



Любомир Николов

Проклятието на замъка  
Муш-Мурок 2

## РЕЗЮМЕ

Скъпи читателю, който не си чел предния брой, искам да те предупредя от самото начало: предстои ти да прочетеш една игра, изпълнена с неподправен идиотизъм. Ако не си падаш по такива неща, или ако просто ти липсва чувство за хумор, прескочи тия страници – те не са за теб.

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

Отгледан в една бедна планинска кошара, ти узнаваш едва на осемнайсетия си рожден ден, че си наследник на славния род Муш-Мурок. Ала още когато си бил невръстно дете, злият барон Баламур д'Ангалак е отнел с измама цялото имущество на баща ти.

С безразсъдния устрем на младостта ти се отправяш към замъка Муш-Мурок, за да откриеш старинния документ, който ще ти възвърне родовите владения. Само че баронът няма ни най-малко желание да улесни твоите търсения. Напротив – след като преодоляваш първите премеждия, ти внезапно се озоваваш затворен в подземната тъмница на замъка. Но нима младият граф Корнишон дьо Муш-Мурок може да загуби своя оптимизъм? Не, разбира се, хиляди пъти не! И тъй, ето как продължават твоите приключения...

1

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

Както твърди един древен мислител, от всяко трудно положение най-добрият изход е вратата. Ако желаеш да огледаш вратата на килията, мини на #39.

Ако искаш първо да се подкрепиш със залък хляб, продължи на #61.

Ако легнеш на нара, за да си починеш и да събереш сили, прехвърли се на #22.

2

Мини на #26.

3

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

– Какво става, графе? Защо не започваш?

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

Продължи на #8.

4

Миг преди тъмничарят да замахне, ти посочваш надолу.

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

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

– Коя?

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

Мини на #72.

5

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

Мини на #31.

6

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

Мини на #55.



## 7

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

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

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

Мини на #53.

8

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

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

Ако се съгласиш, мини на #33.

Ако откажеш, продължи на #64.

9

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

Постепенно умората взима своето и ти се унасяш в дълбок сън.

Мини на #47.

## 10

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

Избери своя шанс – #65, #40 или #56.

11

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

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

Мини на #60.

## 12

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

С два удара на грамадните си ръчища той изкътва една дъска и тия подава.

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

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

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

Мини на #62.

## 13

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

Мини на #20.

14

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

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

Старецът пригладжа косата си и гордо вдига глава.

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

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

Граф Корнишон дьо Муш-Мурок, законният наследник на този замък – мини на #81.

Пипъл Джобарсън – кротък търговец на дребно, несправедливо обвинен в джебчийство – продължи на #2.

Коли Сенаред – добродушен овчар, излежаващ поради съдебна грешка присъда за няколко убийства – прехвърли се на #26.



16

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

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

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

Мини на #62.

Мини на #6.

19

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

Мини на #25.

20

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

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

Ти опипваш дебелата врата и поклащаш глава.

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

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

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

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

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

Да – мини на #50.

Не – продължи на #3.

## 21

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

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

Мини на #53.

## 22

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

Изтощен от мисли, ти постепенно се унасяш в дълбок сън.

Мини на #47.

## 24

Дълбоко в горските дебри една изоставена въглищарска колиба ви предлага търсеното убежище. Седнал пред нея, ти се взираш към короните на дърветата и се питаш какво ли те чака сега. В крайна сметка не си постигнал нищо – положението е същото, както и преди.

Мини на #82.

## 25

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

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

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

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

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

Ако приемеш идеята на абата, мини на #44.

Ако предпочиташ да потърсиш механизма за отваряне на портата, прехвърли се на #10.



26

Старият абат избухва в дрезгав смях.

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

Ти си поразен. Значи абатът е бил приятел на твоя баща! Ако решиш да му разкриеш името си, мини на #81.

Ако предпочиташ засега да премълчиш, продължи на #45.

28

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

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

Мини на #62.

30

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

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

Какво ще му отговориш?

„Ти си негодник, бароне! Приеми вместо сбогом моето проклятие!“ – мини на #6.

