излъчва кратък пулсиращ лъч. Фантомът надава рев, след което изчезва във въздуха.

Сега притежаваш смарагдовия скарабей.

Ако присъства Мъдрец, той или тя може да го идентифицира (#352). Ако няма Мъдрец в отбора, но някой все пак реши да рискува да си окачи амулета на врата, реши кой ще го стори и обърни на #187. Ако предпочетеш да изоставиш скарабея и да продължиш по пътя си, мини на #247.

108

(МЪДРЕЦ) Трябва да събудиш спящите сили на „вътрешно си

зрение“. Като се позоваваш на учението на своите посветени учители, започваш да прочистваш ума си от всичко, което те разсейва, и се опитваш да видиш отвъд естествения зрим спектър. За да осъществиш това, трябва да направиш избор, който ще ти донесе или провал, или успех. Избери да отидеш или на #313, или на #263.

109

(МАГЪОСНИК) Свикнал си с хитростта и неуловимото коварство на фолтин.

– Не! – остро го скастриаш ти. – Не кой да е маг, намери ми мага Балхазар!

Фолтин, трептящата синя фигурка изчезва от полезрението ти. Миг след това се връща при теб. [*„Балхазар ми нареди да не го посочвам“*; *измърморва фолтин. „Той предпочита да използваш собствената си предприемчивост за това изпитание. При стеклите се обстоятелства няма да ти искам заплащане...“*]

– Махай се, подло същество! – крясваш му ти, което го кара моментално да се дематериализира от страх.

Ако има Мъдрец, който желае да приложи медиум, обърни на #309. Ако не, продължи на #458.

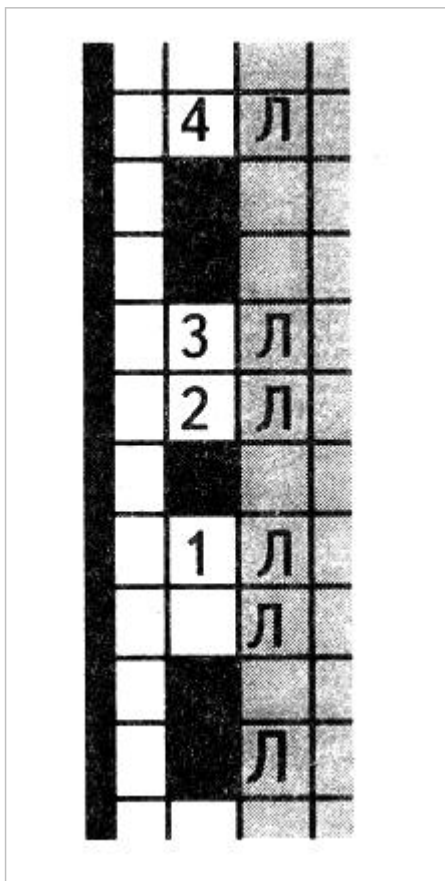
110

Неговата цифра този път е 1, разбира се.

Ако ти също си избрал 1, обърни на #50. Ако числото ти е 2, иди на #120. Ако си намислил 3 или по-голямо число, премини на #286.

111

(ТАРИКАТ) Хвърли два зара. Ако сборът е равен на или по-малък от точките ти за нюх, иди на #329. Ако е по-голям, обърни на #444.



Притискаш се плътно зад едни скални издатини върху първаза, за да се прикриеш донякъде от атаката на лешоядите човеци. Ако в отбора има Мъдрец и (или) Тарикат, те могат да стрелят два пъти по лешоядите (при положение че разполагат със стрели), преди обичайното сражение да е започнало.

Лешояди-човеци

Бойно майсторство: 6
Щети: 1 зар + 2

Психически способности: 5
Нюх: 6
Издръжливост: първи – 5, втори – 5, трети – 5, четвърти – 5, пети – 5, шести – 5

Не си струва да опитваш да се измъкнеш, защото те ще се впуснат в преследване. Ако успееш да ги убиеш всичките, можеш да продължиш надолу по перваза до платформата (обърни на #142).

113

(ТАРИКАТ) Трябва да решиш кой от двата моста ще използваш. Те изглеждат напълно еднакви, но за да стигнеш до по-отдалечения, трябва най-напред да минеш през водопада, който извира от устата на чучура горгона.

Ако прекосиш по близкия мост, обърни на #267. Ако решиш да минеш през водопада и по далечния мост, мини на #464.

114

В момента, в който влизаш през портата, попадаш под атаката на непознатата психическа сила. Завърташ се във въздуха като в тунел от ослепителна синя светлина. Отпред, където трябваше да е портата, е тъмно като в рог. Назад все още виждаш мястото, откъде дойде, но разкривено: масата от камък, срутвщото се стълбище и отвъд него храма.

Всеки играч трябва да хвърли два зара със сбор, равен на или по-малък от психическите си способности. Който не успее, губи един предмет или една точка издръжливост (по избор на играча).

Ако всички в отбора успеят в хвърлянето, можеш да продължиш след портата (#428). Дори един играч да не успее, целият отбор не може да продължи. В този случай можеш или да продължиш опитите си да достигнеш до далечния край на портата (отново хвърли зарове за психически способности), или да се върнеш и да минеш през другата порта (#307).

115

След възвръщането за следващата спирала Клеф има три монети ези и три тура. Доста неприятен противовес на твоите три ези... и нито една монета тура. Той те наблюдава за миг, след което казва:

– Е, ти достигна положение, при което е невъзможно да спечелиш. Наричаме това сливаща се спирала.

Ръцете му плъзват по масата и събарят монетите. Иди на #55.

116

– А, това е добре – казва духът с тайнствена безизразна усмивка. – Верните слуги на Зин ще споделят неговата слава, а аз ще те възнаградя повече от всеки друг.

Духът прокарва ръце над капака на саркофага и той бавно се издига във въздуха. Виждаш покрит с плесен скелет, който стиска парче гранит в разтрошените си пръсти.

– Моите тленни останки... – казва тъжно духът. – Толкова отдавна беше, когато вкусвах мускусните вина на Асмули и усещах благоухания полъх от поляните... Вземи камъка! Вземи го бързо! Не желая да потъвам в спомени за неща, които са завинаги изгубени за мене.

Нямаш избор, освен да се подчиниш. Когато се съгласи да помогнеш на духа, ти се лиши от всякакви сили да му се противопоставяш. Вземаш парчето гранит от ръцете на скелета и саркофагът отново бавно се затваря.

Виждаш, че държиш вкаменено сърце.

– Това е сърцето на гиганта Скраймир – обяснява духът. – Той беше унищожен от Истинските магове, но ще бъде мой инструмент за отмъщение срещу техните наследници, онези мяукащи съвременни магове, които си присвоиха древното величие...

Той засявя и като че ли за момент става по-едър и по-мрачен, сетне застива в постоянно студено сияние.

– Тръгни към кораловия остров. Този нищожен турнир никак не ме интересува. Все ми е едно дали ще вземеш Емблемата на победата. Ако желаяш, взимай я. По пътя си към върха, където се намира Емблемата, ще минеш през помещения, където лежат разделените части от тялото на Скраймир: огромните му крака, гръдният му кош, ръцете и голият му череп. Вземи ги със себе си. Когато стигнеш върха, ги сглоби и постави

вкамненото сърце в прашните му гърди. Сетне се дръпни назад, защото магията на Зин отново ще изреве от космическото отвърстие, както беше в стари времена. Плът ще облече пожълтелите му кости, сърцето му ще забие и топла кръв ще потече във вените му. Очите му ще се отворят и ще видят как се е извратил древният Крарт, а на новоизлюпилите се магове той ще отсъди полагащата им се съдба.

А сега пригответи се да се върнеш долу...

Той повдига призрачните си ръце и ти потъваш в поток от сиво-синя светлина. Заобикалящата те действителност се променя и ти отново се озоваваш в равнината отвъд плаващата платформа. Можеш да продължиш както преди, но помни, че сега имаш сърцето на Скраймир и – поне засега – не можеш да го изхвърлиш. Отиди на #238.

117

Скраймир се надига от земята и като че ли става все по-висок и по-висок. Брадата му се разстила като леден поток, а очите му изгарят като мраз. Той вдига ръце към покрива на пещерата и надава силен безсловесен вик на екзалтация. Стените сякаш се разтърсват. А ако маговете горе в града са го чули, навярно сега треперят.

– Живот! – прогърмява той. – Да си отново жив! Да се изтръгнеш от оковите на смъртта и да ги поставиш на вратовете на маговете! Ето за това мечтаех през многовековния си сън. Треперете сега, магове такива! Залостете портите на цитаделите си! Стройте войските и немощните си магии! Скраймир пак крачи по земята и този път подкованите му с железни шипове нозе ще стъпчат смъртните ви тела в тинята!

Очевидно Скраймир се готви да се завърне на повърхността, за да приведе в незабавно изпълнение някои от своите планове за мъст. Ако искаш да му изтъкнеш, че току-що си го върнал към живот, обърни на #84. Ако си замълчиш, мини на #257.

118

Яхнал гърба на лешояда-човек, ти политаеш далече през бездната. Ревящите вятърни течения те тласкат насам-натам, ала лешоядът-човек е свикнал с тях и маневрира с чудновата елегантност. По средата на пътя той се връща към темата за хракката от химера:

– Мисля, че е най-добре да бъда напълно откровен с теб. Ако не ми позволиш да си допия алкохола, ще направя лупинг и ще те хвърля долу в пропастта.

– Не бъди толкова припрян – отвръщаш ти. – „Алкохолът“ всъщност беше смъртоносна отрова, за която аз предварително взех противотрова. Ако искаш и ти да получиш противотрова, най-добре ми осигури безопасно и удобно приземяване.

Като се разхленчва от страх за живота си, лешоядът човек замахва с криле и се приземява на отсрещния ръб на бездната. Подаваш му останалата част от хрчката на химера, като се заклеваш, че макар да прилича на отровата, това всъщност е противотрова. Лешоядът-човек я изгълтва жадно и ти го напускаш, преди да е открил истината. Обърни на #359.

119

Обезсърчен, се връщаш на площада. Черният и пурпурен флаг е изчезнал. С облекчение виждаш обаче, че е останал един флаг – маслиненозеленото знаме на мага Калюджън, който управлява града. Разпоредителят се е свил до един мангал, опитвайки да се сгрее на угасващите въглени. Когато тръгваш натам, той вдига поглед.

– Късно е вече и ми е студено – казва той. – Вземи това знаме и ме остави да си отида вкъщи.

Тъкмо се готвиш да направиш така, когато някаква ръка, облечена в кадифена ръкавица и с много пръстени от бяло злато по нея, се протяга да го грабне.

– Аз ще съм поборникът на Калюджън – заявява новодошлият.

Прилича на магьосник. Обръща се, за да ти се усмихне с много студена и зловеща усмивка.

– Аз съм Доминус Куел. А ти, ако се опиташ да ми противостоиш, ще бъдеш превърнат в пепел.

Ще му се противопоставиш ли? Ако да, иди на #473. Ако го оставиш да вземе флага, обърни на #164.

120

След възвръщането за следващата спирала той има две монети ези

и четири тура. Твоите монети сега показват две ези и една тура. И двамата трябва да играете 1 и да постигнете равен резултат. Продължи на #115.

121

(ТАРИКАТ) Минаваш нехайно край търговеца и, бръквайки сръчно под жакета му, измъкваш безсъмнено непочтено спечелените му богатства. Той е толкова пиян, че нищо не забелязва. *[Проверяваш придобивките си и откриваш, че сега имаш внушителната сума от петдесет жълтици. Запиши това в дневника си.]* Прехвърли се на #344.

122

(МАГЬОСНИК) Изричаш заклинанието. *[Сякаш се взираш в безрайно, празно пространство. Означава ли това, че нямаш бъдеще? Това определено е едно възможно бъдеще – черното забвение на смъртта. Но дали има и други възможности?]*

Ако има Мъдрец, който иска да опита нещо, иди на #108. Ако желаш да измъкнеш желязната верига от водата, обърни на #502 Ако кажеш на лодкаря да продължи, мини на #247.

123

Пристъпваш към мъжа, като казваш:

– Балхазар, ти си разкрит.

Той се обръща със загадъчна усмивка, след което засиява и изчезва! Оглеждаш се наоколо и виждаш, че всички други гости също изчезват. Остава само един – арлекинът с наметалото на черно-бели квадрати. Когато се изправя, разпознаваш внушителния ръст и императорската осанка на мага Балхазар.

– Опасявам се, че не издържа на моята проверка – казва Балхазар, като сваля маската си. – Съжалявам, тъй като се надявах, че ще се справиш по-добре. Сега е време да си вървиш.

Премини на #119.

124

Скарабеят проблясва с яркозелена светлина. Изведнъж мъжът прос-тенва и сяда. След като го е възвърнал към живота, скарабеят се разпада на купчинка прах. Мъжът се оглежда удивен.

– Какво стана? – казва той. – Последното, което си спомням, е как моят стар другар Фашмар беше убит от онзи снежен магьосник...

Бързо му описваш положението. Изглежда, той е бил замразен в ле-да почти цяло десетилетие, откакто е влязъл в бойните ровове с още ня-колко другари като поборници на мага Лаглор. Името му е Имрагарн и, естествено, ти е благодарен, загдето го съживи. Всъщност той ти се зак-лева във вечна върност. Можеш да го присъединиш към групата си. За-пиши веднага неговите характеристики:

Имрагарн

Бойно майсторство: 6
Щети: 1 зара – 1
Психически способности: 6
Нюх: 6
Издръжливост: 12

Имрагарн е облечен в кожена ризница (доспехи клас 1), освен ако не си му я взел, преди да го съживиш. Няма никакво оръжие, но ако му дадеш, бойното му майсторство нараства на 8 (от 6), а щетите, които на-нася стават 1 зар + 1 (в момента те са 1 зар – 1). Той е Воин от втори ранг. В началото на сражение можеш да го поставиш в квадрат, съседен с всеки друг играч. Възможно е да избягаш от сражение без Имрагарн, но ако го направиш, всички Воини в отбора трябва да загубят по 50 точ-ки от премиите си за опитност в края на приключението. Сега продължи на #369.

125

Клеф разкрива цифрата си, която е 3.

Ако си избрал 1, обърни на #130. Ако е 2, иди на #95. Ако избрано-то ти число е същото като неговото, мини на #135. Ако твоето число е

по-голямо, продължи на #286.

126

Втурваш се напред, разбивайки слепешката вратите, само и само да се измъкнеш от градушката остри като бръснач стрели.

Озоваваш се в кръгло помещение, изпълнено с бляскава синя светлина. До ушите ти едва-едва достига отчаян и безумен смях. Кожата ти настръхва от някакъв ужас, който не можеш точно да определиш. Ако носиш доспехи, синята светлина ги разлага и те се свличат надолу – намали класа им с 1 точка.

Не си сам в стаята. До тебе се намира смътна сияеща фигура. Това е създанието, известно в митологията на Крарт като Безутешния принц. Той застава пред теб, хилейки се като обезумял луд.

Ако ще се биеш с него, обърни на #371. Ако се обърнеш и побегнеш, мини на #154.

127

Избиваш убийците. Те имат три ками, които можеш да вземеш, ако желаш. Техните шурикени са безполезни за теб. Намираш също един мускал с черна течност, която навярно би могла да бъде идентифицирана от Мъдрец; мини на #463, ако в групата ти е включен Мъдрец. Ако решиш да вземеш мускала, можеш да изпиеш съдържанието му по всяко време (отиди на #317, за да видиш въздействието му, но запомни, че трябва да си отбележиш главата, която четеш, защото #317 няма да те върне към нея). Обърни на #236.

128

(МАГЪОСНИК) Стъпваш на моста. В същия миг боботещият глас на чучура горгона отеква през пещерата:

– Върни се от тъмнината!

В отговор на повикването в другия край на моста се появява фигура. Тя бързо тръгва напред срещу теб, а вещиците развълнувано пелтечат. Зад тебе се издига стена от енергия, отрязвайки пътя ти за отстъпление. Трябва сам да се изправиш срещу този неприятел. Когато

приближава, различаваш герба върху щита му – златен трирог дракон върху небесносин фон. Това в символът на сър Гилерм льо Кошемар, зъл рицар, твой смъртен враг, докато не го уби преди няколко месеца...

Гилерм проговаря, а гласът му звучи студено и глухо от черния му шлем:

– Срещаме се отново за една последна схватка, селяндурино, дето изричаш заклинания. Този път аз, Гилерм льо Кошемар, ще изпратя тебе в ледената прегръдка на нейно преподобие Смъртта.

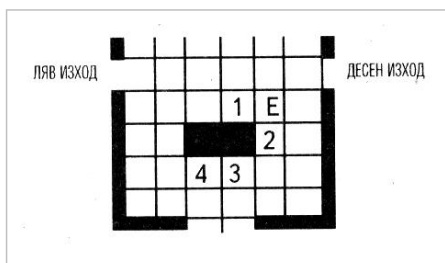
Той ти отдава подигравателно чест, след което се хвърля в атака.

Издръжливостта и нюхът на Гилерм са същите, каквито бяха твоите в началото на приключението. Бойното му майсторство е с 1 по-голямо от твоя първоначален показател, а психическите му способности са с две точки по-ниски. Той нанася същите щети за всеки удар като тебе, а доспехите му са клас 3.

Не можеш да избягаш, а съотборниците ти (ако има такива), не могат да се намесят по никакъв начин. Ако убиеш Гилерм, продължи на #88.

129

Ехидна се влачи напред по мраморния под, за да те нападне. Ухапането ѝ съдържа силна отрова и всеки играч, ранен от нея, хвърля един зар. При получен резултат от 1 до 5 отровата не се излива в раната, но при 6 играчът трябва да изгуби допълнително три зара издръжливост.



Ехидна

Бойно майсторство: 8
Щети: 2 зара + 2
Психически способности: 9

Нюх: 8
Доспехи: клас 2
Издръжливост: 40

Ако убиеш този женски демон, иди на #253. Ако решиш да *бягаиш*, ще изтичаш или към левия (#357), или към десния изход(#56).

130

След възвръщането за следващата спирала той има две монети ези и пет тура. Ти имаш само две ези. Чудиш се дали имаш шанс да спечелиш, когато Клеф казва:

– Не, нямаш. Стигнахме до сливаща се спирала, когато продължаването на играта ще доведе единствено до забавяне на неизбежното ти поражение.

Той прибира монетите. Обърни на #55.

131

Размахваш талисмана. Гибелната светлина на лавата го кара да блести като жарък пламък. Скиапирите спират, олюлявайки се като угасващи свещи.

– Свещения талисман – казва един от тях с глас, който е мек като въздишка. – Какво ще ни заповядате?

– Убийте бандитите, които ни преследват! – нареждаш ти.

Скиапирите тутакси се хвърлят срещу Приключенците, с които допреди секунди се беше. Лицата им от кротко послушание се превръщат в маски на омраза.

– Убийте натрапниците! – изкрещават те, замахвайки с нажежени до бяло нокти.

След няколко минути от Приключенците са останали само оголени кости и миризма на печено месо.

Не, не само това. Още един поглед ти показва, че един от приключенците е изпуснал нещо, което грее като полирано злато на светлината от лавата. Когато отиваш да провериш, намираш позлатена юзда, която можеш да вземеш, ако желаеш. Скиапирите те проследяват с тъжни

погледи, докато си тръгваш. Продължи на #223.

132

Залавяш се за работа и си сглобяваш сал от частите на дървената врата. Друго парче дърво, очевидно лостът, който някога е държал вратата затворена – ще ти служи за весло. Когато си готов, леко избутваш сала в рова. По страните на сала полепват капки разтопена скала и съскат гневно, но дървото не се подпалва. Поне засега.

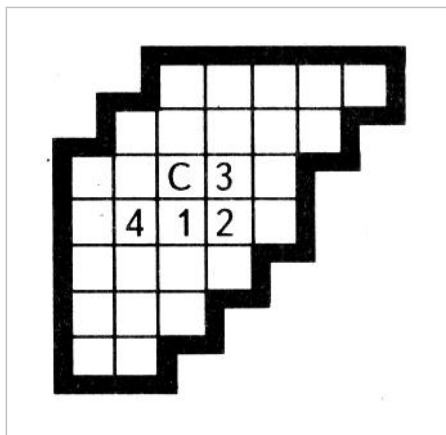
Трябва да гребеш бавно през магмата като внимаваш да не плиснеш смъртоносните струи нажежена до бяло лава върху краката си. Така си улисан в това, че почти пропускаш да забележиш битката на живот и смърт, която се води на ръба на кратера. Двама небръснати Приключенци се сражават с група скиапири – зловещи огнени демони, които обитават магмата. Балансирайки опасно по ръба, Приключенците се бият отчаяно, но без надежда. Огнените нокти на един скиапир раздират гърдата на единия Приключенец и той пада в рова, където лавата изгаря плътта и костите му за секунди. Другият те вижда, извиква за поздрав и скача сам в бездната, предпочитайки да отнеме живота си, вместо да позволи на скиапирите да откраднат жизнените му сили за себе си.

Салът се удря в ръба на кратера и ти припряно изпълзвяваш към хребета. Скиапирите те съзират и надават неземни писъци на доволство, докато препускат по хребета към теб. Още скиапири зад теб са се пробудили от виковете на техните събратя и сега те преследват нагоре по хребета.

Ако притежаваш леден скъпоценен камък и искаш да го използваш, иди на #12. Ако не, мини на #376.

133

– Награда ли? – обръща той леден поглед към теб. – Да, ще получиш наградата си. Ще имаш честта пръв да бъдеш смачкан от ръката на Скаймир, смъртен паразит такъв!



Гигантът Скраймир

Бойно майсторство: 9
Щети: 4 зара
Психически способности: 9
Нюх: 6
Доспехи: клас 3
Издръжливост: 70

Изправен си срещу наистина страховит противник. Ако боговете те подкрепят и го победиш, иди на #432.

134

– Не са ми необходими повече поборници – казва Балхазар. – Сега е време да те екипирам за утрешния турнир.

Той подава на всеки играч в групата по един медальон от опал; запиши тази придобивка в дневника (дневниците) си. Балхазар обяснява, че опалът ще му позволи да следи придвижването ти през бойните ровове и да се намесва с магия или съвет, ако изпаднеш в беда. А на първия играч в бойния ред той дава странен предмет – осмоъгълна стъклена призма. Не е сигурен какво точно прави тя, но е уверен, че ще имаш полза от нея. След това един слуга те отвежда до покоите, където ще

можеш да си отдъхнеш.

На крак си преди зори, за да упражниш бойните си техники и да си създадеш умствена нагласа за предстоящото изпитание. Балхазар и пазаците му те извеждат. Улиците са пълни с пируващи, чиито мътни погледи показват, че не са спали цяла нощ, които се избутват един друг, за да виждат по-добре. Забеляваш носилката на мага Вил, който очевидно не се радва на зората, съпровождан от трима облечени в черно Убийци, които ще се състезават за него. Няколко други магове напрегнато обсъждат нещо, застанали върху една платформа – очевидно сключват сделки в последния момент преди започването на турнира.

Съпровождат те през студената тундра. Други отбори също излизат от цитаделата. Сред тях забеляваш група варвари с бронзови доспехи, наети от мага Тор, както и главния вълшебник Айкън Безбожника, който носи флага на мага Уру. Накрая стигате огромен портал, вграден в склона на един хълм. Балхазар те поканва вътре и ти влизаш в най-великото приключение на своя живот... Обърни на #201.

135

Ти изравни! След възвръщането за следващата спирала той остава с пет монети ези и две тура. Ти нямаш монети за възвръщане от тура, така че все още имаш четири монети ези. След като избереш следващото си число, премини на #140.

136

Слизаш сред осветения от факлата мрак. До слуха ти достига звук от капеща вода и скоро стигаш до влажна площадка на стълбище с една-единствена тухлена арка пред тебе и тунел, който се простира зад нея. Извървяваш няколко крачки по тунела и намираш друг коридор, който води надясно. Взираш се в него и ти се струва, че виждаш фигура, застанала неподвижно в сумрака. Тунелът, по който дойде, води до огромна, богато украсена врата.

Ако решиш да приближиш фигурата в десния тунел, обърни на #278. Ако предпочетеш да продължиш по коридора до украсената врата, иди на #246.

137

С мъка отместваш огромния каменен капак на саркофага. Лек по-лъх през пещерата раздвижва старите кости и мухлясалите погребални дрехи, превръщайки ги незабавно в прах. Сред изгнилите останки на мумията проблясва някакъв малък предмет. Това е бронзов ключ. Ако го вземеш, не забравяй да го впишеш в дневника си.

Ако още не си го сторил, сега можеш да отвориш друг саркофаг: първия (#351), втория (#186) или третия (#403). Ако решиш да се откажеш от ровенето сред костите, можеш да продължиш към брега (обърни на #293).

138

(ЗАЛОВЕН ИГРАЧ) С ужас гледаш мъртвата ръка, която е сграбчила твоята. Изведнъж надаваш вопъл на пълно отчаяние и избухваш в черни като нощ пламъци. За секунда тялото ти изгаря и се нагърчва като подпален есенен лист. (Всички предмети, които си притежавал, са унищожени заедно с теб.)

Ако имаш съотборници, те не могат да сторят нищо, докато умираш. После те покриват прахта ти с пясък от брега и продължават мисията си. Продължи на #447.

139

(МЪДРЕЦ) Това е параклис на Вактрис, ненаситния домашен бог на мага Тор. Навярно си спомняш групата, наета от Тор за негови поборници, която видя, докато напускате палата на Балхазар. *[Параклиът несъмнено е зареден с демонска магия и проклятие, затова не бива да оставаш тук повече от необходимото.]* Продължи на #476.

140

Неговото число е 3.

Ако твоето е 1, обърни на #145. Ако е 2, иди на #50. Ако е 3, мини на #150. Ако си избрал 4, 5 или 6, иди на #286.

141

Варварите се отправят надолу по коридора, разговаряйки за това колко бира ще могат да си купят с плячката, след като спечелят турнира. Усмиваш се хитро и си казваш наум, че не е хубаво да се правят сметки без кръчмар...

Ако в отбора има Мъдрец, сега е може би подходящ момент за него или нея да направи парапсихичен оглед на околността. Ако постъпиш така, Мъдрецът трябва да избере дали да иде на #297 или на #448 – където ще покаже дали ще успее или не.

Ако няма Мъдрец в групата, можеш да отместиш решетката и да скочиш долу, за да проследиш варварите (#477), или да изчакаш там, където си, и да наблюдаваш през решетката (#73).

142

Платформата представлява широка скална издатина, която стърчи от стената на пещерата. Ти се надсмиваш над вещиците отвъд дълбокото ждрело, които са вбесени, че си победил техните „любимци“. Единственият начин да се прекоси ждрелото е по двата моста, които стигат до терасата на храма. В средата на платформата пада водопад, който я разделя на две и ти отрязва пътя до по-далечния от двата моста. Поглеждаш нагоре и виждаш огромен чучур във формата на горгона, изсечен в стената на пещерата близо до тавана. Водата блика от устата на горгоната, а огромната струя се стича през средата на платформата и се излива в буйната река далече под теб.

Докато обмисляш по кой мост да тръгнеш, някакъв гръмък глас те кара отново да погледнеш нагоре. Устата на горгоната се движи и, като напрягаш слух, успяваш да доловиш смисъл в боботещите звуци. Отново и отново горгоната повтаря монотонно: „Исправи се срещу онова, от което най-много се страхуваш, или се бий с по-слаб враг.“

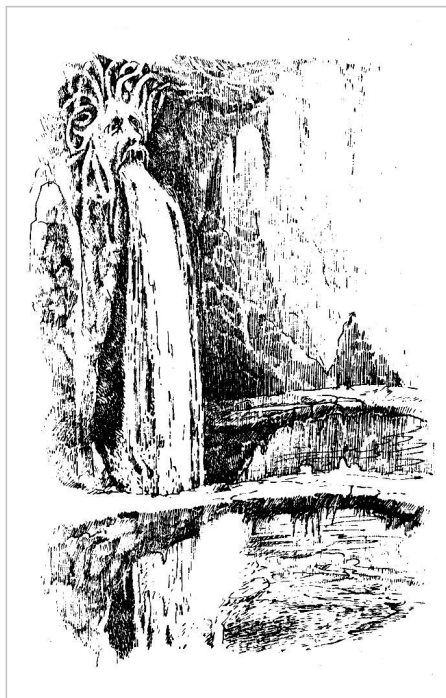
Навярно става дума за двата моста. Би могъл да пресечеш по близкия мост без никакво усилие, но за да стигнеш до по-отдалечения мост, трябва да минеш през водопада. Думите на горгоната са безкрайно двусмислени. Кой мост да избереш?

Всички играчи трябва да пресекат. Те могат да го сторят, минавайки един по един. Всеки играч трябва сега да запише номера на главата, която се отнася до него или нея и когато пожелае да пресече, трябва да

отиде на записаната глава. Редът, в който Приключенците ще пресичат, се определя от тях самите...

Когато пресича Воин, той или тя трябва да обърне на #478. Когато пресича Тарикат, той или тя трябва да обърне на #113. Когато пресича Мъдрец, той или тя трябва да обърне на #426. Когато пресича Магьосник, той или тя трябва да обърне на #252.

143



(ТАРИКАТ) Усещаш леко подръпване на раницата ти и мигновено осъзнаваш, че невидими пръсти се опитват да откраднат принадлежностите ти!

– Остави крадеца да залови крадеца – прошепваш сам на себе си и ненадейно се извърташ под водопада, за да сграбчиш невидимите ръце. Една от тях стиска нещо – вероятно отмъкнато от друг Приключенец, минал по този път – и ти го грабваш, докато се измъкваш изпод водата.

[Изуचाвах предмета, който придоби; това е стъкленица с хрчка от химера – смъртоносна отрова със забавено действие.]

Продължи на #267.

144

Следното се отнася за този, който изпи черната течност.

Изпи ли също и пенливата течност? Ако е така, всичко е наред, защото това беше противоотровата срещу хрчката на химера, която пое. Ако не си изпил пенливата течност, умираш в ужасна агония.

Ако има останали живи играчи, сега те могат да обърнат на главата, към която са били насочени.

145

Клеф протяга ръце, за да разпръсне монетите.

– Вече загуби – обяснява той. – В следващата спирала можеш да избереш само 1, а аз ще избира 2 и ще те принудя да изгубиш една от оставащите ти две монети. Когато това стане, не можеш да продължиш. Така че няма смисъл да удължаваме конфликта...

Обърни на #55.

146

Поставяш рицарската ръкавица върху дясната ръка на скелета, когато кожата започва да се изпъва върху нея. Минути по-късно, когато каменното сърце се превръща в плът, тялото започва да пулсира от живот и да става розово от притока на кръв във вените. По костите се появяват яки мускули, държани от хрущяли и кожа.

Скраймир се надига от мъртвите. Застава пред теб, извисявайки се към тавана на пещерата като сянка на голям глетчер. Брадата му проблясва от ледени висулки, а очите му горят в леден гняв.

– Скраймир отново стъпва върху Средната земя! – извиква той, разтърсвайки каменните стени с гръмотевичния си глас. – Земята на Легенда все още кълтят от неговия боен рев. Нека маговете, които клечат върху старите тронове на Крарт, знаят, че няма да дочакат пукването на зората, защото небето ще бъде окъпано в тяхната кръв!

Той се обръща и се втренчва в проблясващия лъч на телепортиращата магия. Очевидно възнамерява да се върне на повърхността, в Голямата зала, където маговете очакват завръщането на поборниците.

Ако искаш да изтъкнеш, че току-що си го възкресил, обърни на #539. Ако си замълчиш и го оставиш да си ходи, мини на #257

147

(ТАРИКАТ) – Ама това са глупости! – възкликваш ти, като бързо задействаш чара си. – Как може да се описваш като бездушна ти, която си по-прелестна от коя да е земна жена? Огледай изящната си външност в онзи фонтан там. Кажй, това не е ли лице на трепетна безплътна личност, една страстна красота, която се смее в лицето на злобната Съдба!

За момент Лариша изглежда стресната, след това се обръща, за да се огледа в кристално чистата вода на фонтана,

– Ами да, ти казваш истината – промърморва тя. Сега говори с истинския си глас, а не използва телепатичните си способности. Тонът ѝ е толкова ледено студен, че спокойно можеш да повярваш в бездушието и.

– Тогава нека направим напук на Съдбата, тази отвратителна старица! Ще ти дам още един предмет, не защото трябва, а защото така искам...

Сега имаш по две от следните неща: камата на Вислет, златната кутия за емфие и скъпоценния камък на драконовия владетел. Когато решиш кой допълнителен предмет ще вземеш, иди на #203.

148

Славата ти на дързък Приключенец не се основава на глупостта. Бързо се оттегляш от стаята отвъд портата, сетне се обръщаш и се качваш по стълбите до върха на кулата. Обърни на #3.

149

Макар да е могъщ и ерудиран магьосник, Балхазар не е свикнал да използва магиите си в разгара на сражение. Колебае се твърде дълго и този фатален миг дава на убицеца време да хвърли камата си. Тя се

завърта във въздуха и пробужда ръката на Балхазар. Шокиран, той я изтръгва от раната. Виждаш, че камата лъщи от отровата, с която е покрита. Балхазар залита и пада.

Обръщаш се, за да се заемеш с убиеца. За твоё удивление той се е изкачил по дългата завеса и сега стои пред един прозорец на балкона горе. Отправяш се към стълбицето, но той хвърля три шурикена в бърза последователност, за да те забави. След това изчезва в нощта. Отиваш при Балхазар.

– Моята магия не може да излекува тази отрова – казва отпаднало той. – Убиецът сигурно е изпратен от моя съперник – мага Вил. Той ръководи цяла мрежа от такива отрепки – Балхазар се прокашля, очевидно близо до смъртта. – Смъртта ми ти отнема работодателя. Чувам, че само Калюджън все още търси поборници, затова трябва да се върнеш и да вземеш неговия флаг. Мога да ти направя една-единствена услуга – отвори онзи шкаф там и вземи каквото намериш вътре...

Той издъхва.

Ако отвориш шкафа, иди на #196. Ако просто веднага се върнеш на площада, мини на #119.

150

След възвръщането за следващата спирала той има шест монети ези и една тура. Ти имаш само четири останали монети, но поне всичките са ези. Зад прикритието на дланта си Клеф обръща зара на избраната от него цифра. Избери своето число и, когато си готов, продължи на #155.

151

Проходът завършва при една тежка врата. Като хващаш желязната халка в средата, издърпваш вратата, за да я отвориш, и влизаш в малка стая. Други изходи няма. Върху маса от червен гранит виждаш стоманен скиптър, който сякаш проблясва с магическа енергия. Вземаш го и върху страничен индикатор виждаш, че той притежава четири заряда. Трябва още сега да задраскаш един заряд, за да го изпробваш и да разбереш как действа, освен ако в отбора няма Мъдрец. Той ще разпознае този механизъм от различните исторически документи.

Всеки заряд на скиптъра освобождава ударна вълна от

разрушителна енергия. Можеш да го използваш в сражение вместо действието бой. Скиптърът причинява щети от 5 зара на едно чудовище в съседен квадрат. Не е необходимо да хвърляш зарове за бойно майсторство, когато използваш скиптъра, тъй като ударната му вълна винаги уцелва. Не забравяй да задраскваш зарядите, които са използвани (включително и използвания сега за проба, ако в отбора не присъства Мъдрец). Когато зарядите достигнат 0, скиптърът престава да действа.

Няма друг изход, затова се връщаш обратно при украсената врата в края на главния коридор. Обърни на #246.

152

Отпред има тунел от дялани камъни. Поел по него, скоро преминаваш в малка кръгла стая с два изхода. Единият е точно пред теб – грубо изсечен правоъгълен отвор в камъните. Той е преграден с тежка желязна решетка, заключена с още по-тежка желязна верига и катинар. Другият изход извежда надясно, където виждаш арка и коридор, осветен от факли в стените. Коридорът завършва с врата. От двете страни по цялото протежение на коридора са издълбани дълбоки ниши.

Ако имаш бронзов ключ, обърни на #221. Ако нямаш бронзов ключ, но притежаваш стоманен скиптър (с поне един заряд), мини на #296. Ако не разполагаш с нито едно от тези неща, иди на #316.

153

(МЪДРЕЦ) Знаеш думите на молитвата към тази богиня. Изричаш ги сега и богинята откликва, като изпълва духа ти с енергията, необходима за правене на велики добрини. Ако искаш да използваш уменията си да лекуваш, удвой размера на възстановените си точки за издръжливост, получени от хвърлените зарове. Можеш да използваш тази облага само ако приложиш лечение в момента; облагата е еднократна.

Ако още не си го сторил, сега можеш да разгледаш ледения блок (#334), или да разкопаеш една от могилите (#42), или можеш да продължиш по пътя си, като идеш на #279.

154

Стрели прорязват въздуха, докато прекосяваш тичешком стаята. Три стрели те улучват, като всяка от тях нанася щети: 1 зар, намалени с класа на доспехи. (В отбор с повече от един играч хвърляте зарове, за да видите кой не е улучен.) Ако все още си жив, шахматните фигури ти осигуряват моментно прикритие, докато обмисляш следващия си ход.

Ако ще изтичаш нагоре по стъпалата към балкона, обърни на #82. Ако ще се върнеш натам, откъде дойде, мини на #48.

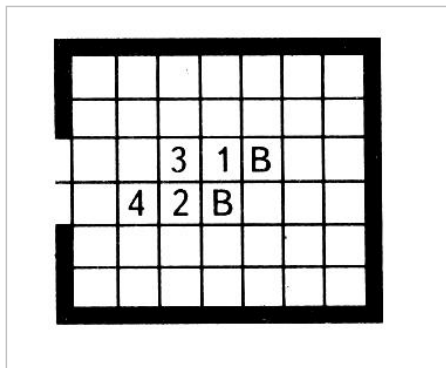
155

Този път цифрата на Клеф е 3.

Ако твоето число е 1, обърни на #160. Ако е 2, иди на #165. Ако си избрал 3, отиди на #170. Ако си избрал 4 или по-голямо число, мини на #286.

156

Стигаш до една врата, отваряш я и попадаш на сцена на клане. Двама варвари тъкмо слагат край на опръскан с кръв и облечен в черно убиец. Две други чернодрехи фигури лежат мъртви на пода. Очевидно убийците са служили на друг маг, но не са могли да се справят с варварите. Точно когато ти се втурваш в стаята, последният от тях, реагирайки инстинктивно, хвърля срещу теб шурикен (ако сте отбор, това ще бъде играчът начело на бойния ред). Летящата звездичка причинява щети 1 зар – 1 (намалени с класа доспехи). В мига на хвърлянето убиецът е повален от удар на брадва, който натрошава костите му, а варварите се обръщат, за да се заемат с теб. Виждаш обезумелия фанатизъм в очите им и знаеш, че с тях е невъзможно да се преговаря. Знаеш също така, че двамата им другари навярно сега препускат по коридора след теб...



Варвари

Бойно майсторство: 8
Щети: 1 зар + 2
Психически способности: 5
Нюх: 7
Доспехи: клас 1
Издръжливост: първи – 8, втори – 10, трети – 12, четвърти – 12

Не можеш да избягаш, защото знаеш, че другите двама варвари са някъде зад теб. И наистина, след 6 рунда сражение (води си точна сметка) другите двама се втурват в стаята.

Сега, когато и другите двама се присъединяват, можеш да *избягаш* само, ако успееш с бой да си пробиеш път през тях. Ако постъпиш така, се връщаш, поемаш по другия коридор и отиваш на #354. Ако ги победиш, иди на #32.

157

(МЪДРЕЦ) Стъпваш на моста и тръгваш по него. Поглеждаш надолу и виждаш буйната река от миазми, която тече по дъното на ждрелото на стотина метра под теб. Тъкмо стигаш средата на моста, когато горгоната проговаря:

– Бъди отново смъртен! – изрича тя.

Сякаш в отговор на моста пред теб започва да се оформя тъмен силует. След секунди пред тебе стои слаба бледа жена. Тя се понася

напред, като изтегля остър стоманен меч изпод продраните си черни дрехи. Очите ѝ изведнъж блясват, защото тя те е разпознала в същия миг, в който и ти се сещаш коя е. Това е Немезида, чиято майка е демон, а бащата – човек. Тя беше твоят най-лют враг – до деня, в който отне живота ѝ преди шест години.

– Животът и смъртта не са неотменими – изстенва горгоната. – Бийте се, за да решите кой ще живее.

Немезида прави лек поклон, който се превръща в предно салто, с което тя устремно напада. Мечът ѝ разсича робата ти, причинявайки загуба на 4 точки издръжливост (намалени с класа доспехи). Ако все още си жив, не губиш време, а контраатакуваш.

Тя има същите бойно майсторство, нюх, издръжливост и психически способности, каквито ти имаше в началото на приключението. Всеки неин удар нанася щети с една точка повече от щетите, които причиняваш ти, но Немезида не притежава доспехи

Не можеш да отстъпиш, тъй като сега енергийната бариера блокира моста зад теб. Твоите съотборници (ако има такива) не могат с нищо да ти помогнат. Единственият начин, по който можеш да избегнеш тази битка, е да използваш левитация, за да се махнеш от моста.

Ако ще се опиташ да използваш умението си да левитираш, обърни на #282. Ако се сражаваш с Немезида и я победиш, иди на #88.

158

Когато виждат талисмана, чиято полирана повърхност блести като слънце, отразявайки светлината на лавата в рова, скиапирите се олюляват от страхопочитание.

– Това е свещеният талисман – шепне някой. – Преминете спокойно.

Бързо минаваш нататък, преди създанията да са променили решението си. Продължи на #223.

159

Преминаваш нататък по тунела, докато стигаш до друго помещение. Вече сигурно си на половината път до върха. В дъното на помещението друг тунел води нагоре, но за да стигнеш до него, трябва да

минеш покрай грубо издялан каменен трон, към който са прикрепени тазът и краката на скелета.

Ако у тебе е черепът на гиганта, обърни на #433. Ако не притежаваш този предмет, мини на #538.

160

Клеф поклаща глава и промърморва нещо, сетне със замах събира оставащите монети.

– Е – казва, когато ти изсумтяваш от изненада, – не разбираш ли, че изгуби? Мини на #55.

161

Черепът издава рязка команда, която прозвучава като погребален звън. Катинарът се отваря и гръдният кош пада в основата на препарираното дърво. Можеш да го вземеш, ако искаш. (Ако у теб е вкамененото сърце, тогава трябва да го вземеш, при което нямаш право да изхвърляш нито него, нито сърцето, нито черепа.) Продължи на #159.

162

– Да – казва Калюджън, кимайки. – Това е добра игра. Най-напред трябва да решим колко ще заложим. Ти си пръв...

Реши каква ще бъде общата сума, която ще използваш в играта. (В отбор с повече играчи само едно лице може да играе срещу Калюджън от името на цялата група. Другите могат да му дадат от своите пари, ако желаят.)

След като решиш колко пари ще заложеш, запиши сумата върху лист хартия. Дори и да имаш още пари, не можеш да ги използваш понатък, ако не ги обявиш отсега като част от залога. Обърни на #189.

163

(МАГЪОСНИК) С лекота призоваваш магията. В главата ти нахлуват картини, които показват различни възможности за бъдещето.

[Сепваш се, когато виждаш себе си в същото това помещение като участник в смъртна схватка с някакъв обезумял господар на вампирите. Образът се разсейва, за да покаже друга възможност – този път влизаеш в стаята на върха на кулата. Целият си обзет от потискащо чувство за опасност...]

Заклинанието изразходва силата си, връщайки духа ти в настоящето. Какво искаш да направиш сега? Ако решиш да продължиш да търсиш олтара, обърни на #444. Ако предпочиташ да си тръгнеш и да се качиш по стълбите, мини на #3.

164

На сутринта поборник на Калюджън става Доминус Куел. Що се отнася до теб, не можеш да сториш нищо друго, освен да се отправиш на юг към други приключения. Може би ще се върнеш друга година, за да вземеш участие в турнира в бойните ровове...

165

Клеф разперва самодоволно ръце.

– Ето на – казва той. – Както обикновено, доведох своя противник до патово положение, Оттук нататък би било безсмислено да продължаваме играта...

Прехвърли се на #55.

166

(ТАРИКАТ) – Пет сега и пет после – казваш му ти. Вадиш десет големи жълтици и поставяш пет от тях в ръката му. Продължаваш обаче да стискаш останалите пет в собствената си шепя. Той жадно поглежда към петте монети в другата ти длан.

– Аленото знаме е символът на мага Балхазар, който е известен с това, че понякога проявява почти човешка състрадателност. Това качество го прави различен от другите магове, чиито сърца са от студен камък.

– Благодаря за съвета – казваш му ти с усмивка. После ловко измъкваш първите пет монети от ръката му и му даваш другите пет. – Пет

преди и пет след това!

– Ах ти, низка твар! Ти, подъл негодник! Израстък от гангрениясала отрова! – крещи той – Обаче аз излъгах, да знаеш – най-лошото е да вземеш аленото знаме!

Почервенял от яд, той се връща обратно при другите двама разпоределители, които се кискат жлъчно. Мини на #332.

167

Лодкарят проговаря иззад тъжната си маска.

– Таксата е четиридесет жълтици – казва той със силен акцент.

Ако си в състояние и желаеш да платиш, колкото той иска, зачеркни сумата от дневника си и обърни на #193. Ако не можеш или не искаш да му платиш четиридесет жълтици, мини на #516.

168

В отбор с повече от един играч, написаното по-долу се отнася до онзи, който взема ножа. Ако никой не е бил определен, всички играчи трябва да хвърлят зар; ножа взема онзи, който получи най-ниско число.

Пръстите ти се затварят около ножа за жертвоприношение. Усещаш остра пронизваща болка, но тя скоро отминава. Изведнъж виждаш, че всички предмети, които притежаваш, са се стопили в кална зловонна слуз. Мъчиш се да пуснеш ножа, но не можеш. Всъщност това е единственият предмет, който можеш да притежаваш отсега нататък. Всеки друг предмет, който ще получаваш, ще се разпада, ако не бъде използван веднага. Например, можеш да изпиеш някоя течност веднага щом ти се даде, но ако се опиташ да я запазиш, тя просто ще се разпадне.

Но ножът не носи само нещастие. Макар и прокълнат, той е свещено оръжие на демона Вактрис и прибавя по една точка към бойното ти майсторство и към щетите, които нанасяш.

Сега нямаш друг избор, освен да се върнеш по пътя, откъдето дойде. Продължи на #77.

169

(ВОИН) Придвижаваш се по първия мост. Зад гърба ти изниква

сияеща енергийна бариера, която препречва пътя ти назад. Очевидно сега ще се разиграе някаква драма. Така да бъде – и ти пристъпваш решително напред.

Горгоната отново проговаря:

– Издигни се от праха.

Оглеждаш се объркан наоколо, но скоро разбираш, че думите ѝ не са били предназначени за теб. Отпред на моста някаква фигура постепенно започва да придобива форма – това е едър и неустрашим скандинавски воин, облечен в прогнила ризница от метални брънки. Той вдига бойния си чук с ръце, които изглеждат безкръвни и мъртви, Отблясък от бликащ червен огън от изригнал гейзер озарява лицето му и ти тутакси го разпознаваш. Това е Бьорн Ковач-чука, най-омразният ти враг.

Но... ти го уби преди три години!

– Победителят ще живее! – изревава каменната глава.

Бьорн се ухилва и пристъпва напред. Кожата на лицето му напомня раздрана разлагаша се паяжина.

– Джа, стари неприятелю, тук ще си разменим местата – изрича той с гърлен глас.

С тези думи той завърта тежкия си смъртоносен чук.

Бьорн има същите бойно майсторство, нюх, издръжливост и психически способности, каквито ти имаше в *началото* на приключението. Издръжливостта му е с шест точки по-малка от твоята първоначална издръжливост, но всеки негов удар причинява щети с един зар повече, отколкото твоят (така че, ако ти обикновено удряш с 2 зара + 2, той удря с 3 зара + 2 и т.н.) Класът на доспехите му е 1.

Твоите съотборници, ако има такива, не могат с нищо да те подкрепят в тази схватка. Не можеш да *избягаши*. Ако победиш, премини на #88.

170

Равният резултат позволява на великия майстор Клеф да *възстанови* до седем монети ези, което му дава чувствителна преднина пред твоите четири ези. След като избереш цифрата си за следващата спирала, обърни на #175.

171

(ТАРИКАТ) Хурондус крачи напред и души въздуха, послушвайки се за някакво движение от теб. Виждаш, че енергийната бариера зад теб е отрязала всякаква възможност за отстъпление, така че трябва да се срещнеш с него в смъртния дуел, за който той жадува.

Той има същите бойно майсторство, нюх, издръжливост и психически способности, каквито ти имаше в *началото* на приключението. Психическите му способности са с 1 точка по-високи от първоначалният ти показател, но нюхът му е с една точка по-нисък. Не носи доспехи и, когато удря, нанася същите щети за всеки удар като теб.

Освен това той борави донякъде и с магия. Държи наум заклинанието **Намушкаме с меч**, което намалява психическите му способности с 1 (те обикновено са с 2 точки по-високи от твоите). За да изрече заклинанието, трябва да хвърли 2 зара + 2 и полученият резултат да бъде равен на или по-малък от текущите му психически способности; той прави това хвърляне във всеки рунд вместо действието бой. Когато успее да изрече заклинанието, получаваш щети: 2 зара + 2 (намалени с класа доспехи). По-нататък той ще продължи битката, без да изрича повече заклинания. Ако го убиеш, иди на #88.

172

(МЪДРЕЦ) Разпознаваш странния метал. *[Това е интересно вещество, което алхимиците наричат калуум. При допир на влага може да експлодира. Трябва да пазиш ковчежето здраво затворено, ако решиш да го задържиш.]*

След като решиш дали ти (или друг от отбора) ще вземеш ковчежето, иди на #319.

173

(МЪДРЕЦ) Преминал си в съответното трансцендентално състояние. Реалността се носи около теб, но ти можеш да достигнеш отвъд нея до нирвана. Усещаш как силата на гравитацията изчезва и, безтегловен, ти се понасяш из въздуха. В това безметежно състояние без вълнение наблюдаваш как врагът ти, втурнал се напред точно когато ти се издигна

във въздуха, пада от моста долу в ждрелото. Чувстваш, че тази мисъл те дръпва обратно към действителността и отново бавно се установяваш на моста. Хвърляш поглед надолу към ждрелото, но тялото на твоя противник е отнесено от буйната река. С въздишка продължаваш по моста. Премини на #88.

174

Пъхаш призмата в една от вдлъбнатините. Както очакваше, тя пасва плътно. Когато щраква на място, призмата грейва с многоцветно сияние. В стаята се разнася тих виещ шум, когато и черната леща също избухва в червеникава светлина.

Усещаш боцкане по кожата. Момент на дезориентация и безтегловност...

Действителността около теб се променя. Сега стоиш на върха на каменен пилон, който се издига от езеро с бълбукаща лава. Телепортирал си се на стотици метри през подземие. От пилона се открива забележителна гледка, която от пръв поглед показва безбрежността и страховитата красота на бойните ровове. Далеч към дъното на пещерата виждаш поле от завихрили се мъгли, сред които са щръкнали побити камъни, наподобяващи зъбати челюсти. Отвъд това поле е разположен коралов остров, където – както ти подсказва интуицията – те чака Емблемата на победата.

Като слизаш по стълбите вътре в пилона, стигаш до едно помещение на дъното. Огромната дървена врата лежи паднала на пода, тъй като пантите ѝ са корозирали преди векове от серните вулканични изпарения от лавата. Поглеждаш през рова с лава, който огражда пилона. Стените на кратера, който огражда това езеро, се издигат от всички страни. Ако успееш да достигнеш стената на кратера, навярно би могъл да я изкачиш и да достигнеш пътеката, която върви по върха. Но за да направиш това, трябва най-напред да измислиш как да пресечеш бълбукащия ров...

Ако притежаваш медальон от опал, обърни на #523. Ако нямаш медальон, но в отбора има Мъдрец, мини на #256. Ако няма нито медальон, нито Мъдрец, а Магьосник в групата, иди на #431. Ако не разполагаш с нито една от горните възможности, продължи на #101.

175

Клеф отваря ръка и разкрива 6, Започваш да разкриваш своето число, но осъзнаваш, че това вече няма никакво значение. Той те е победил. Иди на #55.

176

Гласът на мага Зин говори в главата ти:

– Пазачите на маговете те търсят, за да те спрат с магия. Но слугите на Зин могат винаги да разчитат на помощта на господаря си... Обърни внимание на музиката на стария Крат...

В ума ти нахлува музика – монотонните накъсани припеви на симфонията Кабандари. Тя не е по вкуса ти, но успешно премахва привиденията, които те водеха към умопомрачение.

– Сега вземи гръдния кош на Скраймир – казва Зин.

Прехвърли се на #272.

177

Войниците на Калюджън опразват помещението от придворните.

– Това, което ще кажа сега, е само за твоите уши – съобщава ти загадъчно магът. Неговият шут се спотайва зад трона, очевидно незабелязан от пазачите.

Калюджън посочва голямо ковчеже наблизо и ти прави знак да го отвориш. Вътре намираш по един медальон от опал за всеки играч от отбора. (Всеки играч трябва да запише това в дневника си.) Има също и един свитък от паус с печата на Калюджън от зелен восък. Можеш да разтвориш свитъка и да го прочетеш по всяко време, след като навлезеш в бойните ровове. Ако решиш да направиш това, запиши си главата, която четеш в момента, и обърни на #312. (Един от играчите да запише в дневника: „Свитък от паус – виж #312 за въздействието“.)

След това Калюджън те въвежда в студена каменна килия.

– Почини си до изгрев слънце – съветва те той без особен интерес. – Събери сили. Ще имаш нужда от тях.

Сетне се обръща и със смях на уста се отправя към топлината на собствената си спалня. Мини на #402.

178

Разпознаваш Балхазар и пристъпваш към него.

– Ваше благородие, господарю маг – казваш, като се покланяш леко, – не е необходимо повече да търсиш поборници.

– Отлично! – казва Балхазар, като става и отмята качулката на своето наметало. – Ти ме откри сред всички тези образи...

С тези думи той се обръща, махва с ръка и промърморва заклинание. Участниците в забавата се стопяват във въздуха.

– Всички те бяха въображаеми – обяснява ти Балхазар, – с изключение на убица, с когото ти така ловко се справи. Впечатлен съм и, тъй като той навярно той щеше да ме убие, дори съм ти задължен. Непрестойно е да съм длъжник на своите подчинени, затова веднага ще се освободя от дълга като те възнаградя...

Той плясва с ръце и тутакси дотичва слуга, понесъл сребърен меч, инкрустиран със смарагди. Магът ти подава меча (ако в отбора има Воин, Балхазар ще го подаде на него).

– Това е мечът Блутгетранкер или „Кръвопица“ – казва той. – Изработен е със сребро от легендарния меч на бога Фрей.

Разсичаш въздуха с това великолепно оръжие. Струва ти се лек, но свисти със смъртоносна сила. Когато го използваш в бой, прибавяй 1 точка към бойното си майсторство. В битки с всякакви гиганти (тоест същества, изрично описани в текста като гиганти или великани) прибавяй точките от още един зар към щетите, които причиняваш при успешен удар. Сега иди на #134.

179

(ТАРИКАТ) Успяваш да се приближиш на няколко крачки от рейнджъра, без той да те чуе. Мечът му, прибран в ножницата, виси на хълбока. Ако си сръчен, може би ще успееш да го откачиш от колана и така да го обезоръжиш, преди да е реагирал. За да направиш това, трябва отново да хвърлиш два зара с резултат, равен на или по-малък от точките ти за нюх.

Ако успееш, мини на #303. Иначе иди на #461.

180

Този път неговата цифра е 4.

Ако твоята е 1, обърни на #455. Ако е 2, продължи на #460. Ако е 3, мини на #260. Ако е 4, 5 или 6, отиди на #286.

181

(ТАРИКАТ) Тръгваш към търговеца с намерението да задигнеш кесията с парите от колана му, когато минеш покрай него. За нещастие се подхлъзваш върху влажната каменна настилка и се блъскаш право в него.

– Ей! – крясва той, като вижда, че пръстите ти сграбчват кесията. – К'во става? Обир! Повикайте стражите, повикайте стражите!

Един от градските стражи, облечен в маслинозелената ливрея на крепостта, пие в близката кръчма. Той моментално скача на крака, като вдига едната си ръка да те спре, а с другата вади меч.

Ако желаеш да се биеш с него, обърни на #241. Ако се опиташ да избягаш, иди на #343.

182

(МЪДРЕЦ) Съсредоточаваш ума си върху мисълта да задушиш космическите енергии, които обкръжават и подхранват този нематериален дух. Прозрачният му образ започва да избледнява, но той разбира какво се опитваш да направиш и започва да се съпротивлява.

Хвърли два зара. Ако резултатът е 11 или 12, обърни на #239. Ако получиш 10 или по-малко, мини на #497.

183

(МАГЪОСНИК) Припомняш си заклинанието. Не забравяй, че това временно намалява психическите ти способности с 1 точка, докато не извършиш магията. Сега направи един опит да изречеш заклинанието (все едно, че изричаш заклинание в сражение със степен на трудност 0).

Ако не успееш, все още държиш заклинанието наум и трябва да

обърнеш на #444. Ако успееш да изречеш заклинанието при този единствен опит, мини на #163.

184

Кървейки обилно, мъжът се свлича на пода. Сграбчвайки покривката на масата, докато пада, той с трясък събаря десетки порцеланови чинии и бокали. Странно, но като че ли никой в стаята не забелязва случилото се с изключение на един мъж, облечен в наметало на Арлекин на черно-бели квадрати.

Ти се оглеждаш наоколо с удивление. Един гърбав човек в златиста туника си налива чаша вино, ни чул, ни видял бъркотията. Друг мъж със зелена перука продължава да се смее на шегата на свой приятел, като че ли въобще не е забелязал битката. Някакъв маскиран шут не прекъсва номерата си, а човекът с лавровия венец на Мъдрец от древния Селентиум сякаш има очи само за сервитьорките.

Един от тези мъже е Балхазар. Но кой?

Арлекинът с черно-бялото наметало (#178), гърбавият (#527), човекът със зелената перука (#417), шутът (#123) или Мъдрецът от Селентиум (#277).

185

Клеф влиза в тази спирала с 3. Разкриваш цифрата си.

Ако е 1, обърни на #95. Ако е 2, мини на #65. Ако ти също си избрал 3, иди на #190. Ако избраното ти число е 4, продължи на #200. Ако е 5 или 6, отиди на #286.

186

Дърпаш бронзовата дръжка, зазидана в една от стените. Изведнъж цялата стена се срутва върху теб в облак прах. Играчът, който е дръпнал дръжката трябва да хвърли два зара с резултат, равен на или по-малък от нюха си, или да извади 4 точки от своята издръжливост, колкото са щетите от падналата зидария. Зад зеещата в стената дупка виждаш (ако си все още жив) няколко древни съда. При по-внимателен оглед установяваш, че всеки от тях съдържа части от скелет и нищо друго по-

интересно.

Ако вече не си го сторил, сега можеш да отвориш друг саркофаг: първия (#351), третия (#403) или четвъртия (#137). Ако решиш, че достатъчно си ровил из гробовете, можеш да продължиш към брега (обърни на #293).

187

Поставяш скарабея на врата си. Той светва за кратък миг със зелено сияние, но това е всичко. Ако ти (тоест играчът, който го носи) падне убит по някое време през приключението, веднага обърни на глава #294. Преди да идеш там, запиши си номера на откъса, който четеш в момента, тъй като #294 няма да ти укаже накъде да продължиш. Отбележи си в дневника: „Смарагдов скарабей – иди на #294, ако си убит!“.

Тъй като няма нищо друго интересно тук, даваш знак на лодкаря да продължи да гребе през езерото. Иди на #247.

188

От залата навлизаш в мраморен коридор. Право отпред виждаш обкована с бронз врата, но скоро откриваш, че е здраво заключена. Точно до нея има два малки тунела и сега трябва да избереш на къде ще продължиш. Дали ще тръгнеш наляво (#404) или надясно (#77).

189

Калюджън дава знак на един слуга, който му подава кесия с пари. Той поглежда сумата, която ти залагаш, сетне бръква дълбоко с дебелите си пръсти в кесията и изважда същата сума, към която добавя една жълтица отгоре. (Например, ако ти залагаш дванадесет жълтици, Калюджън прави облог за тринадесет.)

– Малко преимущество за домакина – казва той, хихикайки. – Сега ето как ще играем. Един от нас назовава някаква цифра. Примерно, ти започваш пръв и назоваваш цифра от 2 до 12. Аз хвърлям два зара и, ако получа сбор по-малък от твоята цифра, ти трябва да ми изплатиш назованата сума. Ако хвърля по-голямо число, аз ти плащам. Ако хвърля число, равно на назованата цифра, и двамата губим сумата. Когато не ти

останат монети, губиш. И така, ти започваш пръв...

Ако в отбора има Мъдрец, обърни на #311. Ако не присъства Мъдрец, иди на #499.

190

Неговата позиция става все по-силна, затова трябва да се помъчиш да му нанесеш удар, от който да не е в състояние да се съвземе. След възвръщането към следващата спирала той има пет монети ези и две тура, докато ти имаш пет ези, но никакви тура. Избери числото си за следващата спирала, а после обърни на #205.

191

Навеждаш се над телата и ги претърсваш за някакви интересни предмети. Късчето пергамент, което разглеждаха, сега е напоено с кръв и не може да се разчете. Намиращ двадесет жълтици, четири секири и четири бронзови нагръдника. Тъй като нагръдниците са доспехи клас 1, те нямат практическа стойност за теб. Отправяш се по коридора и стигаш до място, където той се разделя на две. Наляво води облицован с черни плочки коридор, а надясно – коридор, застлан с бял мрамор.

По кой път ще тръгнеш? Наляво, по черния коридор (#354), или надясно, по белия коридор (#424).

192

Напускаш прикритието на сенките и се втурваш към рейнджъра. Той замръзва само частица от секундата, зяпнал от учудване, сетне идва на себе си и побягва. Виждаш, че достига една врата в дъното на коридора и я отваря. Докато тичаш да го заловиш, минаваш покрай ръждясал меч, който лежи на плочите. Можеш да го грабнеш пътъом. Ако го вземеш, отбележи си в дневника, че той ще се счупи (и ще стане безполезен), ако хвърлиш 6 и 6 върху два зара, когато се биеш с него.

Вратата въвежда в малка стая без други изходи. Изглежда рейнджърът е притиснат в ъгъла, но такива може би са били намеренията му. Той грабва един стоманен скипър, който лежи върху масата от червен камък, и се обръща към теб.

– Последна спирка – промърморва той злобно.
Продължи на #367.

193

Неразговорчивият лодкар те превозва в своята лодка. Таванът на пещерата се издига на огромна височина и на тези места висят сталакти-ти като полилеи в огромна катедрала. Все още не виждаш другия бряг на езерото, въпреки че се взираш напред в сумрака. Лодката минава покрай една подскачаща нагоре-надолу шамандура, чийто дървен корпус е прояден от безброй приливи, а железният ѝ обков е силно ръждясал.

Ако искаш лодкарят да спре до шамандурата, мини на #419. Ако предпочиташ да отминеш, без да я проучиш, иди на #247.

194

(МЪДРЕЦ) Фокусираш ума си. Другите мислят, че това не подлежи на разбиране от обикновените смъртни, но ти знаеш, че духовете, привиденията и други спектрални същества са просто проява на чиста енергия.

Ако съумееш да издигнеш преграда пред тази енергия, създанието ще престане да съществува...

Смяташ, че си постигнал правилната умствена нагласа, фантомът засява за миг, но след това отново се възстановява! Вероятно го поддържа някакъв източник на магическа сила.

Ако искаш да подновиш битката, обърни на #502. Ако се помъчиш да измислиш друг начин да го победиш, премини на #439.

195

Той кимва и се обляга назад.

– Възвръщането сега ще ме остави с две монети ези и три тура срещу твоите четири ези – казва той. – Приемам поражението.

Обърни на #55.

196

Вътре намираш великолепен прозрачен меч, който сякаш е направен от син кристал. Когато го вземаш (получава го първият играч в бойния ред, ако си в отбор с повече от един герой) и го изнасяш от шкафа, той става напълно невидим! Все още го усещаш, но не го виждаш. Всъщност това е митичният меч на Лодж Небобегача. За твоите врагове ще бъде много трудно да парират невидимото острие, така че прибавяй 1 точка към бойното си майсторство, когато се биеш с него.

След като покриваш тялото на Балхазар с наметалото му, напускаш палата. Обърни на #119.

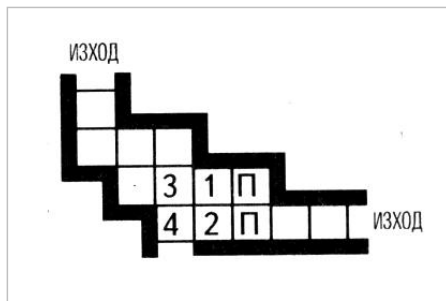
197

Докато бягаш по тесния перваз над ямата с лава, краката ти откърват няколко камъка, които се търкулват по склона на кратера и цопват с глух звук в разтопената скална маса. Големи мехури от вулканичен газ се издигат и се пръскат над повърхността. После от магмения басейн виждаш да се надигат глави, напомнящи горящи черепи от празник на Все светии. Това са Скиапири, злостни чудовища от живи пламъци, чиито нокти топят стомана и скали и минават през тях като нож през масло.

Ако желаш да използваш талисман от пламък, иди на #131. Ако искаш да използваш леден скъпоценен камък, мини на #411. Ако нямаш нито един от тези предмети, обърни на #429.

198

Пазейки равновесие върху тесния кръгъл перваз, надвиснал над басейна с лава, се готвиш за смъртоносната схватка с двама отчаяни приключенци.



Авантюристи

Бойно майсторство: 8
Щети: 2 зара
Психически способности: 6
Нюх: 6
Доспехи: клас 3
Издръжливост: първи – 22, втори – 23

Можеш да избягаш или като си пробиеш път покрай тях с бой, или като побегнеш в обратна посока покрай ръба на кратера. Ако направиш така, мини на #197. Ако ги убиеш, обърни на #308.

199

(МЪДРЕЦ) *[Съществува, което нарича себе си Небуларон, е всъщност едно от по-низиштите демонични божества в Кратската митология. Специфичната му сила – ако древните легенди казват истината – е в имунитета му срещу магии. Всяко заклинание срещу Небуларон автоматически се обезсилва, преди да го достигне.*

Най-общо казано, той е обгърнат от „зона“, която обезврежда магиите, изречени срещу него.] Мини на #484.

200

След възвръщането към следващата спирала той има четири монети ези и две тура. Твоите пет монети показват две ези и три тура.

Той вдига дългия си пръст и посочва монетите.

– Обърни внимание на положението – казва той. – Сега можеш да играеш само 1. Ако аз играя 3 – което мога и ще сторя – ти ще завършиш тази спирала без монети ези. Не мисля, че има смисъл да продължаваме.

Той разпръсва монетите от масата. Обърни на #55.

201

Хванал знамето на Балхазар, навлизаш в първото помещение на подземния свят. Факли примигват по опушените и потънали в мръсотия стени. В средата на стаята стои огромна мраморна маса, наредена със съблазнително разнообразие от сладкиши и вкусни блюда. Балхазар те наблюдава, докато минаваш през тежката врата, която слугите му се канят да затворят.

– Ако успееш в мисията си да откриеш Емблемата на победата, аз ще те възнаграда щедро – казва той, – но ако се провалиш...

Последните му думи са заглушени от силния грохот на затръшналата се врата.

Ако в отбора има Мъдрец, той или тя може да провери храната (#413). Иначе можеш да ядеш (#273), или да напуснеш стаята като тръгнеш или по коридора в дъното (#326), или влезеш в една ниша вляво от теб (#13).

202

Обърни на #34.

203

Ако притежаваш камата на Вислет, иди на #214. Ако у теб е златната кутия за емфие, мини на #323. Ако нямаш нито един от тези предмети, продължи на #93.

204

Разравяш дебелия слой влажен прах, който изпълва коритото. Скоро откриваш няколко твърди части от кости, а след това и полу разтопил се сребърен пръстен (който можеш да вземеш, ако желаш). Това, изглежда, са останките от жертвоприношение на човешки същества! Премини на #515.

205

Той разтваря ръката си, за да покаже 4.

Ако твоята цифра е 1, обърни на #130. Ако е 2, иди на #95. Ако си избрал 3, мини на #65. Ако е 4, продължи на #210. Ако избраното ти число е 5 или 6, върви на #286.

206

– Назовавам 2 – казва Калюджън с безмилостен кикот.

Хвърли два зара. Ако резултатът е 2, и двамата губите по две златни монети. Ако резултатът е друг, плащаш на Калюджън каквото ти е останало и така губиш играта. Ако и двамата с Калюджън сте останали без монети, обърни на #244. Ако Калюджън те е победил, иди на #459.

207

(МЪДРЕЦ) „Оглеждаш“ помещението за мисли на враждебни същества. Не долавяш нищо, но не можеш да кажеш дали е така, защото наистина няма враждебни същества наоколо или просто защото не си активирал както трябва парапсихичните си способности. Сега се върни на #246 и направи друг избор.

208

Унищожил си фантома. Зелените му крайници се разтапят в плътна мъгла, която увисва за миг над повърхността на езерото, преди да се превърне във фина утайка, която бавно потъва през черната вода към

дъното.

Ако решиш да изтеглиш от езерото железния кафез с костите му, обърни на #59. Ако решиш, че е по-разумно просто да побързаш по пътя си, иди на #247.

209

Отначало не беше забелязал, че всяко от тайнствените същества е приковано за единия си край към задната страна на всяка ниша. Веригите са намотани така, че съществата да могат да ги изтеглят и да излизат в коридора. Но очевидно механизмът е свързан с решетката, която токущо отключи, защото с нейното отваряне веригите престанаха да се разгъват. Съществата са наполовина излезли от нишите като бясно дърпат веригите около глезените си и щракат със зъбатите си челюсти.

Ако искаш да прекосиш коридора до вратата в дъното, можеш да го сториш. Това би означавало да минеш между двете редици от същества, някои от тях излезли достатъчно извън нишите, за да те заръфат.

Ако решиш да рискуваш, мини на #388. Ако решиш да минеш през вече отворената решетка и по тунела отвъд нея, иди на #279.

210

Равният резултат дава преимущество на Клеф – той възвръща с шест монети ези и една тура, което, изглежда, е доста по-изгодна позиция, отколкото твоите пет ези. Избери цифра за следващата спирала, след което обърни на #215.

211

Вратата се отваря. Озоваваш се лице в лице с двама от варварите. Когато влизаш, единият тъкмо се кани да вдигне един обгорял череп. Те се извързват, вдигайки брадви за битка.

Варвари

Бойно майсторство: 8
Щети: 1 зар + 2
Психически способности: 5

Нюх: 7
Доспехи: клас 1
Издържливост: първи – 12, втори – 12, трети – 10, четвърти – 8

Другите двама варвари скоро чуват шума от сражението и идват на помощ на другарите си. Те ще влязат през вратата зад теб след осмия рунд (така че следи рундовете).



Ако решиш да *избягаш* от стаята по черния тунел, обърни на #249.
Ако ги победиш, мини на #87.

212

– Е, неземни сестри, какво правите? – питаш, като почти ти се повдига при вида на беззъбите им венци, когато ти се ухилват.

– Просто готвим – казва едната, като маха каменния капак на своя казан. Разнася се остра миризма и пара, от която очите ти засмъдяват. Като виждат това, всички вещици се разкискат. Друга от тях дотичва при теб.

– Искаш ли да пробваш? – пита тя и ти предлага черпак, от който капе димяща каша.

– Чакай малко, ароматът не е както трябва! – пронизително

изписква друга и пуска някаква разложена ръка във врящия казан.

Ако в групата има Магьосник, той или тя може да се опита да омае някоя от тях, за да разбере какво знае тя за предстоящите опасности – в този случай мини на #283. Иначе би могъл да се съгласиш да опиташ от техните отвари (#103). В противен случай можеш да влезеш в храма (#298), или да го заобиколиш отляво (#357), или отдясно (#56).

213

Появява се една странно премигваща фигура – дори не е дух, а отразен с магия образ на дух. Това е магът Зин – неумиращият и вечен враг на маговете, а всъщност последният от Истинските магове.

– Ти разполагаш със средствата, необходими ти, за да възкресиш Скраймир – казва духът. Започваш да отговаряш, но после осъзнаваш, че той не те чува. Това е просто запис; магия, която е поставена тук, за да инструктира всеки, който пристигне с всичките части от скелета на Скраймир.

Ако пожелаеш да сгловиш костите на Скраймир, обърни на #33. Ако не искаш да правиш това, обърни на #361.

214

Камата на Вислет може да се използва във всяко сражение. Може да бъде хвърляна – същото действие като стрелба, което могат да използват Мъдреците и Тарикатите.

Играчът, който желае да хвърли камата, може да направи това по всеки противник, без да е нужно да се намира в съседен на него квадрат. За да уцели, играчът трябва да хвърли два зара с резултат, равен на или по-малък от бойното си майсторство. Камата причинява щети 1 зар, ако улучи. След това се връща в ръката на своя притежател, готова да бъде хвърлена отново в следващия рунд.

Ако камата не попадне в целта, тя не се връща при собственика си. В този случай не може да бъде използвана повторно, докато не свърши сражението, когато ще имаш възможност да си я възвърнеш. (И, разбира се, ако избягаш, няма да можеш да си вземеш обратно.)

Както при стрелба, действието хвърляне не може да бъде предприето от играч, който в момента се намира под нападение

Ако разполагаш също със златната кутия за емфие, обърни на #323. Ако нямаш тази кутия (или вече знаеш какво върши тя), мини на #93.