„Принуден съм да отстъпя пред грубата сила, но винаги ще помня злото, което ми стори!“ – продължи на #17.

„Ти си глупец, д'Ангалак! Документът, който подписах, не може да отмени древния указ на крал Кукундрел Мъдри!“ – прехвърли се на #49.

31

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

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

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

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

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

Абат О'Бръм небрежно махва с ръка.

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

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

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

Без да чакаш повторна покана, ти хукваш навън.

Мини на #19.

## 33

Какъв документ трябва да подпишеш?

Че се отказваш само от наследството – мини на #73.

Че се отказваш от наследството и името си – мини на #11.

## 34

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

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

Мини на #8.

## 36

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

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

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

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

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

Мини на #19.

38

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

– Хей, какво правиш?

Какво ще му отговориш?

Не е твоя работа – мини на #28.

Занимавам се с лечебна физкултура – продължи на #57.

Не виждаш ли, мъча се да изкъртя дъска от нара – прехвърли се на #12.



## 39

Вратата е дебела и здрава. След няколко минути оглеждане стигаш до извода, че няма начин да я преодолееш. Ако сега желаеш да се подкрепиш със залък хляб, мини на #61.

Ако легнеш на нара, за да си починеш и да събереш сили, прехвърли се на #22.

40

Времето сякаш се влачи като охлюв. Ръждясалият механизъм не се подава на усилията ти. Не знаеш колко безценни минути си пропилял в безплоден труд. Така или иначе, резултатът от твоето упорство е печален – внезапно стражата те сграбчва... и четвърт час по-късно се озоваваш върху масата за инквизиции. Под злобния поглед на барон д'Англак ще бъдеш подложен на най-чудовищното мъчение – гъделичкане по петите с пауново перо докато издъхнеш... или докато подпишеш документа с неговите искания.

Мини на #53.

41

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

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

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

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

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

Мини на #20.

## 43

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

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

Ако желаеш да опиташ, мини на #72.

Ако предпочиташ да се въздържиш, продължи на #16.

## 44

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

От източната – мини на #67.

От западната – продължи на #21.

От северната – прехвърли се на #7.

От южната – попадаш на #59.

45

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

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

Мини на #66.

## 47

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

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

Ще изчакаш да разбереш кой е – мини на #14.

Ще го халосаш по главата още преди да се е измъкнал изпод нара – продължи на #58.

49

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

Ако отново се съ согласиш да подпишеш, мини на #60.

Ако откажеш, прехвърли се на #52.



50

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

– Хей, ти там! Какво си се раздумкал?

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

– Добре де – троснато отвръща тъмничарят. – Ей-сега ще отворя.

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

Да използваш делвата за вода – мини на #77.

Да изкъртиш дъска от нара – прехвърли се на #38.

Да си послужиш с коравия затворнически хляб (ако го имаш) – продължи на #5.

52

Тлъстото лице на барона се изкривява от злоба.

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

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

Ако решиш да плиснеш мастилницата във физиономията му, мини на #41.

Ако халосаш д'Ангалак с хляба по главата (стига да не си го изял), прехвърли се на #13.

Ако заявиш, че е под достойнството ти да отговаряш на мизерните му заплахи, продължи на #70.

## 53

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

Мини на #33.

55

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

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

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

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

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

Мини на #24.

56

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

Мини на #24.

57

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

Какво ще му отговориш?

„Разбира се, че ще ти помогне“ – мини на #43.

„Това е за изтънчени хора, а не за говеда като теб“ – мини на #62.

58

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

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

Мини на #14.

59

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

Мини на #24.



60

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

– Какъвто бащата, такъв и синът – унило поклаща глава старият свещеник. – Единият проигра наследството си на карти, другият доброволно се отказа от него. Ти си позор за своя род, Корнишон дьо Муш-Мурок! Връщай се обратно в кошарата – там ти е мястото!

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

## 61

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

Ако решиш да накиснеш хляба във вода, за да стане годен за ядене, мини на #9.