215

Той е избрал 4.

Ако избраната от тебе цифра е 1, обърни на #145. Ако е 2, мини на #50. Ако е 3, иди на #45. Ако си избрал 4, продължи на #220. Ако числото ти е 5 или 6, отиди на #286.

216

Коридорът напред свършва с огромна бронзова двукрила врата. Отляво и отдясно искрящи огледала в позлатени рамки примигват на светлината от твоята факла. Ако огледалата не крият някакъв таен проход, единственият ти път е през бронзовата врата пред теб.

Ако в отбора има Тарикат, който може да изследва огледалата, обърни на #511. Ако няма, може все пак да опиташ да надникнеш зад огледалата (#76) или да отидеш до дъното на коридора и да отвориш бронзовата врата (#456).

217

(МАГЪОСНИК) *[Неохотно се съгласяваш с цената, която фолтин ти поиска. Златото изчезва от твоята кесия за пари (задраскай го от дневника си) и фолтин казва:*

– Избери аленото знаме на мага Балхазар. От трите мага той най-добре ще те екипира за твоята мисия. Ще те подложи на изпитание обаче и моят съвет е да си отвориш очите за наметало на чернобели квадрати. Но стига, че и без това говорих повече от достатъчно, затова сега трябва да те помоля за още пари...]

– Нямам никакви – отговаряш рязко и намръщено, което привлича учудените погледи на минавачите, които смятат, че говориш сам на себе си. Безмълвно отпращаш капризния фолтин. Въоръжен с онова, което научи от него, се връщаш на #1, за да направиш друг избор.

218

Като разбира, че не си сам, рейнджърът изсумтява учудено,
– Честен дуел? – изсъсква той и побягва. – Родено от трол, жалко псе такова!

Той изтичва до една врата. Докато я отвори, ти почти си го настигнал. Вратата води в малка стая, където върху маса от червен гранит лежи стоманен скиптър. Когато влизаш, рейнджърът грабва скиптъра и се обръща с лице към теб.

– Тази малка играчка би трябвало да изравни шансовете ни! – казва той, ухилен. Обърни на #367.

219

С ужасен трясък леденият блок и тялото в него избухват и стават на пух и прах. Гледаш върха на скиптъра доста глуповато, защото не очакваше той да причини такова огромно разрушение. Задраскай един заряд на скиптъра и мини на #369.

220

След началото на следващата спирала не се виждат никакви ези. Клеф има 7 монети, а ти 5. Избери цифрата си за следващата спирала, след което обърни на #470.

221

Изваждаш ключа и го пробваш в катинара. И наистина той отваря решетката. Тъкмо навреме, защото от коридора се чува какофония от зловещ вой. Обръщаш се и виждаш стадо сиви прегърбени същества, които се измъкват от нишите. Какво ще правиш?

Ще минеш през решетката и ще побързаш по тунела зад нея (#279), или ще останеш там където си (#209).

222

(ТАРИКАТ) – „Най-скъпият враг“? – отговаряш, като се правиш на удивен. – Може би ти така гледаш на нашите взаимоотношения, Хурондус, но не и аз. Честно казано, аз те убих по една случайност, а и не помня да сме се срещали преди това... Съвсем определено пророчицата Венеба беше далеч по-смъртоносен враг за мен, отколкото си ти. Също Гутар Червенобрадия, както и Лактан Полумесеца. Освен това помня и...

Хурондус е чул достатъчно. Той надава свиреп рев и се хвърля по моста към теб, насочил меча си напред като пика.

Трябва безпогрешно да прецениш точния момент за следващия си ход. Хвърли 2 зара, като се опиташ да получиш резултат по-малък или равен на нюха си. Ако успееш, обърни на #337. Ако се провалиш, мини на #449.

223

Стигаш до едно нанадолнище, което започва от ръба на кратера. Отначало се спуска леко, а след това се превръща в грубо изсечено в скалата стълбище. Напред виждаш пуста равина, осеяна с могили и побити камъни, а отвъд нея – тъмен коралов остров, издигащ се почти до тавана на пещерата. На самия връх на острова, окъпана в ярка сиво-бяла светлина, гордо стои Емблемата на победата. Почти си стигнал целта си!

Но въодушевлението ти се изпарява, когато след миг достигаш края на скалното стълбище. В началото не си я видял заради изпаренията, стелещи се по земята, но от едната стена до другата зее огромна пропаст. За да достигнеш кораловия остров, където те очаква Емблемата, трябва да прекосиш тази бездна – но този път наоколо не виждаш мостове. Иди на #482.

224

(ТАРИКАТ) Надигаш шишето и демонстративно пиеш на големи глътки. Така поне си мисли лешоядът човек. Всъщност изливаш отровата в ръкава си, като внимаваш нито една капка да не попадне на устните

ти, Това успокоява подозренията на лешояда човек и той отпива голяма глътка от храрката от химера.

– М-м-м, не е лошо – казва, като мляска с някога човешките си устни. – Но може би още една глътка ще ми позволи истински да оценя аромата...

Дръпваш бутилката, правейки се на възмутен.

– Какво? Ти и без това почти го изпи цялото, а това е последната бутилка от избите ми! Хайде сега, нека да прекосим пропастта и после ще ти дам да изпиеш останалото.

Продължи на #118.

225

Неговата цифра е 2.

Ако твоята е 1, обърни на #230. Ако е 2, иди на #235. Ако е 3 или повече, мини на #286.

226

Бързо претърсваш телата. Намираш няколко шурикена. Не умееш да си служиш с тях както трябва, но ако желаеш, може все пак да ги задържиш (и седемте звездички се броят за един предмет от товара ти).

По-интересен предмет се оказва една дълга и тънка сабя дамаския. Стоманата ѝ е толкова гъвкава, че може да се носи огъната около кръста под колана без никой да я забележи. Навярно заради това мъртвият убиец е решил, че ще му е полезна.

Намираш и едно шишенце с бледоморава течност. Ако в отбора има Мъдрец, той или тя може да опита да я определи (#47). Дори и да няма Мъдрец, винаги можеш да разбереш действието и, като я изпиеш. Можеш да я изпиеш във всеки един момент, освен по време на сражение. Ако направиш това, обърни на #24, за да видиш какво въздействие има – но не забравяй да си запишеш номера на главата, която четеш в момента, тъй като #24 няма да те върне обратно!

Сега е време да се върнеш на главния площад и да опиташ късмета си в намирането на друг покровител, иди на #443.

227

Те свиват рамене и разменят закачливи погледи.

– За съжаление не можем да ти предложим никакъв съвет – казва единият, като разперва ръце. – Това би нарушило правилата на турнира, а и ние, низшата прислуга, не сме достойни да критикуваме или да сравняваме маговете на Крарт! Сам разбираш как е... – без да прикрива самодоволната си усмивка, той посочва трите флага. – Може би Съдбата ще напътства избора ти.

Ако в групата има Воин, който иска да даде урок на този грубиянин, обърни на #288. Ако не, трябва да избереш флаг: или зеления (#52), или аления (#28), или черно-пурпурния (#381).

228

– Това е крайно необичайно. Случайна победа! – отбелязва Калюджън сприхаво. – Все пак ти спечели, това е. Продължи на #177.

229

(ТАРИКАТ) Опитваш се да се промъкнеш до рейнджъра незабелязан и да го свариш неподготвен. Хвърли два зара и се опитай да получиш резултат, който да е равен на или по-малък от твоя нюх. Ако успееш, мини на #179. В противен случай иди на #423.

230

След възвръщането за следващата спирала той има две монети ези и четири тура. Ти имаш три ези и една тура. Избери си число за следващата спирала, след което обърни на #240.

231

Откъртваш огледалото от стената. Зад него наистина има проход. Внезапно огледалото се пропуква и се натрошава на хиляди парчета. По коридора отеква звънтящ звук, при който останалите огледала се

пръскаат в дъжд от счупени стъкла и в коридора се изсипват купища движещи се трупове. Без да губиш време, се покатерваш по тесния проход, който си открил. За щастие той изглежда твърде тесен, за да побере едрите туловища на труповете, но първият от не-мъртвите успява да нанесе удар на играча от отбора, който е най-отзад. Този играч (ако не се знае кой е, той може да се определи с хвърляне на зарове) получава рана и губи пет точки от своята издръжливост. Доспехите биха намалили понесените щети, както обикновено. След като извадиш изгубената издръжливост, премини на #379.

232

(МАГЪОСНИК) Нехайно откъсваш няколко зърна от гроздето, предложено ти от един слуга на Балхазар и измърморваш магическите думи на заклинанието **извикай Фолтин**. Гласът на фолтин почти се слива с музиката на арфите и флейтите, но само ти чуваш какво казва: *[„Пристигам в момент на веселба“, напява той. „Защо ме повика, да споделя храната и виното ли? Разбира се, че не, защото аз съм безпльтен и не се нуждая от земно питание. Тогава? За да те забавлявам с моите възвишени и красиви песни? Не, защото ти си един недоद्याлан смъртен, който не цени красотата А, сега разбирам. Искаш да определя кой от онези маскирани гости е маг?“]*

Ако кажеш на фолтин, че именно това искаш, иди на #436. Ако му кажеш, че не точно това искаш, мини на #109.

233

– Значи сме наравно – казва Калподжън. Изведнъж той избухва в истеричен смях и пляска с ръка по трона. Внезапно обаче спира да се смее и поглежда кръвнишки наоколо. – Изгонете всички, освен елитната ми лична охрана. Не всеки може да чуе ужасните тайни на бойните ровове...

Обърни на #177.

234

Ако искаш, можеш да вземеш доспехите им (които са само

бронзови, клас 1) и бойните им брадви. Имат също общо двадесет жълтици. Стената продължава да блокира пътя ти, а ти не искаш да се връщаш обратно. Дали не би могъл да използваш стоманения скиптър (ако е у теб), за да пробиеш дупка в стената?

Ако притежаваш скиптъра и желаеш да го използваш, обърни на #4. Ако не, ще трябва да оставиш меча, за да продължиш, затова го зачеркни от дневника си и мини на #503.

235

След възвръщането за следващата спирала той има четири монети ези и две тура. Ти почти го настигаш с четири ези и една тура. След като избереш своята цифра за следващата спирала, обърни на #280.

236

Оглеждаш стаята, заслепен от белите й мраморни стени и подове. Доколкото виждаш, от нея няма изходи, макар че в мраморните стени са издълбани няколко ниши. Странно, но повечето от статуите в нишите са обърнати с лице към стената, а не към стаята.

Ако искаш да разгледаш статуите по-отблизо, иди на #493. Ако пожелаеш да влезеш в някои от празните ниши, обърни на #372. Ако предпочетеш да зарежеш статуите и да се върнеш в черния коридор, мини на #354.

237

За твое изумление пръстенът припламва с ярка червена светлина. Лешоядите-човеци се спират във въздуха, учудени и изплашени от силата, която пръстенът съдържа. Но като не виждат повече светлинни отблясъци, скоро идват на себе си и се спускат отново срещу теб. Обърни на #112, но си отбележи, че поради моментното забавяне на лешоядите, Мъдреците и Тарикатите (ако има такива) получават право на четири изстрела срещу тях, вместо упоменатите в главата два.

Най-накрая стигаш до основата на кораловия остров. Равнината се оказва заблуждаващо просторна и имаш чувството, че си вървял почти три километра през проклетата пустош. Поемаш нагоре по острова и когато се изкачваш на по-високото, мъглата се разсейва, оставяйки привлечени валма след себе си. Високо горе лентите на Емблемата на победата плочят на призрачните ветрове, които фучат из това безлюдно място.

Един склон води към процеп в стената на острова. Минаваш през процепа и откриваш пътека, която се вие нагоре и навътре в острова. Пътят е стръмен и се радваш, когато стигаш малко помещение, където можеш да отмориш отеκληте си крака. Спираш за малко, за да събереш сили за катеренето, и тогава забелязваш някакво червеникаво сияние, което изпълва мрака в дъното на помещението. То осветява череп, и то какъв череп! Навярно е принадлежал на човек, висок близо четири метра. Докато го зяпаш онемял, от безплътните му устни излиза стон. След това черепът проговаря с човешки глас...

– Аз бях гигантът Скраймир, който дръзна да предизвика Истинските магове – изрича той. – Това беше в древните времена, преди Взривяването на Спайт, което постави днешните узурпатори на старите тронове. Истинските магове действително бяха магъосници! Те изрекоха заклинания, които превърнаха плътта ми в прах, свирепите им погледи сковаха могъщото ми сърце в камък, гневът им свари кръвта ми, а напевните им магии натрошиха старите ми кокали... Но с твоя помощ бих могъл да се надигна отново и да помета онези капризни бърбровци, които сега наричат себе си магове. Събери на едно място костите ми – този череп, чрез който сега говоря, както и всички разпръснати части, които успееш да намериш. Иди на върха и там ги сглоби. Дай ми живот и ще бъдеш възнаграден по-богато и от най-сребролюбивите си мечти!

Ако желаш, можеш да вземеш черепа. Ако у тебе е вкамененото сърце, тогава задължително трябва да вземеш и черепа, дори да се наложи да изхвърлиш някой важен предмет като меч, например. Обърни на #271.

Удивително, но ти прогони духа на мага Зин. Вероломният

магьосник от далечното минало е бил затворен тук, в подземните недра на бойните ровове, когато останалите магове открили, че не могат да го унищожат. Ти успя там, където те се провалиха и докато духът му изчезва с последен писък на проклятие, с право можеш да чувстваш гордост от победата си. Но това е пирова победа. Сега няма как да слезеш от висящата платформа. Поглеждаш надолу към талазите от вулканични мъгли и бликащите огнени гейзери на пещерата. Сякаш виждаш сцена от преизподнята, преизподнята, в която ще намериш самотната си смърт. Твоето приключение завършва тук, на крачка от крайната цел.

240

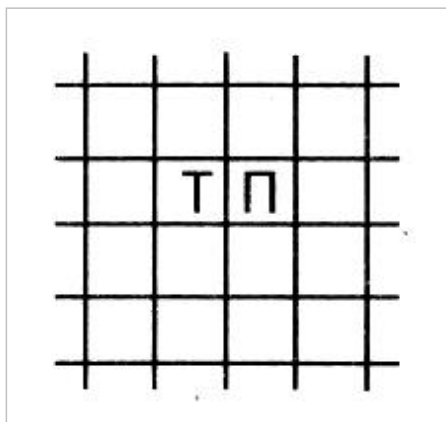
Този път той е посочил 1. Ако ти също си избрал 1, обърни на #245. Ако си предпочел 2, мини на #250. Ако числото ти е 3 или повече, иди на #286.

241

(ТАРИКАТ) Стражът се хвърля върху теб, докато ти си изтегляш меча.

– Ха, решил си да се биеш, така ли? – подиграва ти се той.

Битката започва и гълпата се струпва наоколо, жадна да погледа кървавото зрелище...



Страж

Бойно майсторство: 6
Щети: 1 зар
Доспехи: клас 1
Нюх: 6
Издръжливост: 8

В тази схватка ще си сам. Другарите ти (ако има такива) не могат да пробият през кръга, който напирщата тълпа е образувала около теб и стражаря. Ще продължиш да се биеш до края на онзи рунд, в който твоята издръжливост или издръжливостта на пазача бъде сведена до 5.

Ако издръжливостта на стража спадне до 5 или по-малко, обърни на #7. Ако ти (или и двамата) стигнеш издръжливост 5 или по-малко, иди на #41.

242

(МАГЪОСНИК) Хвърляш магията с няколко бързи жеста и напевни заклинания. *[От една близка бъчва долита глас, който само ти чуваш. Това е пискливото пронизително гласче на фолтин, безплътен дух, призован от твоето заклинание.*

– Е, добре, ще ти кажа кой флаг да избереш – кикоти се фолтин. – Но трябва да ми дадеш всичкото си злато. Споразумяхме ли се?]

Ако решиш да дадеш всичкото си злато на фолтин, обърни на #217. Ако не желяеш да се разделяш със златото си, върни се на #1 и направи друг избор.

243

Вдигаш окървавената кожа с върха на меча си и я пускаш на прашния под. Черният камък на олтара е ръждивочервен от съсирената кръв на безброй жертвоприношения. Зад олтара съзираш следи от потъмнял сребърен филигран. Той очертава някакъв символ – три преплетени триъгълника, и вероятно обозначава тайна врата, Навеждаш се по-близо, за да провериш.

Ако в отбора ти има Мъдрец, който желае да предприеме нещо, иди

на #19. Ако има Магьосник, който желае да действа, обърни на #347. Ако има Тарикат, който желае да се прояви, мини на #111. Иначе продължи на #444.

244

– Равен резултат? – извиква Калюджън, вдигайки ръце нагоре – Това никак не ме удовлетворява. Някой трябва да спечели, а друг да загуби. В крайна сметка все пак ще трябва да играем на „Фрейови петли“... Обърни на #328.

245

След възвръщането за следващата спирала Клеф остава с три монети ези и три тура. Ти имаш четири ези, което ти дава временно предимство. Избери цифрата си за следващата спирала и обърни на #255.

246

Влизаш през украсената врата и попадаш в огромна пещера, в чиито стени проблясват жилки от кварц. Изсечени в скалата стъпала водят надолу. В дъното на стъпалата сив скален блок, украсен с каменен бордюр, образува ниска платформа. Като поглеждаш отвъд нея, виждаш четири саркофага, изваяни в монументални размери. Още по-нататък смътно различаваш чакълест бряг, мит от тъмните води на подземно езеро. Предпазливо тръгваш надолу по стъпалата.

Ако има Мъдрец, който желае да използва медиум, обърни на #207. Ако в отбора е включен Магьосник, който желае да изрече улавящи заклинания, иди на #86. Ако решиш да стъпиш на платформата, мини на #386. Ако предпочиташ да изследваш саркофазите, отиди на #96. Ако желаеш да пресечеш пещерата към брега, продължи на #293.

247

Лодката се плъзва покрай нисък страничен тунел. Далеч напред виждаш примигващи светлинки на някакъв кей. Лодкарят спира и чака

да посочиш по кой път искаш да тръгнеш. Дали това ще бъде наляво по страничния тунел (#489), или направо към кея (#368)?

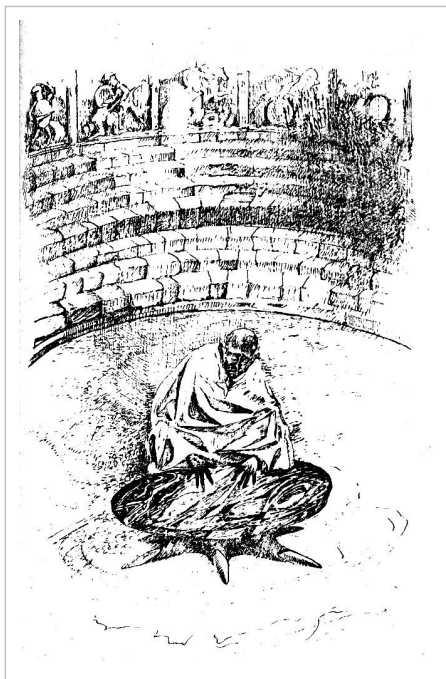
248

Тичаш по коридора, следван по петите от варварите, които изкрещават някакъв дивашки боен вик, който смразява кръвта ти. Изведнъж се налага да прескочиш красив инкрустиран със скъпоценни камъни меч, който лежи, проблясвайки, на пода пред теб. Можеш или да спреш и да се опиташ да го вземеш (#91), или да продължиш да тичаш (#531).

249

Стените на прохода са украсени с каменни скулптури, изобразяващи кървава битка на гладиатори. В края намираш стъпала, които водят надолу в монументален подземен амфитеатър. От всички страни се издигат редици от пейки за сядане. Отвор в тавана едва-едва пропуска сивата дневна светлина. На една ниска площадка седи кльоцав мъж, изгърбен над маса от оникс. Дрехите му приличат на езеро от разтопено злато, а кожата му е абаносово черна. Когато влизаш, мъжът вдига поглед и за миг замира, сякаш току-що разбуден от дълбок сън. След това той казва:

– Добре се справи като дойде толкова далеч, въпреки че не си първият. Сега трябва да отвърнеш на едно голямо предизвикателство. Това няма да е проверка на ума или мъдростта ти, нито ще кръстосваме мечове или магии. Трябва да ме победиш на една игра... Обърни на #26.



250

След възвръщането за следващата спирала Клеф остава с две монети ези и три тура, докато ти имаш две ези и две тура. Този път и двамата ще трябва да играете 1 и така след следващото възвръщане той има три ези и три тура срещу твоите три ези и една тура. Избери си число за следващата спирала, след което иди на #465.

251

Пребъркваш телата им и намираш двадесет жълтици, четири бравди, три ками и четири нагръдника от клас 1.

Запиши в дневника си онези предмети, които желаш да вземеш. След това продължаваш по коридора и стигаш до кръстопът: от лявата ти страна се простира коридор, облицован с черен мрамор, а от дясната

– коридор с бял мрамор.

Ако желаеш да тръгнеш наляво, обърни на #354. Ако предпочиташ да поемеш надясно, мини на #61.

252

(МАГЪОСНИК) Можеш да пресечеш пропастта по един от двата моста. За да стигнеш до по-отдалечения мост обаче, ще трябва да минеш през водопада.

Ако решиш да използваш по-близкия мост, иди на #128. Ако минеш през водопада, за да използваш другия мост, мини на #494.

253

Претърсваш затъмнения храм за богатствата на жената демон. Единственото, което намиращ по каменния олтар, е малко ковчеже, съдържащо парченце сиво-бял метал.

Притежава ли някой от отбора медальон от опал? Ако да, обърни на #521. Ако нямаш медальон, но в групата има Мъдрец, иди на #172. В противен случай можеш да вземеш ковчежето, ако желаеш, и да продължиш на #319.

254

(МЪДРЕЦ) Написано е на езика дакканди, опростен диалект на говора на маговете. *[Това е елегична поема за гиганта Скраймир, дивен враг на Крарт, който е бил убит и разкъсан на части от поборниците на маговете. Според папируса магът Зин е бил разкрит като съучастник на Скраймир и за наказание другите магове го обрекли да е вечно не-мъртъв в огньовете на бойните ровове.]*

Връщат пергамента обратно в кутията му (ако го задържиш, не забравяй да го впишеш в дневника си заедно с номера на тази глава) и продължаваш по пътеката, която води към параклиса. Обърни на #339.

255

Той е избрал 2.

Ако твоята цифра е 1, обърни на #260. Ако е 2, иди на #265, Ако е 3, мини на #270. Ако си избрал 4 или повече, продължи на #286.

256

(МЪДРЕЦ) Погледът ти попада върху съборената врата и една внезапна мисъл те подтиква към действие. Бързо отиваш до вратата и я разглеждаш. Както и предполагаше, тя е от здраво кратско тъмно дърво. Това тъмно дърво гори трудно, но е доста леко, така че няма да потъне в лавата! Премини на #132.

257

Скраймир се покатерва до самия връх на кораловия остров и събаря с удар Емблемата, ревейки с омраза. За миг стои, облян в светлината на телепортиращото заклинание, сетне става прозрачен и изчезва без съмнение, за да се материализира отново в Голямата зала на маговете. Представяш си сликите лица на събраните височества, когато сред тях се появи беснеещият гигант.

Посягаш към падналата Емблема и я отнасяш на върха. Лъчът ѝ ярко осветява всичко наоколо, отнасяйки и теб на повърхността.

Сцената, на която попадаш, е същинска касапница. Скраймир е стигнал до дъното на залата, сеейки унищожение подир себе си. Навсякъде лежат тела, смазани или стенещи, докато кръвта им изтича. Тълпа замаяни царедворци задръстват изходите и с писъци посрещат блоковете зидария, които разяреният гигант мята наоколо в жаждата си за кръв. Няколко мага са успели да запазят самообладание и да избягат с помощта на магия, изчезвайки в далечните си цитадели през между пространствените коридори, които само те могат да използват.

Други не са реагирали така бързо. Сред телата съзираш смлените трупове на маг Уру и на жестокия маг Калюджън. Недалеч лежи маг Вензор, стенойки сърцераздирателно в предсмъртна агония. Тялото му е било премазано, когато гигантът го е стъпкал под крака си.

Сега няма да получиш никакво възнаграждение. Бързо си

проправяш път към изхода през тълпата от пиращи придворни и смъртнобледи пазачи. Печелиш общо 800 точки за опитност (разделени по равно измежду всички оцелели играчи), но от обещаното богатство няма и следа.

Като излизаш на улицата, напускаш крепостта Калюджън Поглеждайки назад, виждаш как вътрешните кули започват да горят, докато Скраймир сее опустошение между стените. Това не е точно триумфалната победа, на която се беше надявал, но не рониш сълзи за маговете. Сега притежаваш Емблемата на победата, която можеш да продадеш за няколко торби злато, а освен това си все още жив. Победата ти наистина не е триумфална, но съдбата ти е по-добра от онази, която можеше да те сполети в пъклените бойни ровове на Крарт...

258

(МЪДРЕЦ) *[Усилено се мъчиш да фокусираш ума си, докато капчици пот оросяват челото ти, но колкото и да се опитваш, не можеш да достигнеш нужното усилие на волята, за да активираш латентните си парапсихични възможности.]* Със стон на разочарование прекратяваш опитите си. Обърни на #216.

259

Кой предмет ще използваш срещу демона бог Небуларон? Камата на Вислет (#23), скъпоценния камък на драконовия владетел (#46) или рубинения пръстен (#63)?

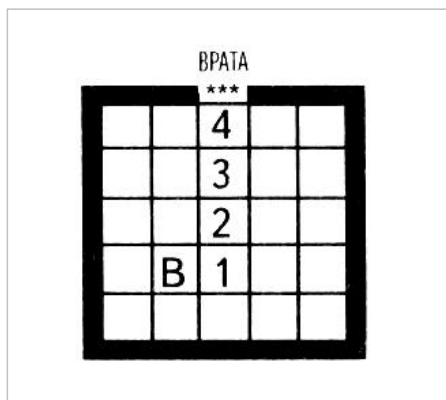
260

След възвръщането за следващата спирала той има две монети ези и четири тура. На теб са ти останали три монети и всичките показват ези. Знаеш, че сега той трябва да постави 1 и той го прави открито, защото няма друг избор.

Ако ти също избираш 1, иди на #115. Ако играеш 2, обърни на #275.

Играчите, които са влезли в стаята – или доброволно, или в резултат на хипноза – са разположени, както е показано. Те ще бъдат всеки момент нападнати от вампира маг Вил (обозначен с **В** на картата).

В мига, в който Вил тръгва напред, вратата се затръшва с трясък. Магьосничеството му я държи затворена и играчите вътре не могат да избягат. По същия начин онези, които избраха да останат отвън, сега не могат да влязат, дори и да желаят. Мъдреците и Тарикатите обаче могат да стрелят със стрели през портата, а Магьосниците могат да хвърлят заклинание през нея.



Магът Вил

Бойно майсторство: 7
Щети: 3 зара
Психически способности: 9
Нюх: 9
Доспехи: клас 2
Издръжливост: 35

Забележка: Тъй като Вил е вампир, той владее специфичното умение да парализира чрез докосване. Всеки (с изключение на Мъдреца), който е ранен от него, трябва веднага да хвърли зарове, чийто сбор да е равен на или по-малък от неговите или нейните психически

способности; ако това хвърляне не успее, парализираният играч пада на пода и не може да вземе по-нататъшно участие в сражението. Мъдреците не са податливи на това въздействие благодарение на умствения контрол, който те имат над тялото си.

Ако победиш Вил (със смъртта му магията, която държи вратата затворена, изчезва), обърни на #81. Ако Вил избие всички, които са влезли в стаята, но отвън има още живи играчи, те могат да избягат нагоре по стълбището като обърнат на #3.

262

(ТАРИКАТ) Всъщност има два начина, по които можеш да се справиш с досадния страж. Едва ли ще загубиш, ако директно го нападнеш, но в такъв случай рискуваш да бъдеш ранен, ако той е опитен боец. А той прилича на много опитен боец. Другият подход би бил да се опиташ да го измамиш по някакъв начин. Може да е по-трудно, но навярно така ще избегнеш кръвопролитие.

Ако решиш да го атакуваш, обърни на #192. Ако си невъоръжен или искаш да използваш природното си лукавство, мини на #501.

263

(МЪДРЕЦ) *[Успех! Сега виждаш строфата в цялостния и вид:*

„Какъвто си ти сега, такъв бях навремето аз;
Където съм аз сега, там трябва да отидеш ти;
Издърпай ме от мястото, където лежа
и ела при мен в дълбините долу.“

Доста некроманска покана.]

Ако искаш да отминеш, мини на #247. Ако предпочиташ да издърпаш желязната верига от водата, иди на #502.

264

Пускаш меча и в същия миг стената, преграждаща пътя ти, изчезва. Припряно се впускаш напред, далеч от побеснелите варвари. Продължи

на #531.

265

След възвръщането за следващата спирала той има четири монети ези и две тура. От друга страна, ти имаш само четири ези. Избери цифрата си за следващата спирала, след което иди на #445.

266

(МЪДРЕЦ) Успяваш да разгадаеш магическите образи. *[Те включват релефи, представляващи Знанието и Силата във Висшия ръкопис Кабандари на Крарт.]* Ако сега искаш да минеш през вратата, обърни на 406. Ако отминеш и продължиш по тунела, иди на #249.

267

(ТАРИКАТ) Запътваш се и стъпваш на моста. Бездната от двете ти страни е бездънна, но това не ти пречи започнеш да подскачаш и да се кълчиш, за да възбудиш приличащите на таласъми вещици. Те очакват да паднеш, затова размахваш ужасено ръце, сякаш изгубил равновесие, което ги кара да се струпат негърпеливо на ръба на пропастта. Ти обаче продължаваш без усилие нататък, избухвайки в смях, когато ги виждаш да плюят от разочарование. Внезапно обаче доброто ти настроение е помрачено от боботещ глас.

– Върни се от мъртвите – издава заповед горгоната.

В отговор на нейния призив на моста пред теб се материализира неясна фигура. Тя пристъпва напред и червеникавата светлина от вулканичните струи разкрива човек в брокатени одежди. Едното му око е скрито под превръзка, обшита със скъпоценни камъни, а другото е млечнобяло и сляпо. Това е Хурондус Слепия, един умопомрачен магьосник, когото уби на дуел преди няколко години. Знаеш, че слепотата му е само привидна – другите му сетива многократно компенсират този му недъг.

– Хурондус – избоботва горгоната, – твоят най-скъп враг иска да мине по моста. Предотврати това и ще ти бъдеш върнат към живота.

– Най-скъпият ми враг – изрича Хурондус злъчно. – Ето къде най-

сетне ще осъществя кръвното си отмъщение...

Ако искаш да се биеш с него, иди на #171. Ако предпочиташ да разчиташ на съобразителността си, мини на #222.

268

(МАГЪОСНИК) – Смята се, че зелената отвара, приготвена от Гронга, е целебна за човешките, макар че за нас, вещиците, е смъртоносна. Черната смес, която ще намериш в котела на Булдея, е изключително силна отрова – хрчка от химера, която има забавено действие и не убива на място. Пенливата течност на Уинда е противоотрова за хрчката от химера. Повдигни капака на котела на Джийла и ще видиш зелената гнойна слуз, причинила смъртта на много будали. Собственото ми вкусно питие се нарича еликсир на хаоса по простата причина, че има произволно въздействие върху онзи, който го изпие. А сега, ако ме извиниш, мисля, че заклинанието ти губи силата си и аз съм готова да раздам мьст...

Тя грабва черпака, който стърчи от близкия казан, и запраща парливата отрова в лицето ти. Губиш 1 точка издръжливост, докато киселината те изгаря. Като вижда, че си готов да отвърнеш с магия, вещицата бързо избягва зад храма. Мини на #67.

269

Пъхаш призмите във вдлъбнатините. Както очакваше, те пасват плътно. Когато щракват на място, призмите грейват с многоцветно сияние. В стаята се разнася тих виещ шум, когато и черната леща също избухва в червеникава светлина.

Усещаш боцкане по кожата – момент на дезориентация и безтегловност...

Действителността около тебе се променя. Сега стоиш на върха на каменен пилон, който се издига от езеро с бълбукаща лава. Телепортирал си се на стотици метри през подземие. От пилона се открива забележителна гледка – гледка, която от пръв поглед показва безбрежността и страховитата красота на бойните ровове. Далеч към дъното на пещерата виждаш поле от завихрени мъгли, сред които са шръкнали побити камъни, наподобяващи зъбати челюсти. Отвъд това поле е разположен

коралов остров. На върха му се намира Емблемата на победата, за която води люти битки през последните няколко часа! Сега почти я усещаш в дланите си! Иди на #359.

270

След възвръщането за следващата спирала той има три монети ези и две тура. Ти имаш две ези и две тура. Докато обмисляш хода си, Клеф те прекъсва, протягайки ръце да събере монетите. Като вижда изражението ти, той казва:

– Нима не виждаш, че загуби?

Обърни на #55.

271

Следваш пътеката вътре в кораловия остров, докато стигаш до друго помещение. Тук от едно вкаменено дърво виси гръден кош с колосални размери. Той е окован за един от каменните клонове с огромен катинар. От другите клонови, вързани за скалповете, висят хилещи се отрязани глави. Един процеп във външната стена ти позволява да видиш целите бойни ровове – увисналата базалтова платформа над равнината с побити камъни, бездната, над която летят лешоядите човеци, пилоната сред бульбукащата лава, параклиса и отвъд него – храма. Дошъл си толкова далеч, но сега те обзема ужасна тъга и потиснато настроение. Мисията ти изглежда едва ли не безсмислена. Колко по-добре ще е да се отпуснеш тук, да отдъхнеш, освободен от грижи. Да отстъпиш пред поражението...

Откъм дървото появява свистящ вятър. По каменната му кора се появяват хиляди ухилени усти, които надават писъци и те зоват. Хиляди обгорели пръсти се протягат към теб от бездната отвъд твоето въображение, викайки те при себе си. Усещаш съблазънта на лудостта...

Разполагаш ли с вкамененото сърце? Ако да, иди на #176. Ако нямаш този предмет, трябва да разчиташ на собствената си воля, за да надмогнеш това изпитание (#468).

272

У теб ли е черепът на гиганта? Ако да, обърни на #161. Ако не при-тежаваш този предмет, мини на #159.

273

Балхазар ти е осигурил чудесна храна за пътуването. Всеки ранен герой, който се нахрани до насита, възстановява една точка издръжливост. Можеш да вземеш част от храната със себе си. Порциите, които вземаш (всяка възстановяваща по една точка издръжливост), могат да се сложат в раницата и всяка се брои за един отделен предмет от товара ти. Можеш да изядеш по една порция след всяко сражение. Сега си готов да продължиш нататък.

Къде ще влезеш: в коридора, който тръгва от дъното на стаята (#326), или в нишата в стената (#13).

274

Тя не си отваря устата, но музикалният ѝ глас звучи в мислите ти. Говори с теб по телепатия.

– Аз съм Лариша, наречена от старейшините на Крарт Дарителката. И тъй като ти попадна в моята малка беседка, длъжна съм да ти дам един-единствен подарък – тя бръква в искрящите води на фонтана и изважда от там малък сребърен кинжал. – Това е камата на Вислет, принца на Крадците – тя го пуска обратно във водата и вади друг предмет. – Това е златната кутия за емфие, ползвана от учения Шормиано, а това е... – тя пуска кутията за емфие и изважда голям скъпоценен камък от водата – последното дихание на Астарандел, драконовия Владетел.

В зелената сърцевина на скъпоценния камък забелязваш примигваща светлина

– Огнената енергия на дъха на Астарандел е хваната в могъщо заклинание – обяснява Лариша. – Магията приема формата на този скъпоценен камък и ако откриеш начин да премахнеш заклинанието, ще освободиш опустошителните пламъци на последното дихание на драконовия владетел.

Избери предмета, който ще вземеш: камата на Вислет, златната

кутия за емфие, или скъпоценния камък на драконовия владетел.

Обърни на #453.

275

Положението след възвръщането е следното: той има две монети ези и три тура, докато ти имаш две ези и една тура. Позицията ти не е силна, но поне сега и двамата трябва да поставите... Клеф прекъсва мислите ти като протяга ръка и събаря монетите от масата.

– Съвсем очевидно е, че загуби – заявява той. – Така че не е необходимо да продължаваме да играем.

Продължи на #55.

276

(ТАРИКАТ) Зад портата виждаш висок блед човек с дълги одежди, който е полегнал на диван. Отпърво мислиш, че е диван, но когато се приближаваш, виждаш, че това всъщност е саркофаг. Човекът се раздвижва при шума от стъпките ти и поглежда нагоре. За твой ужас виждаш как устата му се отваря и разкрива острият кучешки зъби на вампир! Ако си в отбор, правиш знак на другите да се скрият, след това се прикриваш в сянката на входната врата. Сега осъзнаваш, че това немъртво същество е магът Вил, а убийците са изпратени да те принесат в жертва, за да утолят отчаяната му жажда за кръв. Бързо съобразяваш какво да сториш.

– Господарю – казваш с дрезгав глас, – изпратихме още няколко глупаци в твоя полза. Да върнем ли флага в сергията за новобранци?

– Засега имам достатъчно – промърморва вампирът, потъвайки обратно в саркофага, след като отпива от подозрителна на вид рубинена течност от украсена с бижута чаша. – Вървете си, докато не ви повикам отново – прошепва той, потъвайки в смъртен унес.

Покланяш се бързо и се махаш, тръгвайки нагоре по стълбището. Продължи на #3.

277

Отиваш до мъжа и го докосваш по робата.

– Балхазар? – казваш нерешително.

Той се обръща и те наблюдава за миг с усмивка. Един арлекин с наметало на черно-бели квадрати се надига лениво от дивана и тръгва към теб. Докато се приближава, той махва с ръка и всички участници във веселбата изчезват като дим. С тях изчезва и мъжът, когото ти взе за Балхазар – всички те са били просто една илюзия!

– Страхувам се, че не издържа проверката – казва истинският Балхазар, като маха качулката на черно-бялото си наметало. – Съжалявам, тъй като се надявах, че ще се справиш по-добре. А сега е време да си вървиш.

Обърни на #119.

278

Като приближаваш фигурата в сумрака, виждаш, че това е войник от Инквизиторския батальона на Калюджън – милицията на тъмниците. Често войниците от тази рота прекарват с месеци или с години, без да видят дневна светлина, бродейки из подземния свят. Този е облечен в гарваново черна ризница на метални брънки, върху която носи кафява туника. Тук-там през металните сглобки на ризницата му се виждат ръждиви петна, а дрехите му са просмукани с воня на гробище. Няма шлем и видът на четинестата му брада, лошо подстриганата коса и налудничавите очи ти подсказват, че това е един от психопатите рейнджъри на гробниците, които изпълняват самоубийствени мисии в подземията.

Ако решиш да се промъкнеш обратно и да минеш през украсената врата, обърни на #246. Ако в отбора има Воин, който желае да опита нещо, иди на #514. Ако има Тарикат, който иска да се прояви, мини на #262. Ако просто предпочиташ да се втурнеш и да се опиташ да го повалиш, продължи на #192.

279

Вървиш по тунела към светлината в дъното. Откриваш, че това е един-единствен фенер, поставен на пода от непозната ръка. Светлината, която хвърля, ти показва, че си стигнал до Т-образно разклонение. Оттук може да тръгнеш наляво или надясно. Докато се чудиш на къде да

поемеш, чуваш гръмък боботещ смях, идващ от лявото разклонение на тунела.

– Хо, Ларс – казва някакъв глас. – Добре понатупахме ония малки убийци, а?

Чува се още смях.

– Това е вярно, Ерек – долита отговорът. – Всичките им забавни подскоци и ритници, както и островърхите им звезди не струват нищо пред една яка мерсаниянска брадва в корема!

– Фасулска работа – казва друг ехтящ глас. – Не както онзи случай с... Чакай! Има някой отпред, момчета!

Изглежда, към теб приближава група войнствени варвари. Вече започваш да различаваш силуетите им в мрака.

Ако оставаш на място и се биеш, обърни на #491. Ако бързо тръгнеш в обратната посока, мини на #248.

280

Избраната от него цифра е 3.

Ако твоето число е 1, обърни на #260. Ако си избрал 2, иди на #285. Ако си избрал 3, отиди на #290. При всяко друго число мини на #286.

281

Плячката от битката е следната:

четири меча

четири лъка

тринадесет стрели

дванадесет жълтици

един свитък

Вземи каквото искаш, но само Мъдречи и Тарикати могат да използват лъкове. Свитъкът може да бъде прочетен по всяко време, но ако го четеш посред сражение, един от играчите трябва да изразходва своето действие за това. Когато решиш да прочетеш свитъка, обърни на #532. Не забравяй да отбележиш номера на главата, която четеш в момента, защото #532 няма да те върне към нея. Запиши в дневника си: „Свитък – за съдържанието му виж #532.“

Слизаш по стъпалата. Премини на #492.

282

(МЪДРЕЦ) Умението да левитираш е навярно най-трудната от всичките ти парапсихични дисциплини. Тя изисква от теб да осъзнаеш нереалността на притеглянето и тежестта, което никак не е лесно, когато човек е заобиколен от материалния свят. Изправваш ума си, насочвайки го към съвършеното разбиране за просвещението.

Ако повече от всичко желаеш смъртта на врага си, обърни на #534. Ако смяташ, че победата и поражението всъщност са едно и също, иди на #173.

283

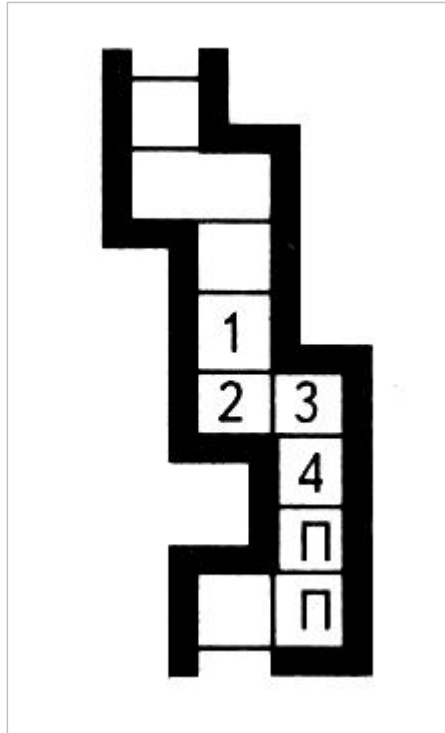
(МАГЪОСНИК) Припомняш си заклинанието **Робско омайване**. Няколко вещици те наблюдават подозрително. Като изречеш заклинанието, провери дали вещицата, която се опитваш да омаеш, успява да устои – психическите ѝ способности са 7. Ако я омаеш успешно, обърни на #374. Ако не успееш, вещицата разбира какво си намислил и хвърля по тебе котел с киселина, който ти причинява загуба на 1 точка издръжливост. Ако желаеш, можеш да продължаваш да опитваш, губейки по една точка издръжливост всеки път, когато не успееш.

Ако се откажеш (или умреш, а другите играчи са все още живи), продължи на #67.

284

– Добре се биеш – казва глас зад теб, докато и последният скиапир изчезва. – Чудехме се как ще минем покрай тези огнени дяволи.

Това е един от приключенците, от които избяга, преди да попаднеш на огнените демони. Забавянето ти им е дало време да те настигнат. Сега трябва да подновиш битката с тях.



Приключенци

Бойно майсторство: 8
Щети: 2 зара
Психически способности: 6
Нюх: 6
Доспехи: клас 3
Издръжливост ² : първи – 22, втори – 23

Ако избягаш, обърни на #223. Ако ги победиш, иди на #467

2. Не забравяй да промениш техните показатели, ако вече си се бил с тях и си ги ранил.

285

След възвръщането за следващата спирала Клеф остава с две монети ези и четири тура. Ти имаш четири ези. Той клати глава.

– Виж ти, виж ти – изрича той със скръбна усмивка. – Успя да ме надхитриш и сега не мога да спечеля... Обърни на #85.

286

Това е невалидна спирала. Не ти е разрешено да избираш цифра, която да е по-голяма или равна на броя монети ези, които имаш в момента. Мини на #10.

287

(МАГЪОСНИК) Спираш за момент и подготвяш предсказващото си заклинание. За него не е необходимо да хвърляш зарове; тъй като не си в положение на сражение и няма значение колко време ще ти отнеме да го изречеш. Най-накрая усещаш, че заклинанието започва да действа и седемте ти сетива се впускат, поети от потока на бъдещите възможности. *[Смесица от странни образи се явява в ума ти, като много от тях се наслаждат един върху друг. Един образ обаче се загнездва в съзнанието ти и остава там дори когато въздействието на заклинанието отслабва: това е картина сякаш от най-ужасния ти кошмар – съществува, неподатливо на магии и спотайващо се някъде пред теб в мрака. Това е само едно възможно бъдеще и сега след като си го видял, имаш възможност да го предотвратиш.]* След като заклинанието престава да действа, погледът ти пада върху огледала. Дали те не крият друг изход от коридора? Иди на #216.

288

(ВОИН) В името на бога на бурите! Сражавал си се с гиганти и таласъми, борил си се срещу чудовищни змии и си забивал меч си в гърдите на не един зъл магьосник. Дори демони са умирали заради проклятия, които са изричали срещу теб, и кръвта ти кипва, загдето този

селянин дръзва да ти се надсмива! Ръката ти сграбчва дръжката на меча.

Хвърли два зара. Ако резултатът е равен на или по-малък от бойното ти майсторство, иди на #306. Ако е по-голям, мини на #434.

289

(МАГЪОСНИК) Бързо настройваш съзнанието си в необходимото състояние за изричане на това просто заклинание. Проговаря ти някакъв глас от астралния свят, обитаван от фолтини. [*„Точно сега предпочитам да не навлизам в човешкото измерение“*, казва ти фолтин с треперещ глас. *„Естествено, няма да ти взема пари за това, че ме повика.“*]

Ако желаеш да смъртиш фолтин за неподчинението и отказа му да се яви при твоето повикване, иди на #444. Ако сметнеш, че е най-разумно моментално да напуснеш това помещение, мини на #3.

290

След възвръщането за следващата спирала Клеф остава с пет монети ези и две тура. Ти самият не изоставаш с пет ези. След като избереш цифрата си за следващата спирала, обърни на #295.

291

Оглеждаш стаята за очебийни странности. Забелязваш пълен мъж, който държи в ръка чаша с вино. В рамката на вратата към градината един слаб човек със зелена перука облизва устните си, докато говори с двама слуги. Наблизо стои мъж, който има навика да подръпва ухото си, докато разяснява текущото политическо положение в Кърландия. Друг мъж, облечен в дълга синя дреха, леко потрива ръце, докато съзерцава многообразието от вкусни блюда на масата. В едно кресло в ъгъла арлекин с наметало на черно-бели квадрати поглажда мустаката си, докато разговаря тихичко с облечена в кадифе жена с котешка маска. Към кого ще се приближиш?

Към пълния мъж (#527), към човека със зелената перука (#417), към политика (#123), към мъжа в синьо облекло (#277) или към мъжа с наметало на черно-бели квадрати (#487)?

292

(ТАРИКАТ) – По едно съвпадение – казва той, докато захапва всяка монета, която взима, – най-щедрият към своите поборници е именно моят господар магът Калюджън. Маслиненозеленото знаме е негово. А сега се обърни все едно не сме разговаряли. Един градски пазач идва насам, а наказанията за даване и получаване на рушвет са доста строги. Продължи на #332.

293

Когато стъпваш върху гладките камъчета, очертаващи брега на езерото, по проблясващата му повърхност преминават вълнички и в далечината се появява плаваща гондола, обвита в тъмносиня драперия. Когато тя приближава, виждаш лодкаря в задната ѝ част. Неясно защо, но отначало не успя да го забележиш. Той върти веслото със своите слаби, но явно неуморими ръце. Лодката спира пред теб. Вълничките плискат по брега, произвеждайки призрачни въздишки, сякаш огромно същество диша дълбоко в съня си.

Наблюдаваш лодкаря. Съсухрената му фигура е обвита в странни парчета плат. Лицето му е скрито зад театрална маска, изразяваща мирова скръб и използвана в древните емфидиански трагедии. Той те чака безмълвен.

Ако в отбора има Мъдрец, който иска да направи нещо, обърни на #474. Ако има Магьосник, който иска да изрече заклинание за **Робско омайване** на лодкаря, мини на #333. Ако решиш просто да му платиш, за да те превози, иди на #167.



294

Провери дали си записал номера на главата, от която дойде тук.

Амулетът те връща към живот! Издръжливостта ти се възстановява до сбора в началото на приключението. Амулетът не може вече да ти послужи и ще трябва да го предадеш на друг играч или да го изхвърлиш, (Ако го дадеш на друг играч, той ще стори същото за него, ако бъде убит – но след това и този играч не може да го използва и трябва да го предаде на друг.)

Сега се върни на предишния откъс, който четеше.

295

Той вдига ръката си и разкрива 4.

Ако ти си избрал 1, обърни на #300. Ако числото ти е 2, иди на #260. Ако е 3, мини на #285. Ако си поставил 4, продължи на #305. Ако

си избрал 5 или 6, върви на #286.

296

Изучаваш решетката, когато вниманието ти е привлечено от странна какофония от ридания и писъци. Оглеждаш се наоколо и виждаш, че от нишите в другия коридор започват да излизат тълпи от странни влачещи се сиви твари. Пред възможността да се изправиш срещу тях ти предпочиташ да взривиш един заряд от скиптър, за да отвориш решетката. Без да губиш време да проверяваш какво правят чудовищата, ти се покатерваш през дупката и тръгваш по тунела зад нея. Премини на #279.

297

(МЪДРЕЦ) *[Не успя да концентрираш достатъчно съзнанието си, за да установиш контакт с отвъдното и не знаеш какво те очаква занаяред.]*

Сега имаш два избора. Ако искаш да чакаш тук, наблюдавайки през решетката, обърни на #73. Ако предпочиташ да скочиш долу и да последваш варварите, иди на #477.

298

– Да ми изсъхне носът, ако не е вярно – театрално прошепва една от вещиците, когато минаваш покрай тях, – но насам идва някакъв мъжага...

За твоето отвращение те избухват в гръмък смях.

Изкачваш изцапаните със сажди стъпала и навлизаш под колонадата на храма. Светлината на гейзерите не проникват дотук и за няколко мига оставаш в пълна тъмнина. Сепваш се, когато слепешката се блъсваш в някакъв мраморен олтар и, като прокараваш бързо ръце по него, напипваш първо един остър нож (който можеш да вземеш, ако желаеш), а след това голяма каменна урна. Урната е пълна почти догоре с нещо топло и лепкаво. С ужас разбираш, че това е кръв.

Когато очите ти се приспособяват към мрака, пред тебе изниква бледо луминесцентно лице. Това е лице на жена – при това доста красиво, като изключим зеленикавия оттенък на кожата ѝ и змиите, които

представяват косите и. Няма нужда от Мъдрец, за да разбереш, че това е Ехидна, жената змия, повелителка на гибелните кълба, ламя на отмъстителната целувка и майка на хидрите. Тя без съмнение е един от най-смъртоносните представители на демонския род.

Ако желаеш да я заговориш, иди на #408. Ако без колебание я нападнеш, обърни на #129.

299

Написаното по-долу се отнася за онзи, който е изпил течността.

Изгълтваш гнусната отвара, която очевидно няма незабавно въздействие.

– Трябва да почакаш, за да усетиш какво прави! Защо не си купиш цяло шише за по-късно? Струва само три жълтици! – казва една вещица.

Ако някой от другите играчи желае да пие от тази течност или да си купи бутилка за по-късно, може да го стори. Ефектът ще се прояви след шест глави, така че си отбелязвай номерата на епизодите, през които минаваш. Когато ти предстои да обърнеш на шестата глава, броена от настоящата, първо иди на #144. Не забравяй най-напред да запишеш номера на главата, която четеш, тъй като #144 няма да те върне там.

Ако искаш да опиташ друга течност, продължи на #103. Ако си не-търпелив да продължиш пътя си, отиди на #481.

300

Положението след възвръщането е такова, че той има две монети ези и четири тура. Ти имаш само две ези.

– Без съмнение сам виждаш, че изгуби – казва той тихо. След това слабата му ръка се стрелва и разпръсва монетите по масата.

Продължи на #55.

301

Изваждаш юздата. За щастие един гейзер наблизко изригва и разтопената скала ярко осветява наоколо, карайки златното покритие на юздата да заискри във фантастично великолепие. Лешоядът-човек ахва от

възторг.

– Изключително бижу! – изграква той като разумът му явно е изцяло погълнат от сребролюбивия му нрав. – Дай ми я и аз ще те пренеса през бездната веднага.

– Разбира се – отговаряш му ти като я хвърляш през врата му и закопчаваш катарамите.

Мяташ се на гърба му и силно опъваш юздите. Лешоядът-човек надава приглушен вик, но скоро престава да се съпротивлява, чувствайки как юздата се впива в ципестата му кожа. Неохотно разперва огромните си криле, набира височина в спарения въздух и те понася, здраво вкопчен в гърба му. Полетът е съпроводен с доста друсане. Пристъпите на ревящия вятър, идещ от вулканичните отвори долу, те мятат насамнатам. Лешоядът-човек прави половинчат опит да те хвърли, но после жално изскимтява, когато дръпваш силно юздата. Накрая той се приземява на другия край на бездната. Оставяш го, завързан с юздата към голям каменен блок, без да обръщаш внимание на пискливите му протесты. Прехвърли се на #359.

302

Какво ще прибавиш, преди плътта и сухожилията на гиганта да покрият древните му кости? Парченце калиум (#441), ръкавица с шипове (#146) или леден скъпоценен камък (#483)? Ако не притежаваш – или не желаеш да използваш – тези предмети, иди на #117.

303

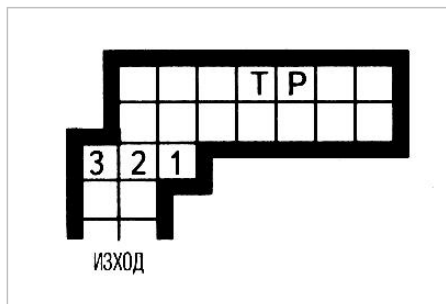
Той усеща леко подръпване и се обръща, посягайки към меча си. Избухваш в смях при вида на смесицата от ужас и учудване, когато вижда, че мечът му е у теб! Той отчаяно се оглежда наоколо и грабва един ръждясал меч, който лежи на пода до него.

Ти си на **Т**, той е на **Р**, а съотборниците ти (ако има такива) се намират в точките от 1 до 3:

Рейнджър

Бойно майсторство: 8
Щети: 3 зара

Психически способности: 7
Нюх: 7
Доспехи: клас 1
Издръжливост: 36



Забележка: Мечът, който той използва, целият е ръждясал и всеки момент може да се счупи. Това ще стане, ако той хвърли два зара със сбор 12 (6 и 6), докато се опитва да те удари. Ако мечът се счупи, намали бойното му майсторство на 6, а щетите, които нанася съответно на 3 зара – 2. Ако вземеш ръждясалия меч след боя, помни, че той ще се счупи при сбор 12 при бой с него.

Ако избягаш обратно по пътя, по който дойде, иди на #246. Ако го победиш, можеш да продължиш на #151.

304

Обърни на #34

305

Положението след възвръщането е такова, че той има шест монети ези. Ти изоставаш съвсем малко със своите пет ези.

– Радвам се, че не си толкова лесен противник – отбелязва великият майстор Клеф. – Обичам да получавам онова, за което си плащам, така да се каже.

Избери цифрата си за следващата спирала, след което премини на

#450.

306

(ВОИН) Мечът ти разсича въздуха, прави три умели, почти невидими разреза, след което с металически звън потъва обратно в ножницата. За момент тримата разпоредители остават безмълвни. Дори не дишат. След това единият се хваща за брадата, която ти си обръснал. Другият сграбчва панталоните си, които се свличат, тъй като острият ти като бръснач меч е срязал на две колана му. Третият – онзи, който така гръмогласно ти се подиграваше преди малко – с ужас установява, че ти си разсякъл туниката му и си нанесъл безупречна резка точно над сърцето му.

– Бъдете благодарни, че сте все още живи – казваш им ти. – И да се надяваме, че това ще ви научи за в бъдеще да бъдете по-учтиви с повисшестоящите от вас. А сега кой от тези магове ще ми препоръчат за покровител?

Двама от разпоредителите отстъпват назад.

– Това трябва да е магът Балхазар – казва третият, сочейки аления флаг. Ти протягаш ръка и го вземаш.

Продължи на #28.

307

Пристъпваш през астралната порта. Усещаш моментен студ – не точно липса на топлина, а ледената празнота на окултното нищо, в което твоите нерви сякаш пицят умопомрачено. Секунди по-късно непоносимото усещане преминава. Стигаш до другия край на портата...

Обърни на #78.

308

Едно от телата пада в лавата, преди да успееш да го сграбчиш. Претърсваш другото и откриваш позлатена юзда, целебно биле (което може да бъде изпито от един играч и да възстанови издръжливостта му в размер на 2 зара), син лидийски камък и оловен пръстен. Разбира се, разполагаш също с ризницата (доспехи клас 2) и меча му. Взemi каквото

пожелаш и обърни на #537.

309

(МЪДРЕЦ) На медиума невинаги може да се разчита, нито пък е лесен за използване. Отдалечаваш се в един тих ъгъл на стаята и започваш да медитираш, очистивайки съзнанието си от всичко, което те разсейва. Блажената мелодия от музиката на флейтиста ти помага да фокусираш и насочиш вниманието си в „пространството отвъд мисълта“, където парапсихичните ти способности се задействат. Съзнанието ти улавя мислите на тези, които са в стаята. Очевидно Балхазар е предугадил тази стратегия, защото откриваш, че е обгърнал всички гости с прикриваща магия. Не улавяш никакви мисли от присъстващите (освен тези на съотборниците си, ако има такива с теб).

Но чакай! Хващаш няколко мисли – от един навъсен човек, облечен в тъмносино наметало и с маска на рогат бик. Прехвърли се на #348.

310

Той отново разкрива 5.

Ако избраната от тебе цифра е 1, обърни на #50. Ако е 2, иди на #45. Ако е 3, мини на #40. Ако си избрал 4, отиди на #35. Ако числото ти е 5, продължи на #315. Ако си поставил 6, върви на #25.

311

(МЪДРЕЦ) Изучавал си математика и знаеш малко за статистическите вероятности. Избираш четворка, с което увеличаваш собствените си вероятни шансове и намаляваш тези на Калюджън. Обърни на #499.

312

(Провери дали си отбелязал номера на последната глава, която четеше.)

Разгръщаш свитъка. Изписан е с ярки древни знаци, които сякаш пробягват напред-назад по страницата. От нея като пипала се надигат

Бойните ровове на Крат

черно-зелени пари, които те обгръщат и те откъсват от всичко наоколо. Като че ли стоиш в безкрайно море от мъгла. После около теб преминава силен бриз. Странното е, че той развява косата ти и прокарва хладина по кожата, но дрехите не се издуват. Мъглата изчезва и се озоваваш в мрачна пустош. Намиращ се в равнина от лепкава кафяво-зелена кал, от която на места стърчат кости и черепа.

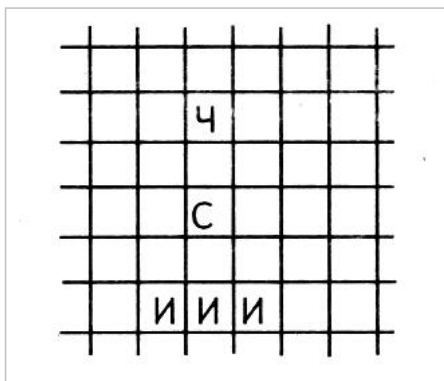
Местонахождението ти е, както е показано – играчът, който разгъна свитъка, се намира в точка С, а всички други играчи са на И-тата. В точка Ч стои чудовище в небесносиня ризница. То е високо четири метра, с човешка физика, освен главата, която представлява огромен череп на елен с рога. В празните му очни кухини се въртят зелени очи. То разтваря непокритата си с плът уста и изпраща към теб вълна от спарен въздух.

– Добре дошъл в царството на Смейборг Безплътния – казва съществото. – Сблъсъкът ни ще бъде кратък и смъртоносен.

Той вдига гигантската си алебарда и пристъпва тежко в атака.

Смейборг

Бойно майсторство: 9
Щети: 5 зара
Психически способности: 9
Нюх: 8
Доспехи: клас 2
Издръжливост: 45



Забележка: Смейборг е не само могъщ боец, но също така владее

страховити демонски магии. В началото на всеки рунд хвърляй един зар; при резултат 1, за този рунд Смейборг, вместо да удари с алебардата си, той освобождава бавно убиващо заклинание. Когато той използва заклинанието, всеки играч трябва да се опита да хвърли равно или по-малко от своите психически способности върху два зара. Ако не успее, това означава, че магията действа и причинява на играча автоматична загуба от една точка издръжливост за всеки рунд, докато той или тя не умре или докато сражението не приключи.

Не можеш да *избягаш*. Ако унищожил Смейборг, заклинанието, което те държи в смъртоносното му царство, се разпада и можеш да се върнеш на последната глава, която четеше.

313

(МЪДРЕЦ) *[Отчаяно се мъчиш да съсредоточиш мислите си, но неуспешно. Като че ли успя обаче да зърнеш крайчеца от завършека на посланието точно преди видението да се разпадне на хиляди частици и да се изгуби...]* Когато излизаш от транс. Виждаш, че се взираш в черните води на подземното езеро и в загадъчната шамандура.

Ако искаш да изтеглиш желязната верига от водата, обърни на #502. Ако дадеш знак на лодкаря да продължи да гребе, иди на #247.

314

За секунди преследвачите те застигат и сега се биеш, за да оцелееш сред въртящите се остриета на бравите им. Не забравяй да задраскаш всякакви загуби на издръжливостта им, които си им причинил по време на предишни сблъсъци с тях в това приключение.

В	В	3		
В	В	4	2	1

Варвари

Бойно майсторство: 8
Щети: 1 зар + 2
Психически способности: 5
Нюх: 7
Доспехи: клас 1
Издръжливост: първи – 12, втори – 12, трети – 10, четвърти – 8

При наличието на стената, която блокира пътя ти за бягство, не можеш да *избягаш*. Това е битка на живот и смърт. Ако победиш, продължи на #234.

315

Великият майстор Клеф те наблюдава със загадъчна усмивка.

– Браво! – казва той накрая. – Ти си достоен противник. Приемам равния резултат – нещо, което не правя лесно. А сега ето я наградата за самоотвержените ти усилия...

Той изважда проблясващ син скъпоценен камък и ти го подава.

– Леден скъпоценен камък. Надявам се да ти бъде от полза в битките, които те очакват в подземията.

След това той прави жест и те омотава в енергийна паяжина. Изпитваш странни усещания, докато започваш да потъват в пода.

Продължи на #5.

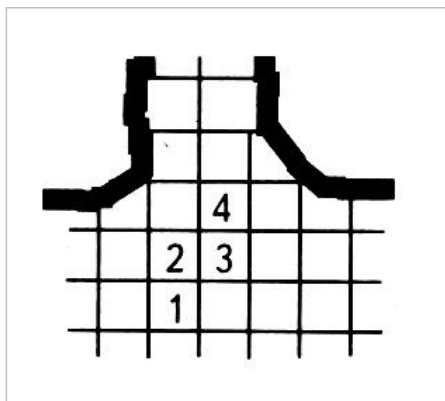
316

По осветения от факли коридор се носи ужасен вой и мучене. От нишите излизат гълпи от влачеци се сиви същества и, като те виждат, те започват да се препъват едно през друго в желанието си да се доберат до теб. Дълбоките им, празни очни кухини и червените цепнатини наместо устни ти подсказват, че не би желал да се сближаваш с тях, а и са прекалено много, за да ги победиш в битка. Нямах друг избор, освен да изтичаш обратно до кея.

Взираш се през черната вода. Няма следа от лодкаря, затова скачаш

в езерото (ако носиш доспехи, сега трябва да ги захвърлиш). Отчаяно плуваш към един нисък тунел, извеждащ от пещерата. Сивите същества зад теб стигат кея и се скупчват, образувайки стена от виеща и пищаща материя, през която никой не би могъл да се надява да премине.

Стигаш отвора на тунела и плуваш по него, но скоро осъзнаваш, че достигаш дъното. Започваш да крачиш във водата, но леденото езеро е взело своя дан. Всички играчи трябва да намалят с единица някое от качествата си (бойно майсторство, психически способности, нюх или издръжливост). Загубата трае до края на приключението.



Изтощен от изпитанието, в края на тунела достигаш входа на изсечена в скалата пещера. Когато стъпваш на суха земя обаче, усещаш някакво трептящо присъствие над теб. Поглеждаш нагоре и виждаш няколко огромни паяка, които се спускат към теб по бързо разплитащи се мрежи. Всеки играч в отбора е нападнат от един паяк. Паякът (паяците) не са отбелязани върху картата, защото висят точно над играча, когото атакуват.

Гигантски паяк (паяци)

Бойно майсторство: 5
Щети: 1 зар + 1
Психически способности: 4
Нюх: 7
Издръжливост: 6 (всеки)

Не можеш да *избягаш*, защото паяжините им те оплитат. Можеш да

стигнеш до брега само, ако ги убиеш. Когато това се случи, обърни на #8.

317

(ПИЕЦ) Жадно изпиваш течността. Изведнъж гърлото и стомахът ти са прорязани от ужасно парещо усещане. От раздиращата болка губиш съзнание и то още преди киселината да се е уталожила в теб. Ти си мъртъв. Ако в отбора има останали живи играчи, те трябва да се върнат на последната глава, която четяха.

318

Лешоядите кръвнишки пицят, докато се реят над теб, подготвяйки се за атака. Тези отворотелни същества летят, носени от теченията – горещ и спарен въздух, издигащ се от гейзеровите басейни далеч долу. Хвърляш изпълен с омраза поглед към вещичките, които са се събрали, за да наблюдават отчаяната ти битка. Виждаш, че се кикотят, но не ги чуваш заради грохота от реката, която тече долу в клисурата.

Ако искаш да използваш някакъв предмет от товара си, преди лешоядите да са те нападнали, иди на #89. Ако се затичаш по перваза към площадката, където да влезеш в битка с тях, мини на #407. Ако ще ги посрещнеш тук на перваза, върви на #112.

319

Какво ще правиш сега? Ще проучиш вътрешното светилище на храма (#392), ще напуснеш през изхода вляво (#357) или през този в дясно (#56)?

320

Той отваря ръката си, за да покаже цифрата 2.

Ако избраното от теб число е 1, обърни на #325. Ако е 2, мини на #330. Ако си избрал по-голяма цифра, иди на #286.

321

– Какво ще кажеш да пийнем от тази чудесна течност? – предлагаш ти. – Това е рядко срещана и приятна напитка, която предизвиква големи пиянски веселби...

Лешоядът-човек накланя глава ту насам, ту натам, държейки те под око. Изглежда, доста се колебае дали да вкуси от течността.

Ако разполагаш с противоотрова на храчка от химера, обърни на #39. Ако нямаш противоотровата, но в отбора има Тарикат, мини на #224. Ако предпочиташ да прибегнеш до позлатената юзда, иди на #301. Ако има Магьосник, който желае да изрече заклинанието **Робско омайване**, продължи на #11. Ако не можеш да използваш нито една от тези възможности, премини на #22.

322

Излизаш от тунела. Сега стоиш на самия връх на кораловия остров, на около дванадесет стъпки от Емблемата на победата. Намиращ се високо горе над бляскавите огньове и серни потоци, но Емблемата е окъпана в ярка светлина – това е сиво-бяло **Заклинание на озарението**, хвърлено от маговете. А може би е нещо повече от озаряващо заклинание. Виждаш стълб от светлина, който се издига нагоре към тавана на пещерата, и осъзнаваш, че това е телепортираща магия, която ще те изнесе на повърхността. Остава само да се приближиш и да вземеш Емблемата...

На скалата, върху която стои Емблемата, е подпряна решетка. Отпърво не я бе забелязал, защото е наполовина в сянка. Приближаваш се да погледнеш отблизо и виждаш, че това е конструкция, на която би могъл да подредиш костите на гиганта, ако са у теб.

Ако разполагаш с всички части от скелета на Скраймир, включително и вкамененото сърце, обърни на #412. Ако имаш всички части от скелета, но нямаш сърцето, иди на #213. Ако не всички части на скелета са у тебе, мини на #361.

323

Можеш да отвариш кутията за емфие в края на сражение, в което си

победил. Не можеш да я отваряш след бягство от сражението или по което и да е друго време. Когато я отвориш, всеки играч хвърля един зар. При резултат 1 или 2 играчът губи 1 зар издръжливост. При резултат от 3 до 6, играчът печели 1 зар издръжливост. Тогава кутията за емфие сама се затваря и не може да се ползва, докато не победиш в друга битка.

Ако разполагаш с камата на Вислет, обърни на #214. Ако не (или ако вече знаеш какво прави тя), мини на #93.

324

Потапянето в черното езеро никак не е примамлива перспектива, но нямаш друг избор. Сваляш всичките си доспехи (сега имаш доспехи клас 0) и наджапваш.

Водата е болезнено студена. Докато плуваш, усещаш и неприятно соления ѝ вкус. Отминаваш един влажен и усоеен страничен тунел, защото ти изглежда особено опасен, и най-сетне достигаш другия край на езерото. Покатерваш се върху грубия каменен кей. Потапянето в езерото те е изложило на пагубното му въздействие – всеки играч трябва да намали с 1 точка едно от качествата си (нюх, психически способности, издръжливост или бойно майсторство). Загубата трае до края на приключението.

Сега отиди на #152.

325

Положението след възвръщането е такова, че той има две монети ези и три тура. Твоята позиция е може би малко по-силна с три ези и една тура. Поне знаеш, че за тази спирала той може да постави само 1.

Ако ти също избираш 1, обърни на #335, Ако решиш да играеш 2, иди на #340.

326

Движиш се в северна посока, поне доколкото можеш да прецениш, по застлан с червен килим коридор, облицован с огледала в позлатени рамки, които отразяват мъждукащата светлина на твоята факла. Килимът заглушава шума на стъпките ти, които вдигат малки облачета

вековна прах, покриваша всичко наоколо.

Ако в групата има Магьосник, който иска да използва **предсказващо заклинание**, обърни на #287. Ако в отбора има Мъдрец, който иска тук да опита медиума си, премини на #362. В противен случай продължаваш напред по коридора, като смътното ти усещане за тревога нараства с всяка крачка (#216).

327

(МАГЬОСНИК) Фолтин взима предмета, който Лариша току-що ти даде. Играчът, който е записал този предмет в дневника си, сега трябва да го задраска. *[Никой нищо не може да направи; ти се съгласи да дадеш на фолтин възнаграждението, което ти поиска.]* Получил онова, което искаше, фолтин скача във фонтана и изчезва. Миг по-късно отново кръжи над теб.

– Другите предмети са извън моя досег – прошепва той, – но се опитах да ги придобия, за което се бяхме споразумели. Сега заминавам...

– Чакай! – изръмжаваш ти. – Безсрамен хитрец! Коварен малък дух!

Но е твърде късно, фолтин вече е изчезнал, вземайки със себе си дара от Лариша. Премини на #203.

328

Калюджън извиква с ръка един от слугите си, който притичва, донасяйки тесте карти от слонова кост, каквито се използват в Крарт.

– Виж, небелязана колода – изтъква той. – Вземам пет карти: цар змия, асо звезда, асо меч, асо пръстен и клоун. Цар змия представлява бога Фрей. Трите аса са неговите петли шампиони, които ти възнамеряваш да откраднеш. Клоунът може да ти помогне да сториш това.

Калюджън поставя картите с лице към масата.

– Можеш да вземеш до три карти. Виждаш кои са те и разбираш резултат от твоя набег срещу фермата на Фрей. Ако са трите аса, значи си взел всичките петли, което явно е по-добре, отколкото двете аса, и т.н. Ако си взел царя, това означава, че Фрей те е хванал на местопрестъплението и губиш ръка. Ако заедно с царя обаче си взел и клоуна, в този случай той ангажира вниманието на бога, докато ти се измъкваш с асо

– при положение, разбира се, че си взел и трета карта. Само клоунът или клоунът с едно или две аса не ти вършат работа.

Калюджън измърморва заклинание и картите се издигат във въздуха с гръб към теб, след което се завъртат, докато вече нямаш представа коя какво е.

Обозначи петте карти с А, Б, В, Г и Д, и реши коя ще вземеш (най-много три), след което обърни на #349.

329

(ТАРИКАТ) В стаята става много студено. *[Хвърляш поглед наоколо и виждаш, че сивата пара се кондензира във формата на висока, облечена в наметало тъмна фигура. Преди напълно да се е материализирала, имаш време да действаш, но трябва да си много бърз. Можеш веднага да излезеш оттук – заедно със съотборниците си, ако сте група – в който случай обърни на #3. Или можеш просто да отстъпиш до вратата и да изчакаш фигурата да се материализира, в който случай иди на #444, но заеми квадрата пред вратата, а не указания в картата.*

Забележи, че изборът на някоя от тези възможности е само в твоя власт; твоите съотборници, ако има такива, зависят изцяло от твоята преценка!]

330

Положението след възвръщането е такова, че и двамата имате четири монети ези и една тура.

– Добре, добре – казва Клеф, като кима енергично с глава. – Пречиш ми да взема предимство. Продължавай да играеш...

Избери цифрата си за следващата спирала, след което обърни на #345.

331

Отиваш до мъжа с кафявото плюшено облекло.

– Ти си мага Балхазар! – възкликваш. – Маскировката ти е „прозрачна“, благородни господине.