Ако засега се откажеш от пиршеството, можеш да огледаш вратата на #39 или да полегнеш на нара, като се прехвърлиш на #22.

62

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

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

И той свива юмруци с размерите на добре узрели пъпеши. Очевидно положението става напечено. Ако решиш да прибегнеш към военна хитрост, мини на #4.

Ако опиташ да се биеш с тъмничаря, продължи на #34.

64

– Палачо, изпълни задълженията си! – заповядва баронът. – Не му спестявай нито едно мъчение! Клещи, разтягане, нажежено желязо... Или не! Всичко това е прекалено меко за тая муш-муроковска отрепка! Чуй волята ми, палачо! Нека бъде гъделичкан с пауново перо по петите! До смърт!

– Ваша светлост! – грубият глас на палача потреперва от ужас. – Та това е нечовешко! Дори и испанската инквизиция...

– Не разсъждавай! – повишава глас д'Ангалак. – Или може би искаш сам да заемеш място на тази маса?

Палачът навежда глава.

– Ще бъде изпълнено, ваша светлост.

По челото ти се стича студена пот. Очаква те най-чудовищното мъчение, което някога е измислял човешкият мозък. И никой не може да ти помогне... никой, освен сляпата съдба.

Избери сам своя шанс. Премини на #36 или #53.

65

Напрягаш всички сили, ала ръждясалият механизъм се движи бавно. Портата едва е мръднала на един-два пръста над земята, когато абат О'Бъръм дотичва и те хваща за ръката.

– Няма време за губене, графе! Да бягаме през стената!

Ако приемеш, прехвърли се на #44.

Ако продължиш усилията си, мини на #40.

66

След малко ключалката щраква, вратата се разтваря и в килията влиза нисък, дебел мъж с мазна физиономия, от която провисват като миши опашки чифт тънки мустачки. От двете му страни са застанали яки телохранители. Веднага се досещаш кой може да бъде неканеният посетител – злият барон Баламур д'Ангалак.

– И тъй, малкото лисиче падна в капана седемнайсет години след дъртата лисица! – злорадо се изхилва баронът. – Е, момко, как ти харесва гостоприемството на моя замък?

– Замъкът не е твой, негоднико! – възмутено отвръщаш ти. – Той ми принадлежи по наследство!

– Тъкмо това съм дошъл да уредим – заявява баронът. – Нося документ, с който се отказваш от наследството в моя полза. Подпишеш ли го, веднага ще те пусна на свобода.

Той кимва настрани и един от телохранителите вади изпод плаща си лист, мастилница и паче перо.

Ако приемеш да подпишеш, мини на #30.

Ако откажеш, прехвърли се на #52.

67

Спускането надолу по стената минава без произшествия и след няколко минути двамата вече бягат към гората западно от замъка. Попът-но минават край група селяни, които мъкнат от място на място колички с пясък. Интересно ти е защо ли го правят, но решаваш, че моментът не е подходящ за светски разговори. Най-важното сега е да се укриете от войниците на барона.

Мини на #24.

70

– Приказвай, приказвай! – ухилва се д'Ангалак. – Ще те видим каква песен ще запееш, ако реша да те изгържа в горещо олио... или да ти закова ушите за стената. Е, хайде, до нови срещи, хлапако!

Той плюе презрително на пода до краката ти и излиза в коридора, следван от двамата телохранители.

Мини на #20.



72

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

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

Мини на #31.

73

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

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

Мини на #55.

77

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

Мини на #62.

81

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

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

Мини на #66.

82

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

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

Усмиваш се. Старецът е прав. Рано или късно целта ще бъде постигната. Очакват те нови борби и нови приключения, ала това ще стане в следващия брой.

## МАТРИЦА С ЧИСЛА ЗА ИГРИТЕ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13  
14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24  
25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35  
36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46  
47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57  
58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68  
69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79  
80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90

КРАЙ

© Любомир Николов

Книгата е публикувана под псевдонима Колин Уолъмбъри.

Източник: SF&F BBS

Свалено от „Моята библиотека“ [<http://purl.org/NET/mylib/text/453>]