Мъжът сваля маската си. Това не е Балхазар.

– Твоята съобразителност обаче е непрозрачна – засмива се той. – Аз съм мага Тор.

– Аз съм твоят домакин – казва познат глас някъде зад теб. Обръщаш се и виждаш Балхазар, който сваля наметалото си на черно-бели квадрати.

– За съжаление не издържа моята проверка, така че нямам никакъв избор, освен да те отпратя. За да ме представляваш в бойните ровове, се иска нещо повече от здрави нерви и непоколебима дързост. Върни се на главния площад, където ти желая късмет при намиране на друг покровител.

Мини на #119.

332

Има три знамена и трябва да избереш едно. Кое ще бъде то: аленото (#28), маслинозеленото (#52) или знамето в черно и лилаво (#381)?

333

(МАГЬОСНИК) Започваш да се съмняваш дали си взел правилно решение веднага щом си припомниш заклинанието **Робско омайване**. В рунда, в който правиш това, започва да действа отбранителното заклинание, което също те атакува. Във всеки рунд, след като хвърлиш зарове, за да видиш дали си изрекъл омайващото заклинание, трябва да хвърляш два зара, за да провериш дали това отбранително заклинание е изсмукало от твоята сила. Резултат, по-голям от текущите ти психически способности, означава, че трябва да загубиш 1 зар + 3 издръжливост, а доспехите не те предпазват от тази щета.

Психическите способности на лодкаря са 8. Ако го омаеш, можеш да го накараш да те превози през езерото (#193). Ако по някое време се откажеш от опита си да изречеш омайващото заклинание, тогава и магията, която те атакува, също спира да действа и можеш да предложиш да заплатиш за преминаването си на лодкаря (#167). Ако ти (Магьосник) стигнеш издръжливост 0 точки, но в отбора все още има други живи играчи, те трябва да обърнат на #529.

334

Едва различаваш фигурата на воин, облечен в кожени доспехи, замръзнал в ледения блок. Ръка в рицарска ръкавица стърчи от едната страна на блока, където като че ли някой е изсякъл леда и е откраднал меча му.

Ако искаш да се опиташ да стопиш леда, иди на #421. Ако пожелаеш да използваш някой предмет, обърни на #106. Ако не ти се занимава с ледения блок, мини на #369.

335

Възвръщането към следващата спирала оставя Клеф с три монети ези и две тура, а ти имаш четири ези. Трябва да се помъчиш да отстраниш някои от монетите му, преди да е взел предимство пред теб. След като решиш коя да бъде следващата ти цифра, мини на #375.

336

(ВОИН) Навлизаш под водопада. В същия миг се задейства зловеща магия. Поглеждаш се и виждаш, че си лишен от цялата си екипировка с изключение ма доспехите и меча (ако си ги имал)! Проклинайки, стъпваш на крехкия мост.

Една фигура изблъсква развълнуваните вещици и застава на моста в другия край. Това е слаб младеж, който държи кавалерийска сабя. Той тръгва бързо към теб и когато приближава, казва:

– Ако те сразя, ще стана Воин, когото ще уважават и от когото ще се страхуват. Отбранявай се!

С тези думи той се втурва напред в енергична, но несръчна атака,

Младеж

Бойно майсторство: 6
Щети: 1 зар
Психически способности: 6
Нюх: 6

Не е възможно да отстъпиш пред противник като този. Ако го победиш (приятелите ти, ако има такива, не могат да ти помогнат), иди на #88.

337

(ТАРИКАТ) В последния миг се извиваш на една страна, ловко изплъзвайки се от върха на Хурондусовия меч. Преди да разбере какво правиш, поставяш ръка върху рамото му и го прескачаш в цял ръст. Той издава вопъл на отчаяние, докато ти изтичваш до края на моста, и олюлявайки се слепешката, той се катурва в клисурата.

– Край с Хурондус – казваш на една от ококорените вещици.
Обърни на #88.

338

Чуваш силни гласове, които идват далеч зад теб. Напрягаш се да чуеш какво казват:

– Хей! – говори отчетливо един от тях. – Виждам някого отпред, момчета!

Очевидно зрението им е по-остро от твоето, защото все още не ги виждаш. Друг глас прорязва мрака:

– Аз също ги виждам! Хайде... Хей, сукалче, стой, където си, чуваш ли?

Затичват се лудешката по коридора към теб, като крещят, предвкушвайки удоволствието от предстоящата битка. Сега виждаш, че това са варвари, с които не ще може да се преговаря.

Ако останеш да се биеш, иди на #491. Ако побегнеш, обърни на #248.

339

Стоиш сред разрушените стени. По стените на параклиса висят глави на горгони от сив камък. През изхода в дъното виждаш друга тясна

пътека над почти отвесна урва. По средата на очукания под блести златен съд, огрян от изригващия от време на време вулканичен огън отвън.

Ако искаш да погледнеш съда, обърни на #507. Ако предпочиташ да напуснеш параклиса, мини на #92

340

След възвръщането за следващата спирала и ти, и той имате две монети ези и две тура.

– И двамата трябва да поставим 1 в тази спирала – казва той, обръщайки още една монета.

Ти правиш същото. Сега и двамата имате по три ези и една тура. След като решиш каква ще бъде следващата ти цифра, продължи на #360.

341

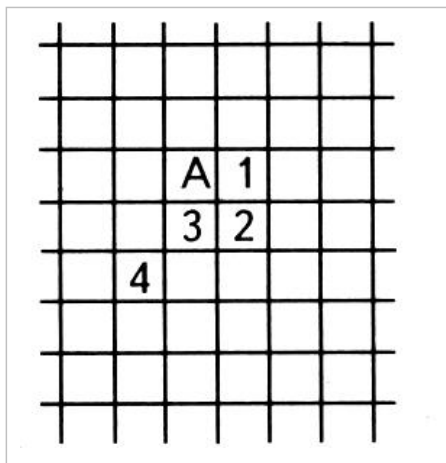
Лицето му се изкривява от ярост.

– Добре, така да бъде! – процежда през зъби той. – Глупавият ти инат ще ти струва скъпо...

Той изрича някакво мощно слово, обкръжавайки тялото си с пращяща енергия; сетне се втурва в атака.

Айкън Безбожника

Бойно майсторство: 8
Щети: 2 зара + 2
Психически способности: 8
Нюх: 7
Доспехи: клас 2
Издръжливост: 28

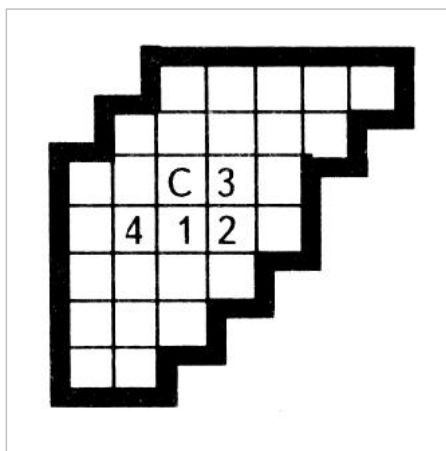


Забележка: Айкън е устойчив на закланянето **Робско омайване**.

Той сам се е обвил в закланянето **Огън на възмездието**. Всеки, който го удари в близък бой – с меч например, но не и със стрела – получава изгаряния и губи 1 точка издръжливост, без оглед на доспехите.

Ако го победиш, иди на #377.

342



Скраймир посяга към теб. Даваш си сметка, че той навярно е най-

страховитият противник, с когото някога си се сражавал. Това вече не е само турнир, игра за добиване на богатство, а битка на живот и смърт.

Гигантът Скраймир

Бойно майсторство: 9
Щети: 4 зара
Психически способности: 9
Нюх: 8
Доспехи: клас 3
Издържливост: 55

Ако по някакво чудо го победиш, иди на #432.

343

(ТАРИКАТ) *[Не си от хората, които лесно изпадат в паника. Вместо да бягаши като негодник, бързо минаваш зад една сергия и изтегляш парче зебло от една щайга за плодове. Като се увиваш в него, лягаши в канавката и започваш да хъркаши. Тичащият пазач, който те преследва, те прескача, като те взема за един от многото пияници или просяци, които изобилстват из сокаците на крепостта Калюджън. Той се оглежда напред-назад, слисан от изчезването ти, сетне поема по улицата, викайки другарите си да се включат в преследването.]*

Когато се връщаш на площада, висок мъж в алена дреха излиза от сергията. Забелязваш, че едно от знамената на маговете има същия ален цвят. Магът те повиква с

– Ловък ход – казва той с лека усмивка. – Впечатлен съм от човек като теб, който така умело използва късмета и хитростта...

Обърни на #397

344

(ТАРИКАТ) Отиваш небрежно до сергията. Тримата разпоредители, седнали на пейка отпред, наблюдават приближаването ти с презрение,

– Дошъл си да си пробваш късмета, а? – казва лукаво единият.

Откачаш кесията за пари от колана си и я подхвърляш в ръка. Звънът на злато променя коренно отношението на разпоредителите. Сега те гледат с неприкрит интерес. Погледът ти минава по трите флага, сякаш се колебаеш кой от тях представлява най-изгодната за теб възможност.

– Позволи ми да те посъветвам – заявява единият от разпоредителите, скачайки на крака.

– Или на мене – казва другият, като го спъва, така че първият залита покрай теб и пада в канавката. Този е доста по-едър от другите двама разпоредители и те го оставят да те приближи, без повече да спорят.

– Съветът ще си струва петте жълтици, които съм готов да платя, надявам се – казваш му ти.

– Без съмнение цената му не ще надвиши десетте жълтици, които съм готов да поискам – отвръща той.

Ако се съ согласиш да му платиш десет жълтици, зачеркни ги от дневника си и обърни на #292. Ако настояваш да му платиш само пет жълтици, задраскай ги от дневника си и мини на #454. Ако кажеш, че ще му платиш пет жълтици сега и пет след като те посъветва, задраскай пет от дневника си, след което иди на #166.

345

Цифрата му за тази спирала е 3.

Ако ти си избрал 1, иди на #350. Ако избраната ти цифра е 2, обърни на #195. Ако е 3, мини на #355. Ако е 4 или повече, продължи на #286.

346

(МЪДРЕЦ) От каменното корито полъхва странна стипчива миризма, която незабавно разпознаваш като зловоние от обгорелите кости. Купчината пепел в коритото съдържа останките от някакво изгорено жертвоприношение.

[Поглеждаш отблизо и започваш да подозираш, че останките от кости, които виждаш сред пепелта, са човешки.]

Прехвърли се на #515.

347

(МАГЪОСНИК) Обмисляш дали да не изречеш някое от не бойните си заклинания.

Ако решиш да хвърлиш магия предсказание, иди на #183. Ако мислиш, че повикването на Фолтин ще бъде по-полезно, обърни на #472. Ако избереш да не изричаш нито едно от тези заклинания, мини на #444

348

Медиумът улавя мисли само от един от гостите.

Ако искаш да приближиш този човек и да му заявиш, че е Балхазар, иди на #382. Ако желаеш да го нападнеш, обърни на #29. Ако не се доверяваш на медиума и би предпочел да разчиташ на находчивостта си, мини на #458.

349

Картите бяха както следва: А, Б и Д – аса, В – царят и Г – клоунът. Ако си взел царя, но не и клоуна, не получаваш точки. Иначе получаваш по една точка за всяко асо. Сега е ред на Калюджън.

– Моят шут Старчуинд ще разбърка картите – казва той.

Старчуинд, гърбаво джудже, облечено с обърнати наопаки опърпани богаташки одежди, накуцвайки, приближава трона на Калюджън.

– Разбъркай картите добре – казва строго Калюджън. – Без пристрастия!

– Ти си най-велик сред клоуните, господарю – казва високо Старчуинд.

В стаята настъпва тишина.

– Е? – пита Калюджън с преbledняло и опънато лице.

– Я, клоунът! – възкликва Старчуинд, вдигайки клоуна от петте карти, които разбърква. – Защото само клоунът може да надхитри дори и самите богове! Такъв е и нашият господар Калюджън, владетел над всички!

Тронната зала се оглася от смеха на придворните. Пазачите се усмихват леко. Калюджън се обляга назад в трона, успокоен, макар и не особено развеселен. Старчуинд хвърля поглед към него и след това му

подава картите. Калюджън преглъща прозявката си и взима напосоки три карти, след това ги хвърля на пода с лице нагоре с победоносен вид.

– Трите петела!

Ако ти също си получил три аса, иди на #233. Ако Калюджън има повече точки от теб, обърни на #459.

350

Той поклаща глава. Хвърляш поглед към монетите. След възвръщането за следващата спирала имаш три монети ези. Клеф има две ези и три тура.

– Твоята позиция е губеща – казва, като победоносно събира монетите.

Продължи на #55.

351

С голямо усилие избутваш назад капака. Вътре намираш купчина мухлясали кости, обвити в тънък фин лен. Допирът с въздуха след толкова много векове оказва изненадващо въздействие върху останките. Пред очите ти те се разпадат на фин сух прах, който скоро се разпилява от слабия бриз, полъхващ през отвора на пещерата.

Ако още не си го сторил, сега можеш да отвориш друг саркофаг. Кой ще е той: вторият (#186), третият (#403) или четвъртият (#137)? Ако решиш, че вече достатъчно си ровил из гробовете, можеш да продължиш към брега (#293).

352

(МЪДРЕЦ) Разпознаваш малката релефна фигура, гравирани на гърба. *[Това е символът на Озирис, кайкухуранския бог, който се върнал от мъртвите. Играчът, който носи този амулет, ще възкръсне веднага щом бъде убит. Неговата издръжливост ще бъде възстановена до нормалния максимум в момента, в който бъде сведена до 0. Скарабейт действа само веднъж за дадено лице, така че когато играчът възкръсне по този начин, след това той трябва да го предаде на друг играч или да го изхвърли. Ако скарабейт бъде поставен на вече мъртво*

тяло, той ще го върне към живота, но в този случай амулетът губи силата си завинаги. Не бива също така да го поставяш върху изгнил труп, защото тогава мъртвият ще възкръсне като ужасен не-мъртъв призрак!]

Отбележи си номера на тази глава в дневника в случай, че се наложи да си припомниш отново въздействието на скарабея. Сега продължи пътя си като обърнеш на #247.

353

Взираш се в златистата течност. Повърхността на езерото като че ли улавя цялата светлина в стаята и я фокусира в една точка с почти ослепителен блясък. Прикриваш очи с ръка и наблюдаваш как светлинното петно се разраства, докато започва да грее като слънце, след което се размазва и се променя, придобивайки очертанията на грейнало мъжко лице. Той се усмихва с широка приятелска усмивка, след което бавно се обръща да погледне надясно. Под него се разпростират две тъмни петна, докато накрая те напълно заличават профила му. След това повърхността на басейна се връща в нормалното си състояние и ти поглеждаш встрани, зашеметен и зачуден дали в действителност си видял нещо. След това безмълвно продължаваш по пътя си. Иди на #188.

354

След малко минаваш покрай врата, на която са гравирани червени образи.

Има ли в отбора Мъдрец? Ако да, обърни на #266. Ако не, можеш да отвориш вратата (#406) или да продължиш нататък (#249).

355

– Отлично – възкликва Клеф. – Ти си непримирим противник, принуждаваш ме да губя почти наравно с теб. Похвално!

След като обръщате монетите за възвръщане, и двамата имате по пет ези. Той обмисля положението. Обърни на #315.

Започваш да слизаш. Скоро стъпалата те извеждат върху един опасно тесен перваз, който се вие по задната стена на огромна подземна пещера. За миг гледаш, обхванат от страхопочитание, ширналата се пред теб неземна панорама. Пещерата се простира на два или повече километра, а таванът на места надвишава стотина метра. Котловината долу представлява кратер на спящ вулкан, а пещерата се озарява в наситено червено от вулканичните гейзери, пръсващи клокочеща лава, която се стича по пукнатините в пода на пещерата.

Таванът се подпира от гигантски базалтови пилони, които се издигат на шеметна височина в сумрака. Чувстваш, че се намираш под самите основи на крепостта Калюджън и мисълта за магьосничеството, необходимо за обуздаване на ненаситния вулкан, спира дъха ти. Тук-там от цепнатини на скалния таван се стичат струйки зловонна течност. Това са отвърстията на отходните канали на крепостта и когато някоя от тези струйки попадне във вулканичните огньовете, те избухват във враждебна зелена светлина.

Дъното на кратера далеч под перваза, в който си се вкопчил, се губи във валма от зеленикаво-бели мъгли, които скриват всичко освен изригващите червени огньовете. Сред морето от мъгла се издигат три колони. Първата е свързана чрез два тесни моста с една площадка в края на ... перваз. Минаването по мостовете изглежда изключително опасно, тъй като само една грешна стъпка би те запратила в клисурата далеч долу, където тече ревящ поток от воняща вода.

Отгатък мостовете върху първата колона виждаш почернял от сажди храм. Докато внимателно пристъпваш по перваза, на терасата пред храма се появяват няколко отвратителни вещици. Дали са наизлезли да те приветстват? Не, те сочат нагоре към ято крилати лешояди, които се спускат надолу през смърдящия въздух. Значи са излезли, за да гледат представлението! Лукаво си помисляш, че може и да им изнесеш спектакъл, на който да се насладят...

Обърни на #318.



357

Тесен остър хребет отвежда до друга колона, където едва различаваш контурите на разрушен параклис. Отвъд него ями с лава пращят като огньовете на ада.

Ако искаш да минеш по хребета към параклиса, иди на #479. Ако предпочиташ да заобиколиш от другата страна на храма, обърни на #56

358

Написаното по-долу се отнася за онзи, които е изпил течността.

Течността се пени, докато минава по езика ти. Не забелязваш друго въздействие, освен тебеширения вкус, който остава след като си я погълнал.

– Не се безпокой – промърморва вещицата. – Точно такъв трябва да

е вкусът. Знаеш ли, невинаги мога да си набавя вътрешности на прилеп. Ако искаш да си купиш шише, от което да пиеш по-късно, ще ти струва две жълтици.

Тя се киска така отвратително, че едва се спираш да не запушиш ушите си.

Ако има и други играчи, които искат да пият от пенливата течност или да си купят шише от нея, сега могат да го направят. Ако желаш да опиташ друга течност, обърни на #103. Ако не искаш повече никакви течности, иди на #481.

359

Крачиш през покритата с мъгла равнина. При всяка твоя стъпка около теб се разбягват малки същества, но не можеш да различиш точните им форми в мъглата, плътно покриваща земята. Минавайки покрай един от каменните блокове, се спираш, за да го огледаш. Дребните образи, покриващи напуканата му повърхност, сякаш вибрират с някаква мистична енергия, която обаче е неведома за теб. Дори съвременните магове не могат да разчетат тези древни рунически знаци, издълбани преди два века от Истинските магове, които са били избити през изригването, унищожило нечестивия град Спайт.

– Какъв е смисълът им? – сепва те някакъв глас зад гърба ти. Обръщаш се и виждаш бродника в черни доспехи, който е поборник на мага Уру. Не прави агресивен жест, а се покланя, като казва:

– Айкън, понякога наричан Безбожника, на твоите услуги. Видях какво е напред и вярвам, че ако обединим усилията си, имаме шанс да достигнем Емблемата на победата. Поотделно със сигурност не ще успеем. Предлагам ти съюз, какъвто, както знаеш, е разрешен от правилата на турнира. Ще трябва да си поделим наградата, но дори и разделена, тя ще е предостатъчна, за да ни направи богати.

Ако се съгласиш да обединиш силите си с Айкън, премини на #17. Ако отхвърлиш предложението му за съюз, обърни на #341.

360

Този път цифрата на Клеф е 2.

Ако ти си избрал 1, иди на #365. Ако числото ти е 2, обърни на

#370. Ако е 3 или повече, мини на #286.

361

Отиваш до Емблемата. Вдигаш я победоносно над себе си и оставяш телепортиращия лъч да те окъпе в сиво-белия си блясък. Заслепен си, а когато очите ти се оправят, се оказваш в Голямата зала на кметството в града, където са се събрали маговете, за да възнаградят победителя.

Аплодисменти звънят в ушите ти. Приближаваш платформата, където магът Тор, ръководещ турнира тази година, стои, готов да те посрещне. Твоят покровител бързо слиза измежду редиците със седалки. Неколцина от събралите се магове го поздравяват, но забелязваш, че повечето го проследяват с намръщени лица. Когато някой печели, винаги има дузина губещи. Прехвърли се на #540.

362

(МЪДРЕЦ) Опитваш се да използваш парасихичната си сила на медиум. Както много от твоите способности, и тя е несигурна. Зависи от цял ред абстрактни символи и умствени нагласи, върху които трябва да медитираш. За да определиш доколко си успял, обърни или на #498, или на #258.

363

(МАГЪОСНИК) Заклинанията срещу Небуларон са безполезни. Той е обгърнат от „противомагическо поле“, което автоматично неутрализира магиите, тъй че ти изрече заклинанието, но то просто пропада. Върни се на #484 и продължи боя без да използваш повече магии.

364

Хипнотизираните играчи са длъжни да отворят вратата и да влязат в съседната стая. Другите имат избор или да последват своя другар(и), или да останат тук и да гледат какво ще се случи. Всеки от групата

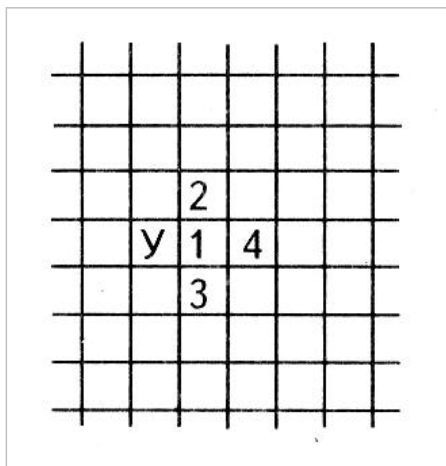
трябва да реши това сега. Обърни на #261.

365

Оглеждаш положението след възвръщането, в началото на следващата спирала той има две монети ези и две тура. Ти имаш три ези. Следващото възвръщане може само да заздравя позицията му, затова трябва бързо да се опиташ да го изхвърлиш от играта. Знаеш, че сега ще трябва да избере 1 за своя цифра.

Ако и ти избираш 1, иди на #500. Ако му излезеш насреща с 2, обърни на #495.

366



Разположи (разположете) се, както е показано. Убиецът проклина; сега, когато го атакуваш, той не може да запрети отровния си нож.

Убиец

Бойно майсторство: 7
Щети: 1 зар + 1
Психически способности: 7
Нюх: 7

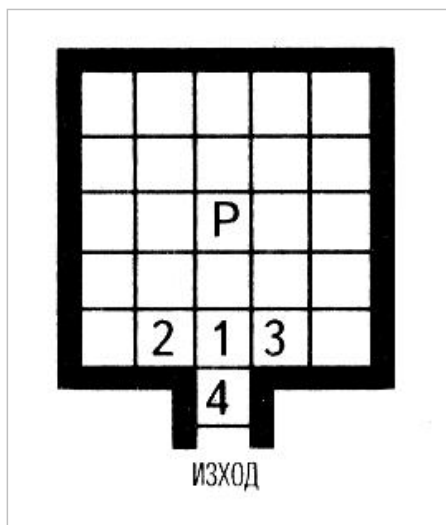
Забележка: Камата му е отровна. Ако нарани някой герои, той ще умре незабавно. Нищо не може да предотврати това.

Сражавай се с него в продължение на два рунда. Ако дотогава не си го убил, Балхазар успява да приготви и да запрати заклинание **Мълния на Немезида**, която го умъртвява. Премини на #134

367

Сивокосият рейнджър на гробниците стои пред теб, размахвайки стоманения скиптър, чийто връх сега започва да свети. Скиптърът е способен да праща взривове от фокусирана енергия. Има четири заряда (води им отчет) и всеки взрив изразходва по един заряд. Взривните вълни имат къс обсег на действие – тоест рейнджърът може да удари само играч в съседен квадрат. Не е необходимо да хвърли зарове, тъй като взривът автоматично ще удари играча, към който е насочен. Всеки взрив причинява щети в размер на 5 зара (от които играчът може да извади класа на своите доспехи).

Не забравяй да задраскваш по един заряд всеки път, когато той използва скиптъра. Ако скиптърът остане без заряди, рейнджърът ще премине към меча си.



Рейнджър

Бойно майсторство: 8
Щети: 3 зара (меч)
Психически способности: 7
Нюх: 7
Доспехи: клас 1
Издръжливост: 36

Ако *избягаш* обратно към украсената врата, иди на #246. Ако се биеш и победиш, обърни на #438.

368

Лодкарят те откарва към грубо изсечения каменен кей в дъното на езерото. Там са поставени книжни фенери и отражението на светлината им във водата хвърля непрекъснато променящи се светлинни образи върху тавана на пещерата. Слизаш от лодката, а когато поглеждаш назад, виждаш, че и гондолата, и смръщеният лодкар са изчезнали без следа. Обърни на #152.

369

Ако още не си го сторил, може или да разкопаеш една от могилите от камъни (#42), или да разгледаш параклиса (#71). Ако не желаеш да проучваш тези места или вече си го сторил, решаваеш да напуснеш по ниския тунел (#279).

370

Ти и великият майстор отново сте наравно, всеки с по четири монети ези. Той те поглежда с искрящи очи.

– Без съмнение ти си възхитителен противник. Считаю, че играта беше истинско изпитание за волята и на двама ни.

Продължи на #315.

371

Безутешният принц не може да бъде наранен, тъй като съществува само в подсъзнанието на своите жертви. Атаката ти срещу него е безплодна. Той се размива и виждаш как при всеки пристъп на смях той все повече избледнява – а същевременно ужасяващото му присъствие заразява съзнанието ти като болест.

Всеки път, когато обърнеш на нова глава, хвърляй 1 зар. Прави се само едно хвърляне, без оглед на това колко играчи има в отбора. Ако хвърлиш от 1 до 5, Безутешният принц още малко раздира душата ти: всеки играч от отбора губи по 1 точка от бойното си майсторство, нюха, психическите си способности или издръжливостта си. Играчът сам избира кое качество ще намали. Загубата е постоянна.

Ако успееш да хвърлиш 6 при отиването на нова глава, принцът най-сетне се уморява от коварната си „игра“ и завинаги напуска съзнанието ти.

Попадаш на задънен край. Нямаш друг избор, освен да се върнеш обратно, откъдето дойде. Иди на #154.

372

Кой стъпи вътре? Ако никой не е бил определен в отбор с повече от един играч, това ще бъде първият играч в бойния ред. В мига, в който той или тя влиза в нишата, този играч се превръща в камък! Всички предмети, които е носел със себе си, също се вкаменяват, така че другите играчи (ако има такива) не могат да ги вземат. Изведнъж ти става ясно защо статуите изглеждат като живи и защо повечето от тях са обърнати с лице към стената.

Ако има останали живи играчи, те се връщат, за да тръгнат по другия коридор. Отиди на #354.

373

(МЪДРЕЦ) Решаваш да рискуваш и да минеш под водопада. Той е студен, но освежаващ. Очевидно обаче съдържа зловредни магии, защото, когато се появяваш от другата страна, откриваш, че си загубил всичко, което притежаваш, с изключение на тоягата и доспехите си (ако са били у тебе).

В мига, в който стъпваш на моста, от другата страна се появява една фигура, която вдига дългите си одежди и бързо тръгва по тясната пътека към теб.

– Приветствия – казва задъхано. – Аз съм Теодорик, посветен в мистичния път на Разуленото око. Тук съм, за да установя превъзходството и вътрешната истина на моя път над всички други, като те сразя.

– Нищо не е истина, всичко е разрешено – казваш му ти, цитирайки южни Та'ашимски текстове. – Следователно, ако ме оставиш да мина, няма да се случи нищо, за което после наистина да съжаляваш...

– Ха, това е ерес! – беснее едрият посветен. – Богохулство! Кошунство! Думите ти накърняват вътрешната ми душа. Затова – пригответи се да умреш!

– Аз съм готов за смъртта – отговаряш тихо. – Но не мисля, че засега тя ще дойде за мен...

С лекота избягваш първия му тромав удар.

Ако желаеш, сега можеш да използваш силата си за левитация, за да избегнеш откачения враг. Ако постъпиш така, обърни на #282. Иначе трябва да се биеш с него, както той желае.

Посветен

Бойно майсторство: 6
Щети: 1 зара + 1
Психически способности: 6
Нюх: 6
Издържливост: 5

Ако го победиш, иди на #88.

374

(МАГЪОСНИК) Вещицата е заробена от твоята магия.

– Говори! – казва тя. – Питай. Аз ще отговарям.

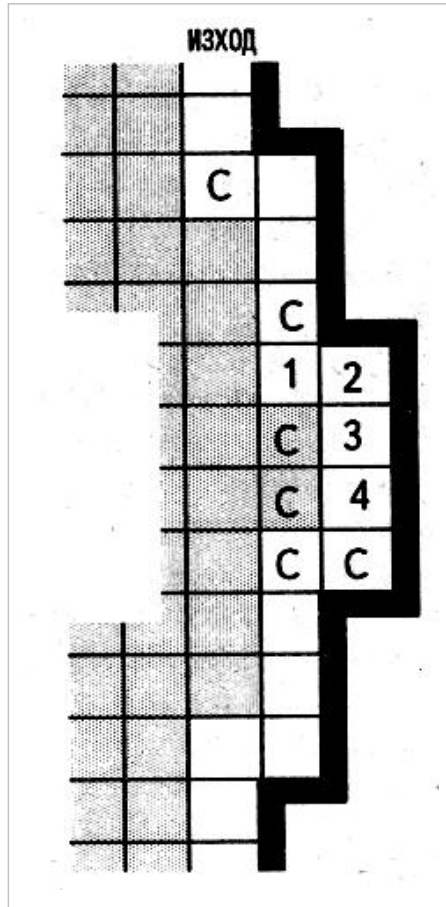
Чувстваш, че природният ѝ инат се бори с твоето заклинание. Имаш време само за един въпрос. Какво ще я попиташ?

„Кои други приключения са минали вече по този път?“ (#49). „Какво има в храма?“ (#536). „Коя от тези течности е благотворна?“ (#268). „Коя е най-голямата опасност, която ми предстои?“ (#466).

375

Този път той показва 2.

Ако ти имаш 1, обърни на #350. Ако също си избрал 2, иди на #380. Ако числото ти е 3, мини на #385. Ако числото ти е 4 или повече, върви на #286.



Издавайки писъци на нечестива наслада, те се изкачват по отвесните скали на кратера към теб. За миг почти се вкаменяваш от ужас, тъй като познаваш чудовищната разрушителна сила на тези свръхестествени същества. Но след това бойната ти подготовка си казва думата и заемаш стойка за сражение. Ако наистина е писано скиапирите да те убият, поне няма да им бъдеш лесна плячка...

Забележи, че скиапирите бидейки безплътни същества от огън, могат да ходят по почти отвесни стени и така те могат да се движат по зазрихованите квадрати, докато ти си ограничен в тесния перваз покрай ръба на кратера.

Скиапири

Бойно майсторство: 7
Щети: 6 зара + 2 ³
Психически способности: 8
Нюх: 8
Издръжливост: първи – 12, втори – 12, трети – 12, четвърти – 12, пети – 12, шести – 12

Ако успееш да *избягаши* или да ги победиш, иди на #223.

377

Нанасяш смъртоносния удар, но за твое учудване Айкън не пада! Той се протяга, смъртноблед и с изкривено от болка лице, и изтръгва оръжието от раната.

– Моята магия ще ме поддържа, докато намеря време да се излекувам – изстенва той, като процежда всяка дума през стиснати от болка зъби. – Но сега трябва да се оттегля, за да облиза раните си, така че ти ми попречи да достигна до Емблемата на победата. Знай, че Айкън помни враговете си.

Втренчил студен поглед в теб и с бликаща от устата му кръв, той изрича думи на заклинание и се превръща в червена мъгла, която бързо се изплъзва по пода на пещерата. Без съмнение ще го срещнеш отново, мислиш си обезсърчено.

Един от предметите, които той носеше – бронзов чук, не се е променил от изпаряващото заклинание. Ако желаеш да го вземеш, не забравяй да го впишеш в дневника. Като поглеждаш към кораловия остров, не виждаш признаци за присъствието на други отбори. Вече нищо не може да ти попречи да спечелиш турнира. Прехвърли се на #68.

3. При нападение от скиапири доспехите *не намаляват* нанесените щети. Огнените нокти на тези същества не могат да бъдат спрени дори от здравите стоманени нагръдници.

378

– Тогава ще останеш завинаги тук! – изпищява духът.

Само Мъдрец може да се надява да разпръсне духа, използвайки силата си да прогонва духове. Ако в отбора има Мъдрец, който желае да изпробва това, иди на #182.

Ако не присъства Мъдрец, трябва или да се съ согласиш да помогнеш на духа (#116), или да потвърдиш, че няма да му сътрудничиш при каквито и да било обстоятелства (#451).

379

Проправяш си път по нисък тунел, който отвежда встрани от послания с червен килим коридор. Тунелът изглежда много стар, сякаш издялан в скалните основи на крепостта преди стотици години. Скоро той се уголемява малко, но все още се налага да вървиш приведен, докато се изкачваш по извито, изрязано в скалата стълбище, а сетне започваш да се спускаш по дълга, обсипана с камъчета рампа. Най-сетне стигаш края, където в пода е вградена решетка. Поглеждаш надолу през нея и виждаш коридор от сив мрамор, който завършва с обкована в бронз врата. Решетката, през която гледаш, е вградена в тавана на коридора,

В същия момент дочуваш звук от завъртане на ключ, след което бронзовата врата бавно се отваря. Оттам излизат четирима едри варвари, които затръшват вратата след себе си. Без да забелязват решетката в тавана, те спират точно под теб, за да разгледат парче пергамент.

– Какво пише тук, Ерек? – промърморва единият.

– Ами не съм много сигурен, Снори – отвърща онзи с пергамента, докато пощи въшки от главата си. – Нали знаеш, че не мога да чета.

– В името на Мунина и Хугин! – прогърмява червенобрад мъж като бивол. – Толкоз ли си неук, Ерек?

Той грабва пергамента и дълго се взира в него.

– Ами тук пише... пише... май пише, че един от проходите е заднен. Но защо ни е да вярваме в някакъв си пергамент? Единственият начин, по който можем да установим със сигурност, е да опитаме...

Те се канят да продължат нататък. Ако искаш да махнеш решетката и да скочиш долу, за да ги нападнеш, обърни на #6. Ако предпочетеш да останеш там, където си, и да наблюдаваш какво ще сторят варварите по-нататък, иди на #141.

380

След възвръщането за следващата спирала, той има четири монети ези и една тура. Ти самият го следваш отблизо, като всичките ти оставащи четири монети са ези. Избери си число за следващата спирала, сетне мини на #415.

381

Веднага щом избираш флага, двама от разпоредителите изръмжават с безразличие и се оттеглят зад завесата на сергията. Третият се втурва напред, почти потривайки ръце от задоволство.

– О, превъзходен избор! – възкликва той. – Флагът, който избра, показва, че си достоен за великия маг Вил. Сега трябва да се срещнеш с него при Синята кула до река Деликти. Взemi знамето и чакай до коритото с каменната глава.

Следвайки напътствията на разпоредителя, ти прекосяваш шумните улици. Вече се свечерява и носачите на фенери сноват насам-натам, осветлявайки пътя за тълпите Свиваш от главната улица и поемаш по тиха алея. Глъчката от веселбите скоро заглъхва в далечината. Преминаваш по тесен мост през реката и приближаваш тъмния шпил на Синята Кула. До вратата на кулата се намира каменно корито с издялани глави на горгони. Решаваш, че тук са ти казали да чакаш.

Ако в отбора има Мъдрец, той или тя трябва да иде на #346. Ако няма Мъдрец, можеш или да проучиш коритото (#204), или да изчакаш, както ти беше наредено (#399).

382

Пристъпваш към мъжа, облечен в тъмносиньо. Когато го заговаряш, той надава вик на изненада и гняв. Захвърля бокала си на пода и се втурва към вратата, изваждайки дълъг нож от скрит джоб в робата си.

– Спрете този мъж! – провиква се внушителна фигура с наметало на черно-бели квадрати.

Отвън незабавно нахълтват пазачи и го притискат в ъгъла. Мъжът с наметалото се приближава към теб и казва:

– Ти разкри един убиец, който несъмнено е бил изпратен от някой

от моите съперници магове – казва той. Разпознаваш Балхазар по гласа, още преди да е свалил маската си.

– За съжаление направи това непреднамерено очевидно, смятайки, че си ме идентифицирал. За това, че вероятно спаси живота ми, ти давам този амулет на Озирис.

Той ти подава предмета: амулетът ще възкреси онзи, който го носи (до пълната му първоначална издръжливост), когато тя или той е убит. Ще действа само веднъж, след което се разпада на прах. Ако играеш в отбор, хвърлете зарове, за да видите кой ще получи амулета.

– А за това, че не успя да ме разпознаеш – продължава Балхазар, – трябва да откажа предложението ти да ме представляваш в утрешния турнир. Желая ти късмет в намирането на покровител другаде. Моят церемониалмайстор ще те изпрати

Премини на #119.

383

– Назовавам 4 – казва меко Калюджън.

Хвърли два зара. Ако резултатът е 2 или 3, Калюджън трябва да ти плати четири жълтици. Ако хвърлиш 5 или повече, ти трябва да платиш на Калюджън четири жълтици. Ако хвърлиш точно 4, и двамата губите по четири жълтици.

Ако и двамата с Калюджън нямате повече монети, иди на #244. Ако Калюджън няма, а ти имаш, обърни на #228. Ако ти нямаш монети, а Калюджън има, мини на #459. Ако и двамата все още можете да играете, продължи на #499.

384

(ВОИН) Да избягаш от ритуален дуел на живот и смърт е в противовес с бойната етика на Воина. В края на приключението трябва да извадиш 100 победни точки от общата си премия. Присъединяваш се към своите съотборници (ако си в отбор), връщаш се назад и приближаваш до украсената врата. Иди на #246.

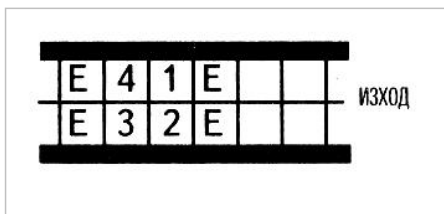
385

Положението след възвръщането е такова, че той има три монети ези и една тура в противовес на твоите две ези и две тура. Можеш да играеш само 1, на което той отговаря с 2. По този начин следващото възвръщане го оставя с две ези и две тура, докато ти ще имаш две ези и една тура. Сега и двамата нямате избор; и ти, и той играете 1, постигайки равен резултат, който му позволява след възвръщането да има три ези и една тура. Ти сега имаш три ези. Избери цифрата си за следващата спирала, после мини на #390.

386

Изкачваш се на платформата. Изведнъж се чувстваш страшно замаян. Пещерата се завърта, изчезвайки в мрака, и за момент се носиш стремително – или плаваш – през място с нереални цветове и нечувани мелодии.

Миг по-късно с облекчение отново стъпваш върху твърда земя. Въртящите се светлини избледняват и разбираш, че си телепортиран в края на много дълъг коридор. Нямах понятие къде в бойните ровове се намиращ, но това е последното, което те тревожи. Обкръжен си от четири нощни елфи, високи слаби същества, владеещи зловещи магии, които са готови да се бият с теб.



Нощни елфи

Бойно майсторство: 7
Щети: 1 зар + 1
Психически способности: 6
Нюх: 7

Доспехи: клас 1
Издръжливост: първи – 6, втори – 6, трети – 6, четвърти – 6

Всички те са си припомнили заклинанието **Нощен вой**. Това свежда психическите им способности до 6 (обикновено те са 7). Във всеки рунд един от елфите ще опитва да изрече магията, докато другите се бият. Щом успее да изрече своето заклинание, елфът се включва в сражението, а някой от другите започва да се опитва да изрече заклинанието.

Елфът, който се опитва да изрече заклинание, трябва да хвърли два зара с резултат от 2 до 5, за да успее. Това е психическо заклинание, въздействащо върху един играч (хвърли зарове, за да видиш срещу кого е насочено). Ако този играч не успее да контрира заклинанието, той или тя трябва да хвърля за бой три зара (вместо обичайните два) през следващите четири рунда.

Ако *избягаш* по коридора (което, разбира се, изисква да повалиш поне една от елфите, блокиращи изхода), иди на #503. Ако ги убиеш, обърни на #518.

387

(МАГЪОСНИК) Изричаш заклинанието си. *[Върху меча има наистина много могъща магия и малко остатъчно вълишебство проблясва между дръжката му и коридора пред теб.]*

Какво ще правиш сега? Ще вдигнеш меча (#37) или ще продължиш по коридора (#503)?

388

Втурваш се по коридора. Сивите същества пишат и пелтечат, протягайки се в опитите си да те сграбчат. Шест от тях се измъкват достатъчно от нишите, преди механизмът да се заключи, за да могат да те заръфат, когато минаваш покрай тях. Всеки играч хвърля шест пъти, за да види дали е ударен. Бойното майсторство на съществата е 7, но се хвърлят три зара вместо два, защото, тичайки, можеш да избягваш ударите. Всеки удар причинява щети на издръжливост 3 зара (намалени с класа на доспехите). Играчите се редуват да хвърлят по веднъж. Ако решиш да се върнеш назад, не забравяй, че всяко същество, покрай което си

минал преди, сега отново те удря. Така че ако се откажеш, след като си минал покрай четири, трябва отново да хвърляш четири пъти, за да видиш дали си ударен на връщане.

Ако се обърнеш и поемеш по тунела зад отворената решетка, иди на #279. Ако стигнеш до вратата в дъното на коридора, обърни на #31.

389

Вървиш по черния коридор. Накрая стигааш до вратата в лявата стена. Ако решиш са влезеш, иди на #211. Ако продължиш нататък, обърни на #249.

390

Този път той е поставил 2.

Ако ти си избрал 1, иди на #400. Ако си избрал 2, обърни на #395. Ако числото ти е 3 или повече, мини на #286.

391

Размахваш призмата към нападащите лешояди. Вероятно се надяваш, че ще произведе взрив от разрушителна магия, но нищо подобно не се случва. Закривената човка на първия лешояд избива призмата от ръката ти и тя се търкулва по каменния перваз. Разбива се на хиляди парченца, но сега нямаш време да се безпокоиш за тази загуба. Грачешите чудовища са вече върху теб. Премини на #112.

392

Влизаш във вътрешното светилище. Припламващи свещи хвърлят люлеещи се светлини по стените. В стената срещу входа е вградена голяма кръгла леща от черно стъкло, напомняща прозорец. Взираш се през нея, но виждаш само тъмно и разкривено отражение на собствения си образ.

В стената до черната леща има две осмоъгълни вдлъбнатини. Ако разполагаш с осмоъгълна стъклена призма и би желал да я използваш

сега, обърни на #174. Ако имаш две такива призми и искаш да ги използваш, иди на #269. Ако призмите не са у тебе или не желаеш да ги използваш, можеш да излезеш през левия изход (#357) или през десния (#56).

393

(МЪДРЕЦ) [Разпознаваш, че това не е обикновен лешояд, а окултен хибрид. Може би някога е бил човешко същество, съгрешило по някакъв начин срещу маговете на Крарт, и за наказание е било превърнато в чудовище. Доколкото си чувал, такава потресаваща съдба се предопределя само на най-подлите престъпници в Крарт. Крартското правосъдие далеч не е справедливо, но поне повечето злосторници милостиво се наказват с бърза смърт.]

Повикваш лешояда-човек. Иди на #79.

394

Можеш да вземеш ръцете на скелета, ако желаеш. Броят се за два предмета от товара ти. Желязната ръкавица се брои като трети предмет. (Ако притежаваш вкамененото сърце, си длъжен да вземеш ръцете, разбира се, без да ти е разрешено да изхвърляш сърцето, краката, гръдния кош или черепа. Ръкавицата можеш да вземеш или да не вземеш в зависимост от предпочитанията си.)

Тъжните лица на богомолците, по които е засъхнала сол, те правят неспокоен. Бързо изкачваш стъпалата, които извеждат от помещението към върха. Иди на #322.

395

След възвръщането за следващата спирала Клеф остава с четири монети ези, а ти – с три ези.

– Само една малка разлика – казва той с усмивка, – но с намаляването на редиците ни от монети тя става все по-значима.

Трябва да избереш друго число. Когато направиш това, иди на #405.

396

Някакви гласове ти шепнат много отдалече.

– Напусни това място. Нима си съгласен да понесеш същата съдба като нашата? Бързо! Върви си...

Не е необходимо да те увещават. Предупредителните им думи още отекват в празната стая, докато ти бързо се изкачваш по стълбите към върха. Мини на #322.

397

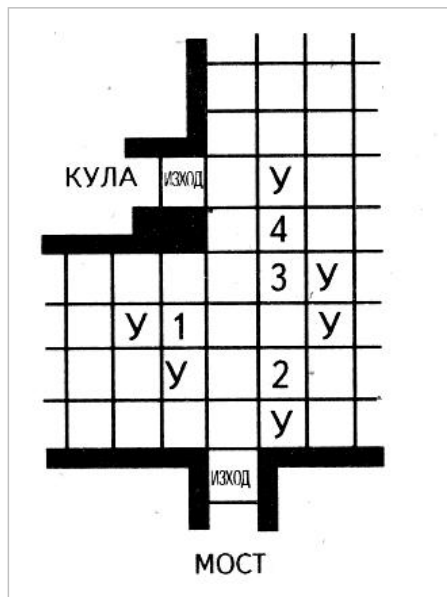
– Аз съм Балхазар – казва мъжът в червено, като поглажда мустациите си. – С удоволствие ще те наема да ме представляваш в утрешния турнир. Най-напред обаче трябва да проверя дали си достоен. Независимо от силата и смелостта ти, за да спечелиш утре в моя полза, ще ти е необходима голяма находчивост, а няколко обещаващи кандидати бяха вече отхвърлени, защото нямаха нужната интелигентност. Затова ела в замъка ми довечера. Когато пристигнеш, ще узнаеш естеството на проверката...

Обърни на #64.

398

(МАГЬОСНИК) Обмисляш различни заклинания. В момента две не бойни магии биха могли да са ти от полза. Но кои? Направи избор (не е необходимо да хвърляш зарове, за да изречеш заклинанието, защото не си в момент на сражение). Ако изречеш **предсказващо** заклинание, прехвърли се на #442. Ако предпочетеш да използваш магията **извикай Фолтин**, мини на #242.

399



Внезапно близките храсти се размърдват. Преди да успееш да реагираш, шест убийци в черни дрехи правят салто във въздуха. Заобиколен си. Всеки от нападателите вдига ръка и хвърля остър като бръснач шурикен срещу теб. Хвърли два зара за всеки шурикен – при 7 или по-малко звездичката уцелва. Щетите, нанесени от всеки шурикен, са равни на 1 зар – 1. (Убийците си разпределят целите по равно.)

Обичайното сражение с шестимата убийци започва.

Убийци

Бойно майсторство: 7
Щети: 1 зар
Психически способности: 6
Нюх: 7
Издръжливост: 5 (всеки)

Във всеки рунд, в който убиец не е в съседство с противник, той ще хвърля шурикен. Това е като действие стрелба на Мъдрец или Тарикат и изисква обичайното хвърляне на 2 зара, равняващо се на или по-малко от бойното майсторство. Всеки шурикен, който уцели, нанася щети 1 зар – 1 (като, разбира се, се извади показателят за доспехи). Предпочитаният от убийците ред, в който ще атакуват с шурикени, е следният: Магьосник, Мъдрец, Тарикат, Воин.

Ако *избягаш* през моста, иди на #443. Ако *избягаш* в Синята Кула, обърни на #535. Ако победиш убийците, мини на #226.

400

Той се обляга назад и посочва към монетите.

– Загуби, приятелю мой – изрича Клеф провлачено. – Да продължаваш играта от тази позиция е просто безсмислено...

Обърни на #55.

401

Един мъж, застанал във вътрешния двор, носи крещяща зелена перука. Докато го наблюдаваш, до него застава широкоплещест разгърден човек, обут в ярко алени панталони. Отивайки към прозореца, край теб минава висок мъж с боядисано във виолетово лице и облечен в лилави одежди. Чуваш гърлен смях и, обръщайки се, виждаш дебел мъж в кафява туника, който разказва шеги на няколко млади дами. Към кого ще се доближиш?

Мъжа със зелената перука (#417), разгърдения човек (#527), мъжа във виолетово (#123), или дебелия човек (#331)?



402

Калюджън идва да те вземе на другата сутрин. До пукването на зората остава около час време.

– Нека тръгнем по-рано, за да избегнем тълпите – казва той.

Пазачите му те съпровождат. Свитата на Калюджън – прозяваща се сбирщина от натруфени придворни и силно гримирани блудници – се събира в мразовития двор на двореца. Калюджън се качва на носилката и процесията поема през сивите улици на града. Вече се е сбрала доста голяма тълпа. Хората са се наредили покрай пътя и наблюдават, потискащо безмълвни. В момента, в който се появяват облечените в зелено войници обаче, всички избухват в екзалтирани приветствия.

При портата виждаш висока фигура с два проблясващи меча да разговаря с някого, скрит зад завеса в бляскава носилка.

– Това е Айкън Безбожника – обяснява ти единият пазач. – Той е Върховен бродник от Ямато, дошъл от земите отвъд Безмълвно море, за

да се състезава за мага Уру.

Докато го отминаваш, Айкън втрещва студените си очи в теб.

Скоро напускате града и поемате през голата пустош. Групи селяни, излезли вече на полето, за миг се откъсват от изнурителната си работа, за да ви погледат, докато минавате. По-нататък виждаш банда варвари в бронзови ризници, които бодро крачат в мразовития утринен въздух. Те жадно въртят бойните си брадви и грубо се смеят, изпускайки големи кълба пара. Потръпвайки от студ, бързаш напред, за да настигнеш носилката на Калюджън. Най-сетне стигате до ниска постройка от черен камък. Отвъд входните колони се виждат стъпала, които се вият надолу в недрата на замръзналата земя.

– Имаш моето знаме – заявява Калюджън (не забравяй да го впишеш в дневника на един от играчите). – Бъди достоен за него. Не отстъпвай пред никакви опасности. Не бягай от никое сражение. Бъди храбър. Бъди непреклонен. Върви!

Той те наблюдава, докато слизаш по стъпалата в смъртоносните бойни ровове. Някъде долу се намира Емблемата на победата. Трябва или да се върнеш с нея на повърхността... или да умреш. Продължи на #136.

403

Издърпваш настрани капака на саркофага. Тялото вътре отдавна се е превърнало в прах. Намираш единствено една сива перла, която можеш да задържиш, ако желаеш.

Ако все още не си го сторил, сега можеш да отвориш някой друг от саркофазите: първия (#351), втория (#186) или четвъртия (#137). Ако решиш, че достатъчно си се ровил из гробовете, продължаваш към брега (#293).

404

Пристъпваш тихо по коридора. Скоро той свършва с бронзов портал, който обаче е затворен от другата страна. В една ниша до портала забелязваш олтар от оранжево-червен мрамор, върху който лежи неподвижна тъмна фигура. Във въздуха се носи сладникава миризма и когато разглеждаш отблизо фигурата върху олтара, подозренията ти се

потвърждават – това е изтърбушен човешки труп. Вътрешностите му са поставени в зейналата паст на гигантски бронзов идол, който украсява задната част на нишата,

Ако в отбора има Мъдрец, иди на #139. Ако в групата няма Мъдрец, обърни на #476.

405

Този път той е поставил 3.

Ако ти си избрал 1, иди на #410. Ако цифрата ти е 2, обърни на #400. Ако е 3 или повече, мини на #286.

406

Отваряш вратата и се вираш вътре. На меката светлина от свещ различаваш обгорен череп, поставен върху нисък цокъл. Прахта по пода наскоро е била изтрита от нечи стъпки. Не виждаш други изходи.

Ако желаеш да влезеш в стаята и да вземеш черепа, обърни на #38. Ако предпочиташ да затвориш вратата и да продължиш по тунела, иди на #249.

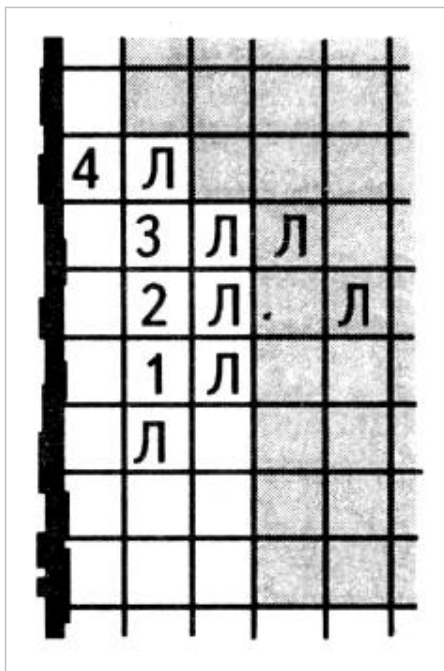
407

Втурваш се по тясната пътека, която води до площадката. Лешоядите (общо седем) грачат настървено и правят кръг, за да те пресрещнат. Тъкмо достигаш перваза, когато те нападат.

Лешояди

Бойно майсторство: 6
Щети: 1 зар + 2
Психически способности: 5
Нюх: 6
Издръжливост: 5 (всеки)

Ако победиш, иди на #142.



408

Тесните цепки на очите ѝ греят със златисто-зеленикава светлина. Около теб сякаш танцуват сенки, докато тя прошепва:

– Вземи ножа. Пожертвай кръвта си.

Всеки играч трябва да хвърли два зара, опитвайки се да постигне резултат, равен на или по-малък от своя нюх, за да устои на командата ѝ.

Ако някой не успее да устои (или предпочете да се поддаде!), обърни на #496. Ако всички играчи устоят, можеш да се биеш с нея, но трябва да държиш очите си настрана от нейния втрещен поглед, затова на-мали бойното си майсторство с 1 точка за времетраенето на това сражение (#129).

409

Следното се отнася за онзи, който изпи течността.

– Еликсирът на хаоса е силно действащо питие, нали, сестрички? – изкрещява една от вещичките, докато отпиваш.

Определено течността има приятен вкус, което е невероятно като се има предвид плуващите в нея очи. Но въздействието ѝ е абсолютно непредсказуемо; хвърли един зар, за да видиш какво ще ти се случи:

1 – Нищо.

2 – Печелиш една точка бойно майсторство до края на приключението.

3 – Придобиваш временна непобедимост – следващият удар, който те нарани, няма да ти причини никакви щети.

4 – Силите ти намаляват – прибавяй по една точка към всички рани, които ще получаваш до края на приключението.

5 – Губиш една точка нюх, докато не изпълниш мисията си в бойните ровове.

6 – Ставаш по-силен – прибави едно към точките си за щети по време на цялото си следващо сражение.

Можеш да пиеш отново и всеки друг играч в групата може да направи същото. Всеки път, когато пиеш, хвърляй зар, а ако получиш резултат, който вече си имал, игнорирай го и хвърли отново. Не забравяй, че за всяко пиене от течността трябва да се разделяш с 2 жълтици.

След това можеш да опиташ друга течност (#103) или да продължиш по пътя си (#481).

410

– Жалко – казва той

След възвръщането за следващата спирала той остава с две монети ези и две тура, но това е без значение. Твоята грижа е, че на теб ти е останала една монета и не можеш да продължиш. Удряш с ръцете по масата в пълно безсилие...

Обърни на #55.

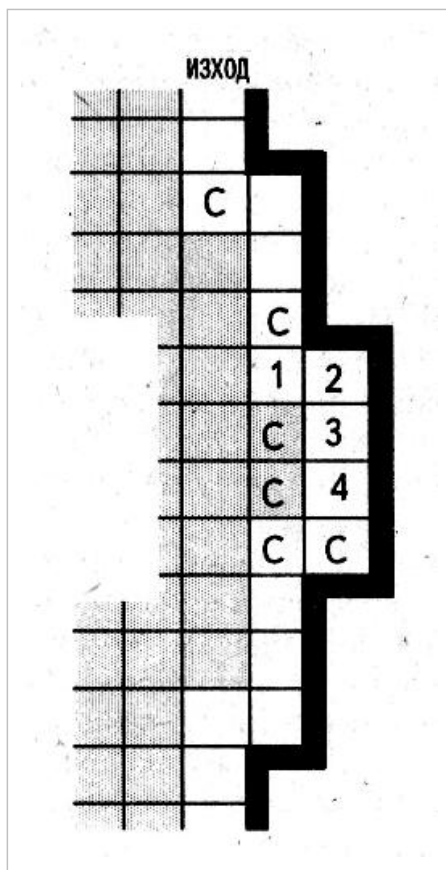
Мяташ ледения скъпоценен камък в бълбукащия басейн от лава. Виждаш как горящата червена течност почернява там, където пада камъкът; охлаждащият ефект възпира непрекъснато издигащите се от дъното мехури сероводороден газ. Скиапирите надават сърцераздирателни писъци, напомнящи виенето на човек, когото горят жив. Те са свързани с ямата с лава, която е техният дом, и отнемайки топлината ѝ, леденият скъпоценен камък изсмуква силите им.

Забележки, че скиапирите (общо шест), бидейки безплътни същества от пламък, се движат и по почти вертикални повърхности. Затова те могат да стъпват върху защрихованите квадратчета, докато ти си ограничен в тесния перваз по ръба на кратера.

Скиапири

Бойно майсторство: 5
Щети: 1 зар ⁴
Психически способности: 7
Нюх: 8
Издръжливост: 10 (всеки)

4. Доспехите *не предпазват* от щетите, нанесени от ударите на скиапирите. Огнените нокти на тези същества не могат да бъдат спрени дори от яките стоманени нагръдници.



Ако успееш да *избягаш*, иди на #223. Ако победиш скиапирите, обърни на #284.

412

Нямаш избор. Почти против волята си прилякаш и започваш да подреждаш огромните кости в железната рамка. Мислите са все още твоите собствени, но магията на Зин е внедрила подсъзнателна заповед, на която си безсилен да противостоиш. Наблюдаваш как ръцете ти

възстановяват отдавна умрелия гигант. Когато всички части на скелета са по местата си, изваждаш вкамененото сърце и го поставяш в грамадния гръден кош. Студен сух вятър се завихря около кораловия остров, виейки кръвожодно. Душата на Скраймир се завръща от мъртвите.

Вече виждаш как малки петна кожа се появяват като плесен по изсъхналите кости. Искра жизнена светлина проблясва в очните кухини на черепа.

Има ли още нещо, което би желал да прибавиш към рамката сега? Ако да, иди на #302. Ако не, се отдръпваш и наблюдаваш възкръсването на Скраймир (#117).

413

(МЪДРЕЦ) Привеждаш се, за да провериш храната, като най-напред я стриваш между пръстите си, за да изследваш структурата, след това я помиришваш и накрая предпазливо я вкусваш. Не долавяш следа от отрова, както се опасяваше, затова решаваш да я изядеш. Продължи на #273.

414

(МАГЪОСНИК) Без много да му мислиш, извикваш фолтин. Той се появява като трепкащ образ в края на полезрението ти. [*„Лариша все още притежава два предмета, скрити във фонтана“, казваш му ти. „Донеси ми ги.“ Фолтинът се колебае за момент. „Лариша е могъщо същество“, казва той. „Не, нека не го увъртаме, тя е направо демон. Би трябвало да поискам щедро възнаграждение за риска, който поемам. Ще се опитам да взема другите два предмета, но трябва да ми дадеш онзи предмет, който вече получи.“*]

Ако се съгласиш на това (другите членове на отбора, ако има такива, нямат думата), обърни на #327. Ако откажеш да заплатиш на фолтин онова, което иска, той изчезва, разгневен, с внезапен блясък от светлина (#203).

415

Този път той е поставил 3.

Ако твоята цифра е 1, иди на #420. Ако е 2, обърни на #425. Ако е 3, мини на #430. Ако си поставил 4, 5 или 6, продължи на #286.

416

(МЪДРЕЦ) Тялото на вампира трябва правилно да бъде обработено, иначе отново ще възкръсне. Вдигаш тоягата си и я забиваш в гърдите на трупа, пронизвайки сърцето. Това отнема на трупа възможността да се регенерира. Предполагайки, че Вил е вампир от традиционна крартска разновидност, сега му изваждаш очите с нагорещен връх на стрела. Това не позволява на духа му да намери обратния път от отвъдното към тялото. Накрая събираш прах от мангалите на олтара и я разпръсваш върху трупа, за да символизираш победата на смъртта над не-мъртвите. Нищо повече не може да бъде сторено; ако сега Вил възкръсне, значи е не само маг, но и чудотворец!

Напускаш стаята и продължаваш по стълбището.

Обърни на #3.

417

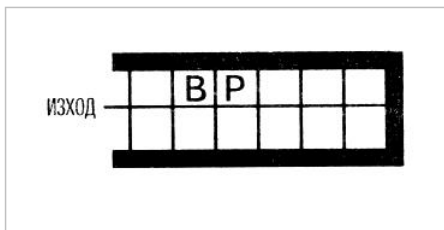
Приближаваш мъжа. Той се обръща към теб с полуусмивка, след това се разтваря във въздуха! Оглеждаш се наоколо и виждаш, че всички други гости също изчезват. Остава само един – арлекинът с наметалото на черно-бели квадрати. Когато той се изправя, разпознаваш внушителното тяло и императорската осанка на мага Балхазар.

– Опасявам се, че се провали в моята проверка – казва Балхазар, сваляйки маската си. – Не можа да ме разпознаеш сред свитата ми от илюзии. Това е печално, тъй като се надявах, че ще се справиш по-добре. Сега е време да си вървиш.

Премини на #119.

418

(ВОИН) Предстои ти ритуален дуел на живот и смърт с реинджъра, ветеран на гробниците, от страховития Инквизиторски батальон.



Рейнджър

Бойно майсторство: 8
Щети: 3 зара
Психически способности: 7
Нюх: 7
Доспехи: клас 1
Издържливост: 36

Ако го победиш, иди на #488. Ако *избягаш*, мини на #384.

419

Едва различаваш само три стиха, издълбани в прогнилото дърво на шамандурата, които гласят:

„Какъвто си ти сега, такъв бях навремето аз;
Където съм аз сега, там трябва да отидеш ти;
издърпай ме от мястото, където лежа...“

Вързана през халка отстрани на шамандурата, виси тежка желязна верига. Тя е потопена и краят ѝ е дълбоко под водата. Като че ли лодка-рят няма желание да се бави повече тук. Виждаш как присвитите му пръсти, стиснали греблото, леко потреперват.

Ако му кажеш да продължи да гребе, иди на #247. Ако пожелаеш да изтеглиш желязната верига, обърни на #502. Ако има Магъосник, който иска да направи предсказваща магия, мини на #122. Ако има Мъдрец, който би желал да използва паранормалното си зрение, иди на #108.

420

Той поглежда към теб и свива рамене.

– Защо да продължаваме играта? – казва той. – Сам виждаш, че победих, нали?

Обърни на #55.

421

Като използваш буйно горящите мангали от двете страни на параклиса, не ти отнема много време да разтопиш леда, който държи тялото. То е отлично запазено; воинът изглежда така, сякаш е спал през цялото време, докато е бил в леда. Можеш да вземеш кожените му доспехи (клас 1), ако желаеш. Няма никакво оръжие. Ако притежаваш смарагдов скарабей, можеш да го окачиш на врата му. Ако скарабейт е у тебе и решиш да го използваш, обърни на #124. Ако не, иди на #369.

422

Всяка шахматна фигура е изваяна със забележителна точност. Пешките представляват застанали мирно джуджета с копия и несъразмерно големи шлемове. Кралските телохранители са изобразени като набити пехотинци с пики. Офицерите са енергични фигури с елегантни ризници в противовес на навъсените и мрачни лица на застаналите до тях стари жреци. Сериозните лица на царя и царицата почти греят в царствено величие.

Но нямаш много време да се удивляваш на майсторската изработка. Изневиделица около тебе се изсипва градушка от стрели. Две от тях попадат в целта си (в отбор от повече играчи хвърлете зар, за да видите кой е улучен), като всяка причинява щети на издръжливостта в размер на 1 зар. Щетите, разбира се, се намаляват с класа на доспехите, както обикновено.

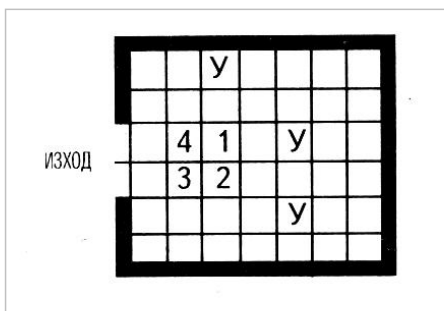
Ако още си жив, разбираш, че някой на балкона отгоре стреля по теб из засада. Трябва да действаш бързо, преди да е презаредил. Как ще постъпиш? Ще изтичаш към двойната врата в дъното на стаята (#126), ще се втурнеш нагоре по стълбите към балкона (#82), или ще се изтеглиш от стаята по пътя, по който дойде (#48)?

423

(ТАРИКАТ) Рейнджъра те чува и се обръща, тутакси вадейки меча си. Притаяваш се в укриващите сенки и той се вира в прохода, мъчейки се да разбере откъде е дошъл шумът. Сега обаче вече е нащрек и трябва или да се хвърлиш срещу него (#192), или да се оттеглиш и да тръгнеш по другия път (#246).

424

Стигаш до една врата и я отваряш, само за да откриеш, че стоиш пред трима високи убийци, облечени в гарваново черни туники и с маскирани лица. Надвесили са се над кървящото тяло на воин, когото както изглежда, току-що са убили.



Убийци

Бойно майсторство: 7
Щети: 1 зар
Психически способности: 6
Нюх: 7
Издръжливост: 6 (всеки)

Във всеки рунд, в който убиец не е в съседство с противник, той ще хвърля шурикен. Това е като действие стрелба на Мъдрец или Тарикат и изисква обичайното хвърляне на 2 зара, равняващо се на или по-малко от бойното майсторство. Всеки шурикен, който уцели, нанася щети 1

зар – 1 (като, разбира се, се извади показателят за доспехи). Предпочитаният от убийците ред, в който ще атакуват с шурикени, е следният: Магьосник, Мъдрец, Тарикат, Воин.

Ако *избягаши* обратно до разклонението, за да тръгнеш по черния коридор, иди на #354. Ако унищожиш убийците, обърни на #127.

425

Положението след възвръщането е такова, че той има две монети ези и три тура. Ти имаш три ези. На пръв поглед ситуацията не изглежда чак толкова лоша, но Клеф гледа замислено масата няколко секунди, след което поклаща глава със съжаление.

– Е, това е – промърморва той. – Чудесен двубой, само че от сегашната си позиция ти вече не можеш да спечелиш...

Обърни на #55.

426

(МЪДРЕЦ) За да достигнеш по-отдалечения от двата моста, първо трябва да минеш през водопада.

Ако искаш да направиш това, обърни на #373. Ако предпочиташ да прекосиш по близкия мост, иди на #157.

427

Бавно слизаш по дългото стълбище. Усещането, че се движиш по стъпала от твърд мрамор, които се крепят във въздуха само от магия, е някак призрачно.

Когато стигаш средата, стъпалата внезапно хлътват, образувайки наклонена плоскост. Политаш неконтролируемо надолу към каменната маса и най-сетне спираш – разтърсен, но не наранен – пред двата проблясващи овала. Сега, отблизо, виждаш, че това са два астрални входа. Ако минеш през тях, ще бъдеш телепортиран някъде – но няма начин да разбереш къде преди да ги използваш.

Хвърляш поглед назад към храма. Не можеш да се върнеш по наклонената плоскост на стъпалата, която се спуска от терасата. Трябва да избереш един от астралните входове.

Ако поемеш през метално синята врата, мини на #114. Ако предпочетеш пулсиращо зелената врата, иди на #307.

428

Най-накрая успяваш да минеш през психическата бариера, която препречваше пътя ти през астралната порта. Тъмнината пред теб трепка с различни форми и цветове, докато се носиш към нея. Изпускаш въздишка на облекчение, когато най-сетне излизаш от другата страна на портата...

Сега стоиш върху каменен пилон, който се издига насред езеро от бълбукаща лава. Телепортирал си се на стотици метри през пещерата. От пилона се разкрива забележителна гледка – гледка, която от пръв поглед ти погазва неимоверно огромните размери на бойните ровове. Далече към стената в дъното виждаш ранина с виещи се мъгли, където побити камъни стърчат нагоре като заострени зъби. Отвъд равнината се издига коралов остров, където – както ти подсказва интуицията – те чака Емблемата на победата.

Спускаш се по стълбището вътре в пилона и стигаш до едно помещение долу. Огромните му дървени врати лежат паднали на пода с панти, корозирали преди стотици години в серните и вулканични изпарения от лавата. Поглеждаш през рова от магма, който заобикаля пилона. Краищата на кратера, обграждащи това езеро, се издигат от всички страни. Ако успееш да се добереш до кратерната стена, навярно би могъл да я прескочиш и да стигнеш до пътеката, която се вие на върха – но за да сториш това, трябва първо да измислиш как да прекосиш бълбукащата лава...

Ако притежаваш медальон от опал, иди на #523. Ако нямаш медальон, но в отбора има Мъдрец, обърни на #256. Ако няма нито медальон, нито Мъдрец, но присъства Магьосник, премини на #431. Ако нямаш нито една от горните възможности, продължи на #101.

429

Нямаш друг избор, освен да се биеш с шест трепкащите скиапири. Те изгарят от нетърпение да сварят кръвта ти в огнената си прегръдка.

Отбележи си, че тъй като скиапирите са безплътни същества от

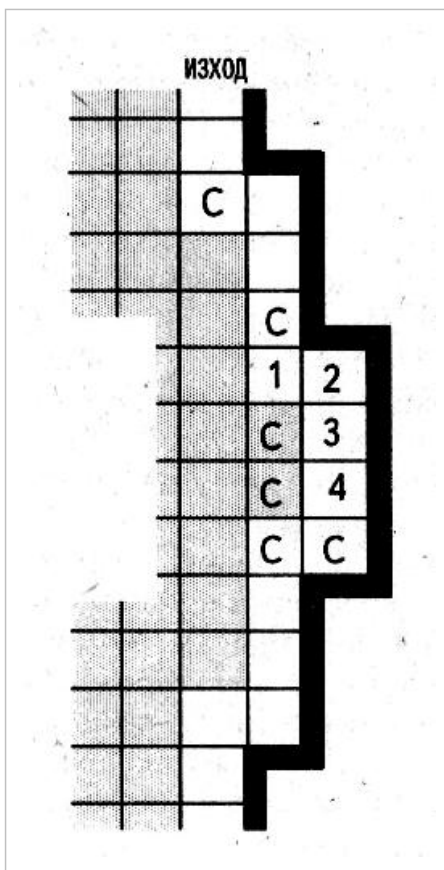
огън, те могат да се движат по почти отвесни повърхности. Така те имат право да стъпват върху заштрихованите квадрати, но ти си ограничен само в тясното пространство на перваза покрай ръба на кратера.

Скиапири

Бойно майсторство: 7
Щети: 6 зара + 2^5
Психически способности: 8
Нюх: 8
Издръжливост: 12 (всеки)

Ако *избягаш* покрай тях, иди на #223. Ако ги победиш, обърни на #284.

5. При нападение от скиапири доспехите не намаляват нанесените щети. Огнените нокти на тези същества не могат да бъдат спрени дори от здравите стоманени нагръдници.



430

Положението след възвръщането е такова, че той има пет монети ези, а ти – четири. Въпреки че Клеф има леко предимство, ти се решен да го стопиш. Избери цифрата си за следващата спирала, след което отиди на #435.

431

(МАГЪОСНИК) Промърморваш заклинанието, което извиква фолтин. Ако и той не съумее да ти помогне, наистина няма никаква надежда. Той се появява в сенките в дъното на стаята, далече от светлината, хвърляна от кипящата лава.

[„Мога да ти помогна“, казва той, „но заплащането трябва да бъде пропорционално на нуждите ти. Тъй като, ако не прекосиш ямата с лава, ще се провалиш в мисията си – и най-вероятно ще загинеш – аз настоявам да получа всички предмети, които носиш, с изключение на оръжията.“ В отбор от повече играчи това се отнася не само за теб, но и за всички играчи. Нямаш избор; казваш на фолтин да вземе каквото иска. Той взема всичките ти (ви) предмети (не забравяй да ги задраскаш от дневника) и отново проговаря: „Използвай падналите врати като салове. Те са от здраво кратско дърво и няма да потънат в лавата, а и навярно няма да се подпалят, докато не пресечеш.“]

След което фолтин изчезва. Обърни на #132.

432

Убил си снежния гигант Скраймир, могъщ враг, който е причинявал главоболия дори на Истинските магове на Крарт. За тази забележителна победа получаваш премия от 200 точки на опитност (разделени по равно между всички оцелели играчи).

Изкатерваш се на върха на кораловия остров и вземаш Емблемата на победата. Колоната светлина те облива и усещаш как **телепортиращото** заклинание започва да действа. Отнесен си в Кметството на града, в Голямата зала, където са се сбрали маговете, за да приветстват победата ти. Най-напред до теб се приближава магът Тор.

– Говоря от името на всички магове – заявява той. – Ти постигна много повече от спечелването на ежегодния турнир. Ти надви нашия враг от незапомнени времена – всяващия ужас Скраймир – и затова сега ще бъдеш възнаграден най-щедро...

Той плясва с ръце и към теб се втурват роби, понесли дарове върху подноси от нефрит.

Ако в групата има Воин, той или тя може да вземе омагьосан меч. Той прибавя 1 точка към бойното майсторство на притежателя си.

Ако има Мъдрец, той или тя получава предпазваща магия, която

прибавя 1 точка към класа на доспехите.

За Тариката има вълшебен лък, който прибавя 1 точка към бойното майсторство, когато той или тя избира действие стрелба по време на сражение. Стрелите, изстрелвани с този лък, причиняват щети 1 зар + 1.

За Магьосника, ако има такъв, маговете са осигурили чудодееен пръстен, който осигурява 1 точка, добавена към психическите способности.

Когато всички оцелели играчи вземат предметите, съобразно с приключенския си тип, обърни на #540.

433

Черепът отново проговаря и оковите се плъзгат встрани, дрънчейки с ръждясалите си халки по каменния под, докато се отдръпват в сенките. Ако разполагаш с вкамененото сърце, си длъжен да вземеш краката на скелета, дори това да означава да изхвърлиш нещо друго. (Не можеш обаче да изхвърлиш сърцето, черепа или гърдния кош.) Ако вкамененото сърце не е у тебе, си свободен да избираш дали да ги вземеш или не. Забележи обаче, че краката се броят за два предмета от товара ти.

Прехвърли се на #538.

434

(ВОИН) Опитът ти да покажеш върховно боравене с меча не е толкова сполучлив. Дръжката леко се изплъзва от ръката ти, което те извежда от равновесие и те запраща към една от локвите по калдъръма.

– Едно е сигурно, маговете рядко наемат пияници – промърморва наглият разпоредител.

Засрамен, прибираш меча в ножницата. Отново се насочваш към трите флага. Кой от тях ще вземеш: маслинозеления (#52), червения (#28) или черно-лилавия (#381)?

435

Клеф нагласява зара си, след което вдига длан, за да покаже 4.

Ако ти си поставил 1, обърни на #440. Ако цифрата ти е 2, иди на #420 Ако е 3, мини на #425. Ако е 4 или повече, върви на #286.

436

(МАГЪОСНИК) Фолтин се засмива по странен начин, сетне пробягва по тавана на балната зала. На фона на белия мрамор той се вижда само като бледа трептяща сянка. [*„Има един маг, облечен в кафяво плюшено облекло!“*, провиква се фолтин, сочейки надолу. *„Дивната музика на оркестъра на Балхазар ми достави удоволствие, затова този път се отказвам от обичайното си възнаграждение. Сбогом!“*]

Фолтин си тръгва. Ако желаете да идеш до мъжа с кафявата плюшена дреха и да му заявиш, че е Балхазар, обърни на #331. Ако предпочетеш да не се съобразиш с фолтин и се помъчиш да разпознаеш Балхазар по друг начин, иди на #458.

437

Сега е ред е на Калюджън да посочи цифра. Той внимателно обмисля положението.

Ако си останал само с една или две жълтици, продължи на #206. Ако все още имаш три или повече жълтици, мини на #383.

438

Можеш да вземеш меча му (и скиптъра, ако има останали заряди), преди да се върнеш обратно към украсената врата. Продължи на #246.

439

Хрумва ти отчаян план. Може би ако възвърнеш тленните останки на съществото, ще можеш да го унищожиш. Това означава да изтеглиш от водата железния кафез с костите му, за което ще са необходими четири рунда, ако изтеглянето се извършва от един играч, и два рунда, ако се извършва от двама играчи. В изтеглянето не могат да участват повече от двама играчи и докато се занимават с това, те очевидно не могат да се бият (или да предприемат други бойни действия). Докато вадиш кафеза, фантомът ще насочи атаките си срещу играча (играчите), който е зает с това.

Върни се на #502 и продължи сражението. След като мине съответният брой рундове и успееш да изтеглиш кафеза, премини от #502 на #107.

440

Клеф е свел монетите ти до една. Той все още има пет – две ези и три тура. Тъй като не можеш да продължиш, той печели играта. Обърни на #55.

441

Изваждаш парченцето от ковчежето и го забиваш в една от камерите на вкамененото сърце. След няколко мига то започва да пулсира с живот и придобива розов оттенък, изпълнено с прясна кръв. Камъкът се превръща в жива плът. По костите се появяват яки мускули, държани от хрущяли и кожа. Скраймир се надига от мъртвите.

Той застава пред теб, извисявайки се към тавана на пещерата като сянката на голям глетчер. Брадата му проблясва от ледени шушулки, а очите му горят в леден гняв.

– Скраймир отново стъпва върху Средната земя! – извиква той, разтърсвайки каменните стени с гръмотевичния си глас. – Земите на Легенда все още кънтят от неговия боен рев. Нека маговете, които клечат върху старите тронове на Крарт, знаят, че те няма да дочакат пукването на зората, защото небето ще бъде окъпано в тяхната кръв!

Внезапно той те забелязва. Усещаш върху себе си сковаващия поглед на тъмните му очи, сякаш попарен от първия зимен мраз.



– Скраймир е върнат към живот от тленна ръка – промърморва той заплашително. – Това достойно ли е? Как би могъл гордият господар на Джотънхайм да понесе такъв срамен дълг? Невъзможно! Затова ти пръв ще умреш от моята възкръснала ръка...

Той протяга ръка надолу към теб. Усещаш силата му и знаеш, че колосът, който стои пред теб, не е някой случаен недосялан великан. Скраймир наистина е господар на гигантския дом, същество, което би могло да предизвика самите богове. Решен на всичко, се приготвяш за битка.

Внезапно обаче той сграбчва гърдите си и надава вик на агония, който разтърсва кораловия остров под теб и откъртва сталактитите от тавана над теб.

– Сърцето ми! О, могъщото ми сърце изгаря, опърлено от проклет огън. Лодж, няма това е твоя рабо...

Той се сгромолясва на земята с такава сила, че губиш равновесие и падаш. През вдигналите се облаци скален прах виждаш как тялото му се сгърчва в кратък конвулсивен спазъм, докато изгарящият калиум

унищожаваш сърцето и експлодира в гърдния му кош. Снежният гигант не може да издържи на силата на горещината и пламъците. Пред очите ти огънят се разпростира през огромното му тяло и за минути го превръща в пепел. Този път не остават дори костите му

Иди на #432.

442

(МАГЪОСНИК) Използваш вълшебната си мощ, за да се взреш в бъдещето – или по-точно в един от многото възможни варианти на бъдещето, които те очакват, в зависимост от решенията и действията ти. *[За миг се виждаш, вдигнал високо Емблемата на победата и приветстван от тълпите, когато победоносно се появяваш от бойните ровове. Но не – гледаш твърде далеч в бъдещето, към една съдба, която зависи от безброй превратности. Настройваш възприятието си, като се съсредоточаваш върху следващите няколко часа. Зърваш надвесен над теб бледолик мъж в черно-лилави одежди и с кръв върху устните. Картичната избледнява и виждаш друго възможно бъдеще. Сега се намиращ на бал с маски и търсиш някакъв човек сред дегизираните гости – приближаваш се до някакъв арлекин с наметало на черно-бели квадрати, а той сваля маската си и те потупва по рамото. Напрягаши сили да видиш и друга версия на събитията, но повече не можеш да поддържаш магията.]*

Изтощен от огромното усилие, не можеш веднага да направиш ново заклинание. Върни се на #1 и направи друг избор.

443

Връщаш се на главния площад, който вече е почти опустял, с изключение на няколко блудници и отегчения градски патрул. Покрай краката ти се търкулва скъсано парче хартия и ти го настъпваш. Оказва се афиш, който съобщава за турнира.

Бързаш към сергията, надявайки се, че разпоредителят на Вил все още е там. Има няколко неща, които би искал да му кажеш, но мислите ти за разплата се изпаряват. Той си е отишъл, а заедно с него – и аленият флаг. Вече нямаш друг избор, освен да вземеш маслинозеления флаг, който е останал.

Последният разпоредител дреме на пейката пред сергията. Бодваш го с пръст и той се разбужда стреснат.

– Най-после – въздъхва сънливо, като те гледа как взимаш флага. – Вече мога да си ида у дома и да откъсна...

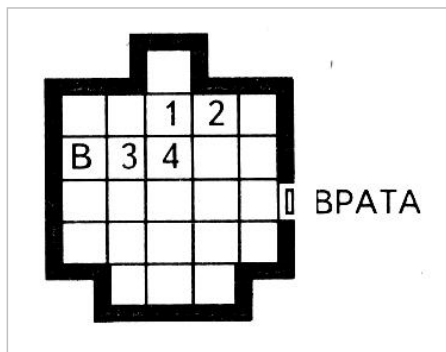
Обърни на #52.

444

Намиращ се в параклиса на Синята кула. Внезапно чуваш страховит глас:

– А, моят бъдещ поборник в турнира!

Извърщаш се бързо и виждаш високата фигура на мага Вил, облечен в черно-лилави одежди върху потъмняла сребърна ризница. Той протяга към теб бледите си пръсти с нокти като на хищна птица. Устата му се разкривява в жестока усмивка, разкривайки редица остри зъби. След това той се втурва към теб.



Магът Вил

Бойно майсторство: 7
Щети: 3 зара
Психически способности: 9
Нюх: 9
Доспехи: клас 2
Издръжливост: 35

Забележка: Тъй като е вампир, Вил има специфичната способност да парализира с докосването си. Всеки (с изключение на Мъдреца), който е ранен от него, незабавно трябва да хвърли зарове със сбор, равен на или по-малък от своите психически способности. Ако хвърлянето е неуспешно, парализираният играч пада на пода и не може повече да взема участие в сражението, Мъдреците са имунизирани заради превъзходството на умствените им умения над тялото.

Не можеш да *избягаш*, защото Вил несъмнено просто ще те преследва в образа на вълк. Ако успееш да го сразиш, иди на #81.

445

Този път той разкрива 2.

Ако ти си избрал 1, обърни на #480. Ако числото ти е 2, иди на #485. Ако е 3, мини на #490. Ако е 4 или повече, върви на #286.

446

Оглеждаш се за гости, внушително високи на ръст. Наблизо стои пълен и висок човек със сив кожух, който жадно пие вино. Забелязваш един мъж със зелена перука, който изглежда висок, но може би само така ти се струва, защото е много слаб. Покрай тебе минава едър мъжага, облечен в костюм на мечка, който размахва звънец – както изглежда, той е най-високият сред присъстващите.

Към кого ще се обърнеш: към мъжа със сивия кожух (#123), към човека със зелената перука (#417), или към мъжа, облечен като мечка (#277)?

447

Ръката се отпуска веднага щом осъществява магическото си нападение. Предпазливо я избутваш настрана и отместваш останалите камъни, за да преровиш гроба. Намираш оскъдно имане – една единствена жълтица, каквато никога преди не си виждал. Доста е голяма; от едната ѝ страна е гравирана спирала, а от другата – пет бразди. Решаваш, че не си струва риска да разравяш друга могила.

Ако още не си го сторил, сега можеш да провериш олтара (#71), да

разгледаш ледения блок (#334), или да напуснеш през тунела (#279).

448

(МЪДРЕЦ) Медиумът действа. *[Сетивата ти с лекота напускат обичайните си тесни ограничения и плъзват напред, улавяйки мислите на другите. Макар и трудно, най-сетне напишваши оскъдните мисли на варварите, които вървят по коридора. Настъпва кратък проблясък от по-усилена умствена енергия, когато стигат до разклонение в коридора и трябва да решат накъде да тръгнат. Разделят се на две групи. Дясната група от мисли, изглежда, се приближава до друга мрежа от мисловни процеси, далеч по-силни от техните собствени. Очевидно варварите не знаят, че тази друга група се намира пред тях.]*

Искаш ли да останеш тук? Ако да, обърни на #73. Ако сега предпочиташ да се спуснеш през решетката и да последваш варварите, иди на #477.

449

(ТАРИКАТ) Избягваш връхлитащия меч на Хурондус и поставяш ръка върху рамото му, възнамерявайки да го прескочиш през главата и да изгичаш до края на моста. Той обаче осъзнава какво правиш и внезапно сграбчва ръката ти, притискайки те с цялата си тежест.

– Хубаво е да живееш отново – изсъсква, притиснал лице в твоето, – но това не е толкова важно, колкото да те убия...

Хванал здраво ръката ти, Хурондус скача във въздуха и двамата политате заедно към клисурата долу.

Ако не са останали други живи играчи, това, разбира се, е краят на приключението.

Ако има оцелели играчи, на които все още предстои да прекосят моста, те трябва сега да решат кой ще го стори.

Ако има живи играчи, но те вече са пресекли, те би трябвало да идат на #519, ако Имрагарн е с тях, или на #98, ако не е.

450

Този път той се спира на 5.

Ако твоето число е 1, обърни на #455. Ако е 2, иди на #460. Ако е 3, мини на #260. Ако си избрал 4, върви на #285. Ако си избрал 5 или 6, продължи на #286.

451

– Погледни огньовете на бойните ровове – казва духът, като размахва прозрачните си ръце, посочвайки забуления в мъгли вулканичен простор долу. – Студената скала лежи като капак на ковчег, украсен с драпериите на сивата мъгла. Но отдолу бушуват и кипят самите огньове на пъкъла. Така е и с мен. Аз съм мъртъв, тленната ми черупка е пепел, но духът ми пламти с натрупаната омраза и свирепост на хилядолетното кръвно отмъщение. Ти временно ми попречи, спря ме само за миг във вечността на моето съществуване, но аз ще се погрижа страдалческите ти писъци никога да не спрат.

Той призовава демони от най-тъмната част на ада, които да те измъчват и инквизират, и ти разбираш, че това е краят на твоята мисия. Но всъщност агонията едва сега започва...

452

Нехайно приближаваш до сергията. Трите флага се веят унило от вечерния бриз. Отвърщаш с намръщено чело на студените погледи на разпоредителите на маговете.

Ако искаш да вземеш маслинозеления флаг, обърни на #52. Ако желаш да вземеш аления флаг, мини на #28. Ако избираш знамето в черно и лилаво, иди на #381. Ако първо ще се опиташ да поговориш с разпоредителите, върви на #227.

453

Казваш на тази странна жена кой подарък ще приемеш и тя ти го подава. Думите ти на благодарност са прекъснати с жест за сбогом от слабата ѝ ръка.

– Недей да ми благодариш, защото съм същество без душа и просто изпълнявам задължението, което съдбата ми е отредила... Сега трябва да те върна в бойните ровове.

Ако в отбора има Тарикат и той или тя иска да направи нещо, обърни на #147. Ако има Магьосник, който желае да действа, иди на #414. В противен случай продължи на #203.

454

(ТАРИКАТ) – Пфу! – казва той, като взема онова, което му подаваш с не особено голяма благодарност. – Все пак, макар и да не ме правиш по-богат, поне ще си платя пиенето в „Гълтката на таласъма“ тази вечер. Вземи флага в черно и лилаво, това е моят съвет. Но не говори повече за това, защото градската стража най-вероятно ще те набучи на кол, загдето подкупваш длъжностно лице от турнира... Обърни на #332.

455

След възвръщането за следващата спирала той има две монети ези и много тура. Ти, от своя страна, имаш само една монета. Това означава, че не можеш да продължиш по-нататък.

– Безсмислено е да продължаваме, тъй като развързката е ясна... – казва Клеф, като събира монетите от масата. Обърни на #55.

456

Бронзовите врати се отварят и те пропускат в дълга зала, осветена от кандила, в които горят тежки ароматизиращи вещества с потискащия червен блясък на нажежени въглища.

Внезапно вратите зад теб се затръшват с отекващ трясък. От сенките в дъното на залата се появява огромна фигура, която държи ятагани от черен метал във всяка от четирите си ръце. Създанието е черно като нощта – фигура от плътна сянка, с изключение на проблясващите в синьо цепки на очите.

– Попаднал си в залата на Небуларон, пияча на души и гълтача на магьосничество. Четирите ятагана мрачно проблясват на светлината на жаравата. – Пригответи се да умреш, нещастнико!

Ако в отбора има Мъдрец, обърни на #199. Ако не присъства Мъдрец, мини на #484.

457

Сломил си могъществото на един от боговете демони на Крарт. Макар и от по-низшите разреди на божествата, все пак Небуларон беше враг, с който не може да не се съобразиш. Това, че го уби, ще ти донесе премия от 140 точки на опитност, разпределени между всички живи в момента играчи.

Сега можеш да продължиш нататък, отвъд тази стая. Отваряш вратата в дъното и поемаш по широка галерия. По едно време минаваш покрай скелет – вероятно на отдавна умрял приключенец, който някак е успял да избяга от лапите на Небуларон, само за да умре от собствените си рани след това. Няма как да разбереш истината и въпреки че претърсваш мухлясалите кости, не откриваш нищо интересно. По-нататък стигаш до една зала, където златен басейн хвърля трептящи светлинни образи по стените и тавана.

Ако желаеш да погледнеш в басейна, обърни на #353. Ако подминеш басейна и продължиш нататък, иди на #188.

458

Как ще разпознаеш Балхазар? По високия му ръст (#446), по страностите на държането му (#291), по цвета, в който е облечен (#401), или по дрехите му (#94)?

459

– Брей, брей, май загуби! – подиграва се Калюджън, а пазачите и придворните припадат от смях. Внезапно чуваш звук от изтеглени мечове. Светкавично се обръщаш, но вече си обграден от няколко войници от Батальона на смарагдовата хидра, елитните телохранители на Калюджън. Мечовете им проблясват с мразовит зелен блясък. Нямаш друг избор, освен да се предадеш.

– Има глоба за това, че загуби – изрича патетично лудият маг. – Капитан Праеториус ще те обезоръжи. Ще бъде интересно да се види как ще се справиш в бойните ровове без оръжие, а?

Строгийт на вид капитан пристъпва напред и ти отнема оръжията. Задраскай всички оръжия от дневника се (с изключение на сабята

дамаския на убийците или невидимия меч на Лодж Небобегача, ако са у теб).

Продължи на #177.

460

– Мисля – заявява Клеф, – сам виждаш, че спечелих. Едва ли си струва да продължаваш играта от тази безнадеждна позиция. И той загребва със замах монетите от масата.

Обърни на #55.

461

Когато посягаш към ножницата му, той се обръща! Замръзваш, докато ръката му се стрелва към меча. Той замахва почти инстинктивно и ти причинява дълбока рана. Губиш 7 точки издръжливост. Ако все още си жив, идваш на себе си от болката точно навреме, за да видиш как той изтичва до вратата в дъното на прохода и я отваря. В краката ти върху плочите лежи ръждясал меч. Ако желаеш, можеш да го вземеш, но знай, че ще той се счупи, ако по време на бой с него получиш 12 (6 и 6) от хвърлените два зара. След като се счупи, ръждясалият меч става безполезен.

Рейнджърът на гробниците е изчезнал зад вратата, но след секунди се появява отново със стоманен скипър в ръце, чийто връх е насочил срещу теб.

Ако решиш се втурнеш напред и да го нападнеш, обърни на #367. Ако предпочиташ да избягаш към украсената врата, иди на #246.

462

Ако в отбора има Мъдрец, тя или той би могъл да се опита да прогони съществото с **прогонване на духове** (#194), Иначе би могъл да продължиш битката (#502) или да се опиташ да измислиш друга стратегия (#439).

463

(МЪДРЕЦ) Разпознаваш течността във флакона като смъртоносна отрова. Всеки, който пие от нея, автоматично бива убит, а противоотрова за нея няма. Бързо хвърляш флакона на пода и го стъпкваш. Иди на #236.

464

(ТАРИКАТ) Хвърляш монета, сетне решаващ да тръгнеш по по-отдалечения мост. Пристъпваш под водопада и усещаш странно боцкане по кожата – очевидно водопадът прилага някакво феерично вълшебство.

Хвърли два зара, като се опиташ да получиш резултат, равен на или по-малък от нюха ти. Ако успееш, обърни на #143. Ако се провалиш, иди на #104.

465

Този път Клеф е избрал 2 за своя цифра.

Ако ти си поставил 1, обърни на #425. Ако си предпочел 2, продължи на #380. Ако си избрал коя да е друга цифра, мини на #286.

466

(МАГЪОСНИК) – Без съмнение това ще е гигантът Скраймир, когото магът Зин ще те помоли да възкресиш от мъртвите.

Изглежда, тя няма какво повече да ти каже по въпроса. Усещайки, че магията ти е на път да приключи действието си, изтегляш отвратителната вещица до ръба на терасата и я буташ долу в клисурата. Действието на омайващото заклинание приключва и докато тя пада, разбирайки какво става, от устата ѝ се изтръгва неистов писък...

Премини на #67.

467

Един от приключенците пада в кратера, преди да можеш да го

задържиш. Тялото на другия се плъзва малко, но успяваш да го изтеглиш на перваза и да го претърсиш. Мечът му изпада и потъва в разтопения басейн долу, но ако желаеш, можеш да го съблечеш и да вземеш доспехите му (те са клас 2). Можеш също да вземеш един оловен пръстен, един син лидийски камък, целебната течност (която възстановява 2 зара издръжливост на онзи, който я изпие) както и една позлатена юзда.

След като вземеш каквото решиш, минаваш на #223.

468

Влудяващите писъци на виденията представляват мощно психическо предизвикателство. Всеки играч хвърля два зара и сравнява резултата със своите психически способности (Мъдреците могат да извадят 2 точки от получения сбор, тъй като аскетичното им спокойствие по-трудно се нарушава.) Играчите, които хвърлят сбор по-голям от психическите си способности, изпадат в трайно умопомрачение и просто клякат на пода, ломотейки нечленоразделно. Онези, които хвърлят резултат, равен на или по-малък от психическите си способности, успяват да прогонят виешите демони от мислите си. Всички оцелели играчи с непокътнат разум след тази умствена атака да продължат на #272.

469

Добре се подреди! Сега чезнеш в едно тинесто мазе под цитаделата с плъхове за компания. Не напразно магът Калюджън е наречен Тъмничаря. Мнозина от поданиците му цял живот гният в тъмници като тази, често пъти за най-малки провинения, докато той и богатите му придворни вършат всякакви несправедливости или престъпления без страх от наказание.

Докато ядосано размишляваш върху този злосъстен обрат на нещата, чуваш отекващи стъпки по прохода отвън. В ключалката издрънчават ключове и вратата се отваря със скърцане. Виждаш шестима високи пазачи със зелени наметала.

– Днес е щастливият ти ден – казва единият. – Магът Калюджън реши, че ти можеш да го представяш в бойните ровове утре! Ставай, че той не обича да го карат да чака.

Отвеждат те горе през лабиринт от просторни коридори, докато

стигате приемната на Калюджън. Прехвърли се на #471.

470

Клеф е избрал 6.

Ако твоята цифра е 1, губиш всичките си монети (#80). Ако е 2, обърни на #455. Ако е 3, иди на #130. Ако е 4, мини на #95. Ако е 5 или 6, върви на #286.

471

Калюджън седи на трона си, облечен в пищни дрехи от масленозелена коприна, поръбени по краищата със злато. От ушите и пръстите му висят смарагди като капки роса. Устата му е малка и жестока, с месести устни.

– Да говорим открито – казва със студен глас той. – Утрешният турнир не ме интересува особена много. Направих няколко сделки с другите магове и така се сдобих с множество земи. Не ми е нужно да побеждавам утре, затова реших да се позабавлявам...

Внезапно той рязко изопва гръб и удря с ръце по ръкохватките на трона.

– Хайде да изиграем някоя игра! Обичам игрите. Какво искаш да играем? Какво ще кажеш за „Старият планинец“? Или за „Фрейови петли“, но тя не е интересна...

Ако предложиш да играете на „Старият планинец“, обърни на #162. Ако помолиш да играете на „Фрейови петли“, мини на #328.

472

(МАГЪОСНИК) Припомняш си заклинанието. Не забравяй, че това намалява временно психическите ти способности с 1 точка, докато не изречеш магията. След това направи един опит да изречеш заклинанието (все едно че изричаш заклинание по време на сражение със степен на трудност 0). Ако не успееш, все още държиш заклинанието в ума си и трябва да обърнеш на #444. Ако успееш да го изречеш само след един опит, иди на #289.

473

Когато заемаш позиция за бой, разпоредителят се шмугва в сергията на безопасно място. Отборът е групиран, както е показано.

Куел

Бойно майсторство: 6
Щети: 2 зара
Психически способности: 8 ⁶
Нюх: 6
Доспехи: клас 1
Издържливост: 35



След като изрече **Мъгли на смъртта**, Куел ще си припомни същото заклинание за втори път (ако се бие с трима или четирима играчи) или пък ще използва **Магията на вампира** (ако се бие с един или двама играчи). За да изрече някое от двете заклинания, той трябва да хвърли два зара със същия резултат (2 до 4). Вампирското заклинание въздейства само върху една жертва, която трябва или да хвърли два зара с резултат, равен на или по-малък от психическите си способности, или да изгуби четири зара издръжливост; при вампирското заклинание Куел печели половината от изгубената от жертвата издръжливост

Ако *избягаш* от битката, обърни на #164. Ако победиш Куел, можеш да вземеш флага (#52).

6. Забележка: Куел понастоящем държи в ума си заклинанието **Мъгли на смъртта**, така че психическите му способности временно са намалени на седем точки. За да изрече заклинанието, той трябва да хвърли два зара с резултат 4 или по-малко; той може да опитва да изрича заклинанието по веднъж на всеки рунд. След като го изрече, всеки в групата ти трябва или да хвърли два зара с резултат, равен на или по-малък от психическите си способности, или да изгуби два зара издръжливост. Доспехите не осигуряват никаква защита.

474

(МЪДРЕЦ) Странният лодкар е онзи, когото селяните на Крарт наричат Стъг Изнурения от грижи – понастоящем низш дух от фолклора, който обаче навремето е бил тъмният лодкар Керон от Емфидианската митология. Обръщаш се към него на древния емфидиански език [*с думите: „Почитаеми Керон, ти, който единствен плаваши с приливите и отливите на двата свята, който единствен оставаши недокоснат от раздялата на живота от смъртта – заповядам ти в името на петдесет и трите парадокса на Керберос да ме пренесеш до другия бряг на тази рек!“?*]

Керон не може да откаже на молбата ти, изречена по архаичната формула, предписана от древните текстове. Той ти прави жест да влезеш в лодката, след това потегля през тъмното езеро... Продължи на #193.

475

Клеф разкрива цифрата си, която е 2.

Ако твоето избрано число е 1, обърни на #420. Ако е 2, иди на #505, Ако е 3 или повече, мини на #286.

476

На олтара лежи остър бронзов нож. Прилича на инструмента, с помощта на който е бил изтърбушен легналия върху олтара труп.

Ако желаеш да вземеш ножа, иди на #168. Ако не го вземеш и се върнеш по стъпките си, за да поемеш по другия път, иди на #77.

477

Лесно освобождаваш решетката и тихо скачаш долу в прохода. Промъкваш се натам, накъдето тръгнаха варварите, макар че самите те вече не се виждат. Стигаш до място, където коридорът се разделя на две. Можеш да поемеш наляво по черния мраморен проход (#389) или надясно по белия мраморен проход (#156).

478

(ВОИН) Каниш се да прекосиш един от мостовете над клисурата. Сега трябва да решиш обаче дали да поемеш по по-близкия до теб мост (#169), или да минеш през водопада и да пресечеш по далечния мост (#336). Мостовете изглеждат еднакви.

479

Трябва да се движиш бавно по тясната като бръснач пътека, тъй като от двете ѝ страни се спускат отвесни скалисти скатове, които се губят в сERNИТЕ мъгли долу. Разрушеният параклис отпред се откроява в мрака.

Някакъв драскащ звук ускорява пулса ти! Струва ти се, че зърна развята бяла дреха отпред. Внезапно виждаш как пред теб и зад теб върху пътеката се покатерват четири прегърбени създания. Нападателите ти са мъртви фетишисти – тела, боядисани в сиво като трупове и със смразяващи кръвта смъртни маски на лицата. Техните ятагани с дръжки от кости се движат със смъртоносна скорост, ловко размахвани от фанатизма на техните притежатели.

Мъртви фетишисти

Бойно майсторство: 5
Щети: 6 зара + 1
Психически способности: 5
Нюх: 6
Издръжливост: 4 (всеки)

	Ф		3	1	Ф			
	Ф	4		2	Ф			ИЗХОД

Ако *избягаш* от тях по пътеката, обърни на #522. Ако се биеш с тях и ги победиш, мини на #72.

480

Положението след възвръщането е такова, че той има три монети ези и две тура. Ти също имаш три ези, но това са всичките монети, които са ти останали.

Избери цифрата си за следващата спирала, след което обърни на #475.

481

Сега можеш да влезеш в храма (#298), да го заобиколиш по лявата пътека (#357) или да го заобиколиш по дясната пътека (#56).

482

По цялото протежение на бездната виждаш ширококрили лешояди, които се носят напред-назад по въздушните течения. Един се приближава, но за разлика от лешоядите-човеци, които си срещал по-рано, този като че ли няма намерение да те напада. Освен това има почти човешко лице – също за разлика от останалите си събратя. Когато те зърва, той замахва с нокти и се спуска по-ниско, казвайки с глух и грачещ глас:

– А, тази бездна е задънена улица за всеки, който няма криле, нали?

Ако в групата има Мъдрец, обърни на #393. Ако няма, можеш да отговориш или: „Стига си се подигравал и се махай оттук, безделнико с лице на суроватка!“ (#22), или: „Вероятно можеш да ми помогнеш.“ (#79).

483

Изваждаш проблясващия скъпоценен камък и го поставяш върху възстановяващия се труп. Духва леден вятър и прашящи сини искри минават около тялото. След секунди то започва да пулсира с живот, докато каменното сърце оживява, кожата добива розов оттенък от притока на прясна кръв по вените. По костите се появяват мускули, скрепени със сухожилия и кожа. Краймир се надига от мъртвите.

Изправя се пред тебе, извисявайки се към тавана на пещерата като

сянка на огромен глетчер. Брадата му блести от скреж, а очите му искрят с леден бяс.

– Скраймир отново стъпва върху Средната земя! – извиква той, разтърсвайки каменните стени с гръмотевичния си глас. – Земите на Легенда все още къртят от неговия боен рев. Мощният пращящ скреж на Северната земя изпълва мишците му. Нека маговете, които клечат върху старите тронове на Крарт, знаят, че те няма да дочакат пукването на зората, защото небето ще бъде окъпано в тяхната кръв!

Той започва да се обръща към греещия лъч над кораловия остров. Възнамерява да използва телепортиращата магия, за да се върне на повърхността. Изглежда, изобщо не те е забелязал.

Ако желаш да се провикнеш, че ти си го възкресил в името на мага Зин и си готов да получиш наградата, обърни на #133. Ако решиш, че е по-добре да си замълчиш и да го оставиш да върви, върви на #257.

484

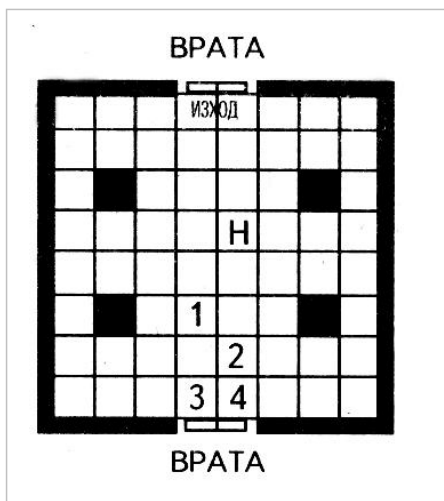
Готов си да се биеш с Небуларон, могъщия бог демон на подземния свят.

Небуларон

Бойно майсторство: 8
Щети: 4 зара + 4
Доспехи: клас 2
Нюх: 8
Издържливост: 50

Важно: Ако ще използваш каквото и да е заклинание срещу Небуларон, обърни веднага на #363.

Ако желаш да използваш някакъв предмет срещу него, иди на #259. Ако се опиташ да избягаш през вратата в дъното на залата, мини на #512. Ако победиш Небуларон, продължи на #457.



485

Положението след възвръщането е такова, че той има пет монети ези и една тура. Ти имаш само четири монети – всичките ези. Очевидно той е в по-добра позиция от теб, а и следващото възвръщане ще му даде още по-голямо предимство.

Избери цифрата си за следващата спирала, после обърни на #180.

486

Приближаваш вратата от ковано желязо. Помещението зад нея тъне в мрак с изключение на няколко премигващи свещи. Внезапно проехтява студен заповеднически глас: „Влез!“

Всеки играч трябва да хвърли два зара и да сравни резултата със своите психически способности. Ако сборът е по-висок, играчът е хипнотизиран. Ако е равен на или по-малък от психическите способности на играча, тя или той не се подчинява на заповедта.

Ако никой не е хипнотизиран, иди на #148. Ако поне един играч е хипнотизиран, премини на #364.

487

Балхазар не може да бъде сбъркан. Отиваш при него и му се покланяш.

– Господарю маг! – казваш самоуверено, – за в бъдеще трябва да измисляш по-трудни проверки.

Той те поглежда с усмивка.

– Не са мнозина онези, които се справиха с тази проверка успешно като теб. А сега нека приключим с играта.

Той махва с ръка и илюзията за приема и гостите изчезва. Стоиш до него в празна бална зала.

Предстои Балхазар да те приеме официално за свой поборник в бойните ровове. Внезапно той се оглежда наоколо, сепнат. В сенките зад една колона се е притаила фигура в тъмносиньо наметало. Сега тя се промъква към вас с дълга стоманена кама в ръка.

– Убиец! – изкрещява Балхазар, когато тайнствената фигура скача към него.

Убиецът вижда, че препречваш пътя му към Балхазар. Спира на място и вдига камата, готвейки се да я хвърли. Балхазар отчаяно подготвя закланение.

А ти? Ако тръгнеш напред, за да нападнеш убиеца, обърни на #366. Ако предпочетеш да изчакаш и да видиш какво ще стори Балхазар, отиди на #149.

488

Умирайки, рейнджърът се надига на единия си лакът.

– Вземи меча ми – простенва той, плюейки кръв. – Не ми е потребен вече, а искам да знам, че някой друг ще си служи с него след мен. Също така чуй какво ще ти кажа. Ако видиш лице на бог над два прохода, тръгни по онзи проход, накъдето е обърнато лицето. Другият е заднен и няма из... – той се мъчи да си поеме дъх, издава сподавен вик и пада безжизнен на пода.

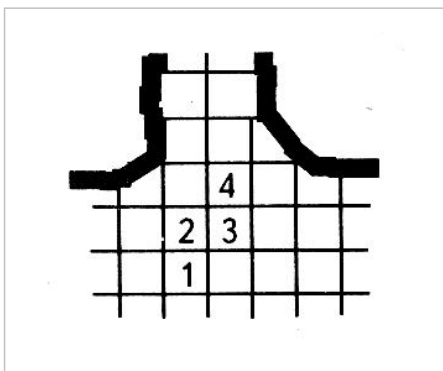
Не забравяй да впишеш меча му в дневника си, ако го вземеш.

Накъде ще тръгнеш сега? Ще продължиш напред до края на този проход (#151), или ще се върнеш назад, за да опиташ украсената врата (#246)?

Тунелът се издига и водата бързо става плитка за лодката. Вече виждаш чакъла по дъното на езерото. Лодкарят оставя греблото и с властен жест премията пелерината около раменете си, правейки ти знак да тръгваш. При това и той, и лодката изчезват и ти се озоваваш до кръста в студената вода. Нямах друг избор, освен да тръгнеш, джапайки нагоре по тунела.

Скоро виждаш, че той извежда в пещера, и започваш да крачиш по-бързо, когато зърваш суха земя в нея. Тъкмо стигааш брега обаче, когато усещаш, че нещо над теб се движи.

От тавана покрай входа на пещерата падат гигантски паяци. Всеки играч от групата е нападен от един паяк. Паякът (паяците) не е показан на схемата, тъй като виси точно над главата на играча, когато атакува.



Гигантски паяк (паяци)

Бойно майсторство: 5
Щети: 1 зар + 1
Психически способности: 4
Нюх: 7
Издържливост: 6 (всеки)

Не можеш да *избягаш*, защото временно си омотан в паяжина. Ако убиеш паяците, можеш да проучиш входа на пещерата (иди на #8).

490

След възвръщането положението е такова, че той има четири монети ези и една тура. Ти имаш две ези и две тура. Забелязваш, че те наблюдава, и вдигаш въпросителен поглед.

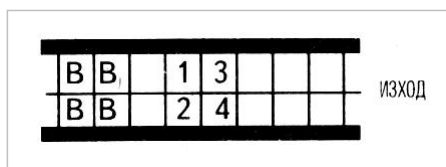
– Е? – казва той след миг. – Даваш си сметка, че загуби, нали?
Обърни на 55.

491

Те се втурват към тебе. Четирима са.
Варвари

Бойно майсторство: 8
Щети: 1 зар + 2
Психически способности: 5
Нюх: 7
Доспехи: клас 1
Издръжливост: първи – 12, втори – 12, трети – 10, четвърти – 8

Ако *избягаш* по коридора, отиди на #248. Ако ги убиеш, мини на #74.



492

Когато се връщаш в залата с шаха, сините стоманени врати в дъното зейват, сякаш взривени от чудовищна сила. В стаята нахлува гъст черен облак от задушлив пушек, през който минава сиво-синя мълния.

Нямаш друг избор, освен да *избягаш* от облака пушек, преди да те е стигнал. Трябва да се върнеш назад и да опиташ друг маршрут.

Прехвърли се на #48.

493

Статуите изглеждат твърде човекоподобни – всъщност повече приличат на вкаменени човешки същества, отколкото на изваяни от камък скулптури. Има ли в отбора Тарикат? Ако да, иди на #83. Ако няма, върни се и тръгни по другия коридор (#354).

494

(МАГЪОСНИК) Когато минаваш през водопада, усещаш странно боцкане. Появявайки се от другата страна, установяваш, че цялата ти екипировка е изчезнала, с изключение на доспехите и меча (ако са били у теб). „Лошо начало“, мислиш си ти, докато стъпваш на моста.

От другия край на моста към теб се движи млада жена, високомерно пренебрегвайки вещиците, които подръпват дългите ѝ кичури черна коса и се кискат над хубавата ѝ дреха.

– Трябва да те убия, за да докажа силата на своята магия – заявява тя, като пристъпва смело напред.

– Не бъди глупава, девойко – отвърщаш ти, вървейки срещу нея. – Аз не съм някой съмнителен фъфлещ вълшебник, а съм един от най-великите магьосници на Легенда. А сега се отдръпни и ме пусни да мина.

– Не! – скръзва със зъби тя и завърта тоягата.

Наистина нямаш друг избор, освен да се биеш с нея.

Твоите съотборници, ако има такива, не могат да сторят нищо.

Момиче

Бойно майсторство: 6
Щети: 1 зар – 2
Психически способности: 7
Нюх: 6
Издържливост: 5

Забележка: Тя използва срещу теб **Бял огън**, но не си е припомнила това заклинание, когато сражението започва. След като изрече магията девойката ще разчита на бой с тоягата си, за да довърши битката. Ако я

победиш, продължи на #88.

495

– Силно съм впечатлен – внезапно заявява Клеф. – Бориш се с мен с кучешко настървение. Ако мога да се изразя така, имаш качествата на истински герой – никога да не отстъпваш, дори пред лицето на крайни трудности. Златната спирала често разкрива такива неща.

Обърни на #315.

496

Следното се отнася за играча (или играчите), който не успя да устои на хипнотизиращия поглед на Ехидна.

Усещаш непреодолимо желание да срежеш с ножа за жертвоприношения собствената си китка. Трепериш от усилие да се възпреш, но нямаш друг избор. Нейната сила е необорима. Няколко капки от кръвта ти капват в урната на олгара. Губиш една точка издръжливост. Ако все още си жив, внезапно се изтръгваш от хипнотичния транс. Около тебе се вият валма от червеникави изпарения. За миг лицето на Ехидна грейва като книжен фенер през маранята.

– Нищо не е нито изцяло зло – промърморва тя, – нито изцяло добро...

Образът на храма се разтваря около теб. Ти (и твоите съотборници, ако не си сам) се телепортираш нанякъде – но къде...? Продължи на #78.

497

Отначало духът реагира бавно, сякаш му е трудно да приспособи навиците си от вечността към настоящия момент, в който се изискват бързи действия. Чертите на отдавна мъртвото му лице се сковават в удивление, а след това в мрачна ярост. Той с лекота се противопоставя на прогонващата магия и започва да черпи енергия от космическия поток, докато засиява като човешка факла.

– Дръзваш да нападнеш духа на Зин? – изсъсква той. – Изчезвай!

Той само махва с ръка и ти потъваш в прашяща мрежа от мистични

мълнии. Изпищяваш, пронизан от заслепяваща болка. Всеки играч губи по две точки издръжливост.

Ако си все още жив, се дематериализираш и се появяваш на пода на пещерата, под плаващата платформа. Като поглеждаш нагоре, не виждаш никаква следа от духа на Зин. Неприятен и безсмислен сблъсък. Обръщаш се към кораловия остров, където чака Емблемата. Отиди на #238.

498

(МЪДРЕЦ) Мъчиш се да освободиш съзнанието си от усилието да се съсредоточиш, „да се откажеш от опита“, както са те учили великите майстори. Внезапно влизаш в състояние на ведро спокойствие, където всички неща са ясни, и в този миг на нирвана улавяш мислите на околните. *[Понасяйки се напред с това разширено възприятие, усещаш присъствието на могъщо съществуване в края на коридора. След това изучаваш страничните стени на коридора и улавяш кратки проблясъци от мисли, като че ли няколко съществуват с много ниско умствено ниво се спотайват зад огледалата.]* Неохотно се връщаш към нормалното си състояние. Продължи ма #216.

499

Избери цифрата (примерно X), с която ще играеш. Калюджън хвърля два зара. Хвърли вместо него, за да видиш какво е получил. Ако сборът му е по-малък от X, ти трябва да му платиш X Жълтици, които той прибавя към своя куп. Ако резултатът му е по-голям от X, той ти плаща X златни монети. Ако той хвърли сбор, равен на X, и той, и ти губите по X златни монети от вашите купове.

Ако сега на Калюджън не са му останали монети, с които да играе, обърни на #228. Ако на теб не са ти останали монети, с които да играеш, иди на #459. Ако и двамата сте във от играта, мини на #244. Ако и ти, и Калюджън имате монети, които да залагате, върви на #437.

500

След възвръщането за следващата спирала Клеф има три монети ези и една тура. Ти имаш само три монети – всичките ези. След като

избереш следващата си цифра, обърни на #390.

501

(ТАРИКАТ) Усмиваш се на себе си, като си припомняш един елементарен фокус, на който те научи Стилепо Невестулката, виден крадец от Брейлак порт. Размотаваш копринения шал от врата си и започваш да го прокарваш през ръката си по дължина. Скоро статичното електричество в него кара шала да стои изправен, а когато го осветяваш с факлата си, той заприличва на сребърно острие на меч. Прокрадваш се по-близо до реинджъра, но той като че ли все още не те е забелязал.

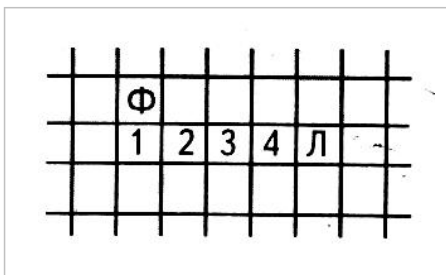
Искаш ли да пробваш да се приближиш още повече и да го изненадаш? Ако да, мини на #229. Ако предпочиташ да размахаш измисления си меч и да се провикнеш към реинджъра, иди на #528.

502

Издърпваш веригата. Доста е тежка. Най-сетне изтегляш края ѝ и виждаш, че за него е вързан железен кафез, който съдържа облепен с тиня човешки скелет. Около лишения от плът врат на скелета виси смарагдов скарабей. Но когато посягаш да вземеш амулета, изпитваш неприятен шок. Очните кухини на черепа внезапно блясват със зелена светлина и в уплахата си ти изпускаш веригата. Докато зловещият ти улов се изпълзва обратно във водата, от костите се отделя трептящ зелен фантом, който увисва във въздуха край лодката.

– Свободен! – изревава той с глух глас. По призрачното му лице зейва отвратителен отвор. – Освободен съм от човешка ръка, както бе предречено. Сега ще изпълня пророчеството.

Призрачните му нокти се пресягат да те сграбчат. Той напада играча, който е изтеглил тялото му (първия играч в бойния ред, ако никой не е определен за това).



Фантом

Бойно майсторство: 7
Щети: 2 зара + 2
Психически способности: 9
Нюх: 9
Издръжливост: 40

Забележка: Ако резултатът на фантома за бой е 2, той впива студентите си нокти направо в мозъка на своя противник. Тогава играчът трябва да хвърли два зара със сбор, равен на или по-малък от психическите си способности – или да умре. Такава атака не нанася обичайните щети от 2 зара + 2.

Стоманеният скипър (ако го имаш) е безпомощен срещу фантома. Той може свободно да се движи върху заштрихованите квадрати (вода), докато ти си ограничен в незаетите от лодкаря четири квадрата лодка. Лодкарят не взема участие в битката.

Единственият начин да избягаш е да се гмурнеш в езерото; ако стоиш това, обърни на #324. Ако унищожиш фантома, иди на #208. Ако искаш да опиташ нещо друго, мини на #462.

503

Продължаваш по коридора, вървейки сякаш с километри. По едно време горе високо в тавана виждаш решетка, която е отместена. Може би друга група е минала оттам, но решетката е твърде високо, за да я стигнеш.

По-нататък минаваш покрай желязна врата, инкрустирана с опали. Един от опалите е откъртен, а наблизко върху пода има локва от нещо лепкаво, в която злокобно блести откраднатият опал. Не можеш да отвориш тази врата, затова продължаваш напред по коридора.

Накрая стигаш вестибюл с арки в готически стил, където коридорът се разклонява на две. Стената над разклонението е украсена с резба, фреската изобразява нахвърлен с линии профил на човешка глава, който гледа вляво от теб. Множество линии излизат от главата като спици от главината на колело.

Ако тръгнеш по левия коридор, обърни на #249. Ако си по-склонен да тръгнеш по десния, мини на #21.

504

Заобиколен си от призраци на мъглата, които се мъчат да те разкъсат в дивата си омраза към всичко живо. Всеки играч трябва да се помъчи да хвърли два зара с резултат, равен на или по-малък от психическите си способности. Който не успее, бива моментално убит от

призраците. Който остане жив, открива, че когато мъглата се вдига, мъртвите тела на елфите са изчезнали, откъснати от призраците, които те самите призоваха. Можеш да продължиш по коридора. Иди на #503.

505

След възвръщането в следващата спирала той има четири монети ези и една тура. Ти със своите три монети – всичките ези – си в значително по-слаба позиция. След като избереш следващата си цифра, обърни на #510.

506

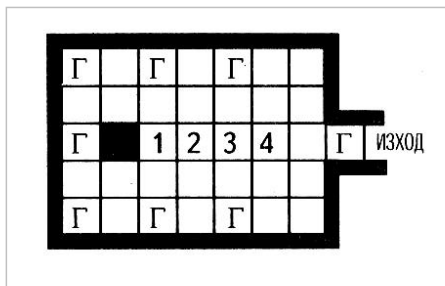
Докато бягаш, гласът на Балхазар проговаря през медальона ти от опал: „Тръгни по левия проход. Другият е задънен...“

Разбираш за какво ти говори миг по-късно, когато стигаш до място, където коридорът се разделя на две. Вслушваш се в съвета на своя покровител и избираш левия проход – дълъг коридор, облицован в черен мрамор. Премини на #354.

507

Минаваш внимателно по изпочупените и разкривени плочи, застилащи пода, и бръкваш в съда, откъде изваждаш голям златен талисман с форма на стилизиран пламък и голям огнен опал в средата. (Ако желаеш да вземеш талисмана, запиши го в дневника си.)

Навън по склоновете падат камъчета, изпращайки трополящо ехо през кухото пространство на параклиса. Оглеждаш се и веднага забелязваш, че един от чучурите горгони не е там, където беше. Сега той блокира изхода, а скалните му нокти се извиват като сърпове. Други седем горгони също оживяват и се смъкват от стените. За щастие те се придвижват само с един квадрат във всеки рунд, така че имаш възможност да си пробиеш път, сражайки се само с едната горгона, препречила пътя ти, преди да бъдеш нападат от останалите.



Чучури горгони

Бойно майсторство: 5
Щети: 1 зар + 2
Психически способности: 5
Нюх: 4
Доспехи: клас 2
Издръжливост: 7 (всяка)

Ако успееш да си пробиеш път с бой през изхода, продължи на #92.

508

Удряш гонга с чука. Прозвучава плътен тон, чийто резонанс е прекъснат от телепортиращо заклинание, което те отвежда на базалтовата платформа. По средата на платформата се намира огромен, украсен със скъпоценни камъни саркофаг, от който срещу теб в сумрака върви възрастен човек. Мъждукащите струи от фосфоресциращите нечистотии, които се процеждат през тавана на пещерата, ясно се виждат през безплътното му тяло. Значи изобщо не е жив! Той вдига призрачната си ръка – но дали за поздрав, или за да те нападне...?

Ако в отбора има Мъдрец, който иска да опита да прогони този дух, обърни на #182. Ако искаш да говориш с него, иди на #509.

509

Духът ти проговаря с глас, който сякаш идва от хилядолетия назад:

– Приживе аз бях магът Зин. Бях най-могъщият от Истинските магове и щях да властвам над всички тях, но дребната завист на моите господари доведе до падението ми. Глупаците убиха моя слуга, гиганта Скраймир, и въпреки че нямаха силата да ме унищожат докрай, все още ме държат затворен тук. А тук аз лежа от десет века. Десет века! Времето се нижеше като бавната стъпка на левиатан, като отмерения тътен на хъркащите под Спайт богове... Десет века кроих планове. Сега проектите ми за отмъщение ще дадат плодове. Но имам нужда от помощта ти, за да изпълня плана си. Какво ще кажеш?

Ако се съгласиш да помогнеш на духа на Зин, обърни на #116. Ако откажеш, мини на #378.

510

Той вдига ръка от зара и показва цифрата 3.

Ако ти си избрал 1, обърни на #440. Ако цифрата ти е 2, иди на #420. Ако е друго число, мини на #286.

511

(ТАРИКАТ) Навеждаш се близо до всяко огледало подред, вслушвайки се внимателно за някакъв звук зад него. Леко почукваш едно от тях с пръст и чуваш едва доловимо движение. Като че ли нещо се спотайва зад него, дори може би чака в тъмното, за да те нападне из засада. Почукваш подред всички останали огледала и чуваш същото шумолене зад всяко, с изключение на едно. Изследваш позлатената рамка на това огледало и откриваш скрит райбер, който, шракнат надолу, отваря огледалото навън. Зад него откриваш нисък тунел, който във формата на дъга извежда отново към коридора, в който стоиш. Продължи на #379.

512

Вратата е здраво залостена от огромната волева сила на демона бог. Ще трябва да се биеш с Небуларон, ако храниш надежда да се измъкнеш жив оттук! Върни се на #484 и продължи битката, която напусна.

513

Тичаш с все сила надолу по извитата стълба на Синята кула, махаш резето на вратата и се втурваш в нощта. Убийците се отказват от преследването, когато стигаш главните улици на града. Иди на #443.

514

(ВОИН) Смело пристъпваш напред. Рейнджърът на гробниците се обръща с умопомрачен поглед, но не разтваря ръце, сякаш за да покаже презрението си.

– Аз съм преплувал Мергелдско море сред ледовете по време на зима – заявяваш ти. – Хидрата загуби седем от деветте си глави от моя меч. Повдигнах снежния гигант Урксбен Треебек цял метър над земята в състезание по борба. Когато Господарите на смъртта изплюха отровните си зъби в мен, аз ги пометох встрани във въздуха.

Продължаваш да изреждаш някои от по-забележителните си победи (действителни или измислени), след което отправяш официалното предизвикателство за бой, както е прието в кастата на Воините.

– Гледай ти – казва лениво рейнджърът на гробниците, – аз не съм сторил нищо велико или героично. Единствено убивам – в отговор на ритуалното ти предизвикателство за сражение, той вдига един ръждясал меч, който лежи на пода до него, и ти го подхвърля. Ти го улавяш. – Едва ли ще ти помогне повече, отколкото на последния нещастник, с когото се сражавах – подиграва ти се той, – но да изкормиш беззъбо прасе си е направо скучно...

Ръждясалият меч ще се счупи, ако хвърлиш два зара със сбор 12 (6 и 6), когато използваш действие бой, ако възнамеряваш да го задържиш. Впиши в дневника си: „Ръждясал меч – счупва се при хвърляне на 12 при бой“

Заемаш позиция за битка с ветерана рейнджър. Ако имаш съотборници, и те решат да ти се притекат на помощ (това е техен, а не твой избор), обърни на #218. Ако ще се биеш с него сам, мини на #418.

515

Луната просветва зад черни облаци, а ехото от пира в отдалечените

улици отеква като печален вой на духове. Ставаш все по-неспокоен за тази среща.

Ако в отбора има Тарикат, който иска да опита нещо, обърни на #520. Ако желаш да изчакаш тук пристигането на мага Вил, иди на #399. Ако сметнеш, че е най-разумно просто да си тръгнеш и да се върнеш обратно на площада, за да избереш някой друг флаг, иди на #443.

516

Без пари да си платиш пътя, си стигнал до задънена улица. Опитваш се да склониш лодкаря да приеме по-разумно заплащане, но той остава глух за молбите ти. Единственият му отговор, изречен на древния диалект, е: „Заплащането е четиридесет жълтици.“

Ако накрая отстъпиш и решиш да му платиш, иди на #193. Ако наистина не можеш да сториш това (или упорито отказваш да го направиш!), обърни на #324.

517

Поставяш скарабея в сухите като пергамент пръсти на човека. Внезапно той избухва в зеленикаво сияние, след това угасва. Скарабеят се разпада на купчинка прах (задраскай го от дневника си), изчерпал магическите си сили в твоя опит да възкресиш човека. Ръката му трепва веднъж конвулсивно, сетне се отпуска. Сега осъзнаваш, че за да го съживиш, трябваше първо да го освободиш от ледения блок, след което да използваш амулета. Умрял е почти мигновено или от студ, или от задушаване. Прехвърли се на #369.

518

Премахваш и последния нощен елф. Докато пада, той изрича нещо на мелодичния фейски език. Около теб се надига гъста усойна мъгла и покрай тялото ти плъзват ужасяващи безплътни фигури.

Ако в отбора има Мъдрец, обърни на #66. Ако няма Мъдрец, мини на #504.

519

Имрагарн се оглежда объркан, опитвайки се да избере между двата моста. Провикваш се през клисурата да го посъветваш, но той не чува нищо заради глухия и тътнеж рев на реката долу. Вещиците квичат от смях, потриват ръце от жлъчно удоволствие и пускат лиги по цианово сините си устни. Очакват да се разиграе някаква трагедия.

Този път не остават разочаровани. Имрагарн избира първия мост и нервно поема по него. Той е едър и набит мъж с тежка стъпка; когато приближава средата на моста, чучурът горгона избоботва своя призив: „Излез от гроба.“ В отговор на повикването под моста се появява кълбо от огнени езици, което се издига нагоре, след което пламъците постепенно угасват, оставяйки на свое място жена с тъмна качулка и царска осанка. Тя пристъпва към Имрагарн и по походката разпознаваш страховитата богиня Хела, царица на мъртвите.

– Имрагарн – казва тя със смразяващ кръвта глас. – Аз съм най-лютият ти враг, заставал някога пред теб, защото съм смъртта, а ти ми принадлежиш...

Имрагарн понечва да вдигне ръце, но това е безсмислен жест, по-скоро примиренчески, отколкото отбранителен.

– Истина е – простенва той. – Дори да можех, нямам право да ти противостоя, защото бях дарен с повтарен живот, а това е повече, отколкото би могъл да поиска човек.

Хела протяга към него мъртвешки белите си ръце. Върху лицето на Имрагарн е изписано обожание, което е странно, защото за теб ужасната царица не е нищо повече от едно ухилено чудовище от кости и сухожилия. Възможно е обаче Имрагарн да вижда другата ѝ същност, която по думите на мнозина – е неопикуемо прелестна. Дватамата изчезват във въздуха, а мостът остава студен и пуст. Продължи на #98.

520

(ТАРИКАТ) По пътеката на отсрещния бряг забелязваш група лодкари, които се прибират вкъщи. Провикваш се към тях с думите:

– Ако искате почти даром да спечелите торба сребро, елате отсам. Казано ми беше да пазя знамето на мага Вил, но сега си припомних, че имам неотложна работа. Дръжте знамето, докато се върна, и ще ви възнаградя щедро. Ако това не е истина, да не съм повече великият

ковчежник на рода Вил!

Запътваш се на известно разстояние в сенките, сетне се връщаш обратно. Ти (и съотборниците ти, ако има такива) се скриваш и чуваш лодкарите да обсъждат как ще похарчат парите, които си им обещал. Върви на #525.

521

Гласът на твоя покровител – някак глух и далечен – звучи през медальона:

– Връзката сега е трудна, тъй като си стигнал по-долно ниво – казва той, – Намерил си парченце калиум. Ако го вземеш, дръж ковчето добре запечатано, тъй като калиумът е летлив метал, който избухва, когато се навлажни.

Мини на #319.

522

Тичаш към порутения параклис, без да обръщаш внимание на отвесната бездна от двете ти страни. Зейналият вход на параклиса изглеждаше зловещ преди няколко мига, но сега ти предлага най-добрата закрила срещу откачените фетишисти.

Те очевидно не възнамеряват да те последват в параклиса, защото ги чуваш да стенат от суеверен ужас, когато го достигаш. Техният шаман обаче още не е приключил с теб. Той насочва кокаления си жезъл към последния играч от бойния ред (единственият играч, ако играеш сам) и изрича ужасното заклинание **Размекване на костите**. Въпросният играч трябва да хвърли два зара, опитвайки се да получи резултат, равен на или по-малък от психическите си способности. Ако не успее, той или тя губи по една точка от бойното си майсторство и нюха до края на приключението.

Достигаш спасителния параклис, обръщаш се и наблюдаваш как фетишистите си тръгват обратно надолу по склона, изчезвайки в мъгла-та, която ги обгръща. Прехвърли се на #339.

523

Опаловият медальон оживява с писукащи звуци.

– Това може да е последната ни връзка – казва гласът на твоя покровител. – Можеш да използваш вратите зад теб като сал, за да пресечеш рова. Твърдото кратко дърво е устойчиво на горещина и макар да потъва във вода, плава върху разтопена лава. Действай бързо, защото в този миг Айкън Безбожника приближава към...

Енергията на медальона се изгубва, оставяйки съвета на твоя покровител да отеква в главата ти.

Обърни на #132.

524

– Глупаво безразсъдство – изсъсква тя, когато пристъпваш, за да я нападнеш. Гънките на мантията ѝ се разтварят, за да открият две слаби ръце, обсипани с блестящи пръстени. – Аз съм Лариша Дарителката и твоята мисия можеше да бъде успешна единствено и само с помощта, която аз можех да ти предложа. Ти загуби правото на тази помощ поради собствената си глупост. Върни се в бойните ровове... и умри!

Тя задвижва безбройните си пръстени напред-назад и изрича заклинание, преди да успееш да я спреш. Внезапен порив на въздуха те вдига от земята. Знаеш, че това не е естествен вихър, а страховита първична енергия. Тя те понася със светкавична скорост през лабиринт от стаи и тунели, запращайки те накрая върху пода на застлан с червен килим коридор. Всеки играч трябва да загуби една точка издръжливост. Бавно се надигаш, разтърсен и натъртен, и се мъчиш да се ориентираш къде си.

Продължи на #216.

525

Въодушевляването на лодкарите е краткотрайно. След няколко минути долавяш шумолене в храстите около Синята кула. Изведнъж шестима убийци, целите облечени в черно, изскачат от сенките. Стоманените им мечове проблясват за миг на лунната светлина, посичайки нещастните лодкари. Човекът със знамето понечва да извика, но един от убийците го кара да замлъкне със смъртоносен удар с пръст в гърлото. За

секунди всички са мъртви, с изключение на един, когото виждаш да бяга към моста. Свирещ шурикен разсича въздуха и го удря в гърба. Чуващ тъп плясък, когато тялото на последния лодкар пада в черната вода.

Сега имаш възможност да нападнеш убийците от засада. Ако решиш да сториш това, иди на #530. Ако предпочетеш да се измъкнеш незабелязан, мини на #443.

526

Първият играч в бойния ред Тарикат ли е? Ако е така, обърни на #276. Ако не, отиди на #486.

527

– Ти си Балхазар – обявяваш, приближавайки мъжа. Той се обръща с усмивка, след което се стапя във въздуха! Оглеждаш се наоколо и виждаш, че всички други гости също се изпаряват. Остава само един – мъжът с наметало на черно-бели квадрати. Когато той се изправя, разпознаваш внушителната фигура и императорска осанка на мага Балхазар.

– Опасявам се, че не издържа на моята проверка – казва ти Балхазар, като сваля маската си. – Съжалявам, тъй като се надявах да се справиш по-добре. Сега е време да напуснеш.

Премини на #119.

528

(ТАРИКАТ) Рейнджърът се обръща и те поглежда. За част от секундата сребърният блясък на твоя „меч“ го сковаваш на място. До краката му лежи ръждясал меч. Той забелязва, че поглеждаш към него и ръката му се стрелва към дръжката на собственото му оръжие. Хвърляш се напред, премятайки се презглава, и грабваш ръждясалия меч. Неговият меч е наполовина вън от ножницата. Замахваш с новопридобитото си оръжие към гърлото му и той пада, окъпан в кръв.

Ако искаш, вземи неговия меч, както и ръждясалия. Вторият може да се счупи по време на сражение. Ако хвърлиш два зара със сбор 12 (6 и 6) по време на действие бой с това оръжие, ръждясалото му острие се

чупи на две и става безполезно. Отбележи това в дневника си.

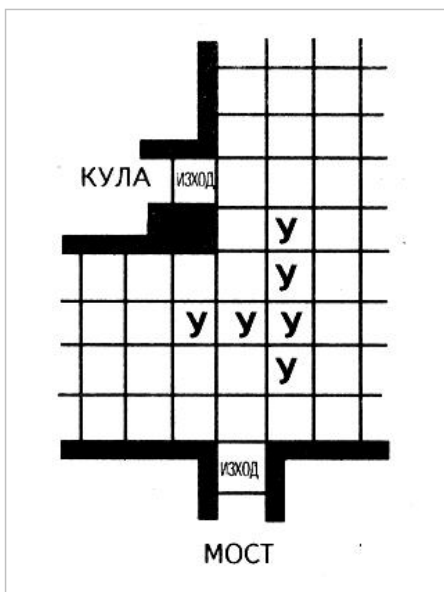
Ако сега искаш да продължиш до края на прохода, обърни на #151. Ако предпочиташ да се върнеш по стъпките си и да опиташ украсената врата, мини на #246.

529

(ОСТАНАЛИ ИГРАЧИ) Виждаш лицето на Магъосника да се разкривява в ужасна агония. Някъде много отдалеч се чува ехото на смразяващ писък, а след това образът на твоя приятел потъмнява и започва да изчезва в нищото. (Отбележи, че ако Магъосникът е носил някакви предмети в себе си, сега те са безвъзвратно изгубени.) Потресен от тази ужасна смърт, разбираш, че по-нататъшните атаки срещу лодкаря биха били напразни. Трябва да се помъчиш да се спазариш с него. Иди на #167.

530

Убийците са групирани, както е показано долу, надвесени като лешояди над телата на своите жертви. Внезапното ти нападение ги свари напълно неподготвени, така че можеш да се разположиш (или разположите) както пожелаеш върху картата, както и да осъществиш един „свободен“ рунд в сражението, преди шестте убийци да се сетят да действат.



Убийци

Бойно майсторство: 7
Щети: 1 зар
Психически способности: 6
Нюх: 7
Издържливост: 5 (всеки)

Във всеки рунд, в който убиец не е в съседство с противник, той ще хвърля шурикен. Това е като действие стрелба на Мъдрец или Тарикат и изисква обичайното хвърляне на 2 зара, равняващо се на или по-малко от бойното майсторство. Всеки шурикен, който уцели, нанася щети 1 зар – 1 (като, разбира се, се извади показателят за доспехи). Предпочитаният от убийците ред, в който ще атакуват с шурикени, е следният: Магьосник, Мъдрец, Тарикат, Воин.

Ако *избягаш* през моста, обърни на #443. Ако *избягаш* в Синята кула, иди на #535. Ако победиш убийците, продължи на #226.

531

Когато видя меч, загуби стремителната си инерция и въпреки че се опитваш да си я възвърнеш, разбираш, че само след секунди варварите ще те застигнат. Спираш и се обръщаш с лице към тях, очаквайки найлошото. Като те виждат да спиращ, те намаляват темпото и с лукави усмивки напредват към теб. Въртейки бойните си брадви, те те оглеждайки, както месар критично оглежда парче месо. Внезапно един от тях зърва инкрустирания със скъпоценни камъни меч, който лежи по средата на коридора. Без да отделя очи от теб, той се навежда да го вземе. В мига, в който го вдига, пред теб изниква стена, преграждайки пътя на варварите. Ослушваш се и долавяш гневните им резове. Разбираш, че мечът носи някакво заклинание, което издигна тази магическа бариера. Вярно, че оръжието не у тебе, но поне си жив. Продължаваш по коридора. Иди на #503.

532

Записа ли си номера на последната глава, която четеше? Провери, след което виж по-долу...

Разгръщаш свитъка. Той съдържа **Заклинание за ужасно наказание**, архаична магия, която е твърде могъща, за да бъде контролирана от теб. Всички наоколо – независимо дали са приятели или врагове – са повлияни от заклинанието, включително и ти. Всеки играч/чудовище трябва да хвърли два зара; ако резултатът е по-голям от психическите способности на играча/чудовището, тогава заклинанието причинява щети от осем точки върху издръжливостта. В противен случай магията не е действала.

След като всеки играч, чудовище или друг герой е опитал да хвърли зарове за устойчивост, върни се на последната глава, която четеше.

533

(ТАРИКАТ) Хвърли два зара и се опитай да получиш сбор, равен на или по-малък от нюха си.

Ако успееш, иди на #102. Ако се провалиш, без да искаш, стъпваш на пода на нишата (#372).

534

(МЪДРЕЦ) Влагаш прекалено много усилия и затова не успяваш. Все още си здраво закотвен във физическата реалност наоколо, когато миг по-късно врагът ти, възползвайки се от пасивното ти състояние, те изблъсква от моста. Политаш към стремителния поток долу, където намираш смъртта си.

Ако има останали живи играчи, те продължават приключението. На онези, на които тепърва им предстои да прекосят, трябва сега да решат в какъв ред ще го сторят и да обърнат на съответната глава.

Ако всички играчи са пресекли и Ибрагарн е с теб, обърни на #519. Ако всички играчи са пресекли, но Ибрагарн не е с тебе, мини на #98.

535

Минаваш през портала и залостваш вратата зад себе си. Чуваеш два глухи удара, когато смъртоносните шурикени се забиват в яката дъбова врата. Ослушваш се, но не долавяш повече шумове отвън.

Като се оглеждаш, виждаш празен вестибюл със спираловидно стълбище, което се вие нагоре в мрака. Предпазливо поемаш по стълбището, нащрек да не би още убийци да се крият тук. Започваш да подозиращ, че тайнственият маг Вил въобще не е заинтересован да те наеме.

Стигаш до една врата. Ако желаеш да минеш през нея, иди на #36. Ако искаш да продължиш нагоре по стълбището, мини на #3.

536

(МАГЪОСНИК) – Нашата господарка Ехидна е главният обитател на храма. Тя може да те убеди да се разделиш с част от животворната си кръв. Това не е чак толкова лошо, но ако притежаваш някакви осмоъгълни стъклени призми, тогава е по-добре да се биеш с нея.

Чувстваш, че омайването отслабва. Вещицата идва на себе си и без съмнение на първо място ще се заеме с някакъв план за отмъщение. За да предотвратиш това, взимаш железния черпак от собствения й казан и я удряш, при което тя изпада в безсъзнание. Не ще и дума, че тя самата е причинявала далече по-неприятни изживявания на други приключенци като теб досега. Иди на #67.

537

Пристъпваш предпазливо по тесния мост, който обикаля около басейна с лава. В кратера долу скалите са като разтопени от жегата на вулканичните огньове. Спираш да погледаш как мехури вулканичен газ лениво клокочат от магмата. Един проблясващ син пламък привлича набитото ти око. От кратера към теб се надигат безплътните форми на огнени демони. Това са скиапири – яростни твари със свирепа жажда за кръв, чиито нокти разтапят стоманата и минават през плътта и мускулите като през масло,

Ако искаш да използваш огнен талисман, иди на #158. Ако искаш да използваш леден скъпоценен камък, обърни на #12. Ако не притежаваш нито един от тези предмети, мини на #376.

538

Знаеш какво да очакваш, преди да си стигнал до следващото помещение. То е схлупено и деформирано като древен храм, взривен от някаква неимоверна жега. Богомолците стоят затворени в колони от сол, завинаги замръзнали в пози на ужас и паника, в които са били в момента на бедствието. Зад тях се намират предметите, които знаеше, че ще намериш: две огромни ръце на скелет, закрепени към лопатките на раменете, напомнящи нагръдници от доспехи. Едната лишена от плът ръка все още носи метална рицарска ръкавица с шипове.

Ако разполагаш с черепа, обърни на #394. Ако черепът не у теб, иди на #396.

539

Той се обръща, за да те погледне така, както човек гледа муха. За миг изглежда напълно слисан. Когато идва на себе си, вълна от черен бяс разкривява устата му в грозна гримаса.

– Смееш да нарушиш хилядолетните планове на Скраймир с жалките си човешки грижи? Нима не знаеш, че аз съм вожд на снежните гиганти, брат на глетчерите, съществото, чиято яростна мощ с един замах помита цели армии? Наистина глупостта на смъртните не е за вярване!

Той вдига дясната си ръка в юмрук, по-голям и от най-големите

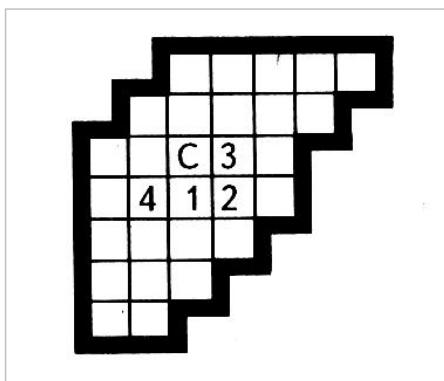
стенобойни машини, които си виждал.

– Добре тогава – продължава той със застрашителна усмивка. – Тъй като ти съживи Скраймир и му върна желязната ръкавица Смъртна хватка, той ще ти върне услугата, като ти подари бърза смърт!

Гигантът Скраймир

Бойно майсторство: 9
Щети: 5 зара + 6
Психически способности: 9
Нюх: 8
Доспехи: клас 3
Издръжливост: 55

Не можеш да избягаш от гнева на Скраймир. Ако го убиеш, върви на #432.



540

Победата е твоя. Ти си сред неколцината, завърнали се от бойните ровове, тъй като турнирът на маговете е състезание на живот и смърт и често пъти няма оцелели. Всички останали живи играчи получават 1000 точки на опитност, които се разделят по равно помежду им, след което те могат да определят дали са преминали в по-висок ранг.

Вялото снизходително ръкопляскане на маговете е едно, а

възторжените приветствия на тълпите по улиците – съвсем друго. Стоиш гордо изправен, докато хората те обсипват с венци – това е единственият ден в годината, когато им е разрешено да изразят възхищението си към друг, освен към деспотичните им господари.

Твоят покровител е опиянен от успеха. Победата ти означава, че ще придобие много земи. Той намира няколко минути сред бъркотията от сипеши се поздравления, за да приближи и да поговори с теб.

– Сега е време да напуснеш Крарт – казва той. – След като вече си бил в бойните ровове, не можеш да участваш в бъдещите съревнования. Без съмнение това няма значение за теб, защото ти с бой си проправи път към неувяхваща слава. Но има един човек, който остава да таи горчива омраза в сърцето си. Не е нужно да се вирам в кристалната си сфера, за да ти кажа, че ще се срещнете отново. Пази се.

За миг, когато се обръщаш към приветстващите те тълпи, като че ли зърваш облечена в черно фигура, която внимателно те наблюдава с израз на студен гняв. Но като поглеждаш отново, човекът е изчезнал.

Приключението на героите продължава във втората част на КЪРВАВ МЕЧ „Царство Уирд“!



ЗА АВТОРИТЕ

Дейв Морис е роден през 1957 г. и получава образованието си в Гилдфърт. Изучава физика в колежа Магдален в Оксфорд, откъдето се дипломира през 1979. Сега живее с годеницата си в Уандсуърт.

Оливър Джонсън също е роден през 1957 г. в Париж. Получава образованието си в Оксфорд. След тригодишна специализация по английски език и литература в Оксфорд той е работил в разпространителската верига „Уотърстоунс“. Понастоящем е редактор в издателство „Корджи“.

Дейв и Оливър разбират пазара на книгите, в които героят е читателят, по-добре от повечето други автори, защото и двамата имат дълъг стаж като писатели на фентъзи книги-игри. Те са разработили множество проекти в ателието за игри на Иън Ливингстън и имената им стават популярни от списание „Уайт Дуорф“, орган на ателието.

КРАЙ

© Дейв Морис
© Оливър Джонсън
© Спасенка Амзина, превод от английски

Dave Morris, Oliver Johnson
The Battlepits of Krarth

Сканиране, разпознаване и редакция: Заклети фенове на книгите игри, 2008

Публикация

Дейв Морис и Оливър Джонсън
Кървав меч I: Бойните ровове на Крарт

Превод от английски: Спасенка Амзина
Художник на картинките: Емилиян Станкев
Схеми и тактически карти: Еквус Арт

Свалено от „Моята библиотека“ [<http://purl.org/NET/mylib/text/8187>]