



Любомир Николов

Проклятието на замъка
Муш-Мурок

НЯКОЛКО ДУМИ ОТ АВТОРА

Скъпи читателю, 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...

Кошарата на стария овчар Рапондо е далече от цивилизования свят – сред стръмни планински върхове и пищни алпийски пасища. В нея си отгледан още от най-ранно детство. Ала винаги си усещал, че около произхода ти тегне някаква мрачна тайна. Рапондо никога не говори за твоите родители. Макар че те нарича Шони, понякога имаш чувството, че това не е истинското ти име. А и самият Рапондо е странен образ – прекалено умен и начетен за овчар.

Дълги години те е мъчило предчувствието за зловещи и съдбоносни тайни. Но ето че днес всичко ще се разкрие, защото е настанал твоят осемнайсети рожден ден.

Привършили сте с работата и почивате край голямото огнище в кошарата, когато старият Рапондо започва колебливо:

– Шони... трябва да ти призная нещо. Нещо много важно.

– Какво е то? – любопитно отвърещаш ти.

– Ами... да започна от това, че всъщност името ти не е Шони. От днес ще те наричам така, както подобава – граф Корнишон дьо Муш-Мурок.

– Как? – смайваш се ти. – Да не би да искаш да кажеш, че съм владетел на прекрасния замък Муш-Мурок, който виждам всеки ден далече долу в равнината?

– И да, и не – тъжно поклаща глава Рапондо. – Дълго е за обяснение... Може би ще е най-добре да прочетеш това писмо, което пазя от години.

С тия думи той ти връчва потъмнял пергаментов свитък. Нетърпеливо разчупваш восъчния печат и започваш да четеш.

До граф Корнишон, наследник на замъка Муш-Мурок

Сине мой,

Ако четеш това писмо, значи си навършил осемнайсет години и можеш да поемеш върху плещите си тежестта на една злощастна съдба. Навярно вече знаеш, че си от благородно потекло. Но всичко – и потекло, и богатства – стана жертва на проклятието на нашия род. Имам предвид играта на карти.

Надигаш глава и изненадано поглеждаш Рапондо.

– Игра на карти ли? Каква е тая работа?

– Уви, да – скръбно поклаща глава старецът. – Трябва да знаеш, млади графе, че още от най-древни времена всички от твоя род са се славили като ненадминати картоиграчи. Легендата твърди, че някога първият Муш-Мурок обрал на карти самия Александър Македонски и оставил цялата му войска без заплаги за три месеца. Но не ме разпитвай, продължавай да четеш.

Послушно навеждаш глава към писмото.

Нека ти призная, сине мой – аз бях позор за нашия славен род. Картите никак не ми вървяха. И все пак печелех. Ще ме запиташ как. Много просто: разчитах на една древна гаранция. В библиотеката на замъка от векове се съхранява указ, подписан лично от владетеля Кукундрел Мъдри. Според старинни предания един от нашите прадеди изобретил изтънчена и елегантна игра, наречена белот на две ръце. Кукундрел Мъдри бил толкова очарован, че го възнаградил със замък и издал указ, според който никой и при никакви обстоятелства не можел да притежава този замък, докато съществува поне един наследник на рода Муш-Мурок. Може би се досещаш вече – аз залагах замъка. Дори да загубех, нямаше никаква опасност, защото старинният документ гарантираше владенията ми.

Ала ето че станах жертва на коварно съзаклатие, вдъхновено от най-високо място – лично от днешния крал Кукундрел Седемнайсети. И защо? Защо, питам се? Бил съм участвал в заговор за сваляне на краля. Добре де, какво толкова? Нима съм го свалил наистина? Толкова ли не разбира от майтап?

Но да не се отклонявам. И тъй, една злокобна вечер в замъка пристигна злият барон Баламур д'Ангалак. Без да подозирам пъклените му замисли, аз се съгласих да поиграем на карти.

Излишно е да ти разказвам как протече играта. Важен е само резултатът. Още преди да бе настанала полунощ, целият замък стана владение на барона. С лукава усмивка му обясних, че в библиотеката имам старинен документ, който ще му попречи да встъпи във владение. Но вместо да ме изслуша докрай, д'Ангалак избухна в сатанински смях. Отнейде изникна отряд на кралската гвардия и преди да се опомня, вече бях изхвърлен от собствения си замък.

Месеци наред опитвах да се преборя с неправдата. Напразно! Кралят изобщо отказа да разглежда молбите ми, докато не представя оригинала на указа. А как можех да го сторя, когато злият барон не ме пускаше да припаря в собствения си замък? Накрая разбрах – съдбата ми е обърнала гръб. Сега, когато пиша това писмо, ти, сине мой, си още невръстно отроче. Верният слуга Рапондо даде клетва да те отгледа. Заклевам те, ако доживееш да прочетеш това писмо, направи всичко възможно, за да се добереш до указа на крал Кукундрел Мъдри и да възстановиш славата на нашия род. Колкото до мен... аз едва ли ще доживея дотогава.

Приеми моята благословия.

Твой любящ баща

Халабаш дьо Муш-Мурок

Потресен от неправдата, която е сполетяла твоя род, ти стискаш юмруци и даваш тържествена клетва да освободиш замък от властта на барона. Просълзеният Рапондо ти връчва цялото си скромно богатство – две кесии с по петдесет гроша и един стар, леко ръждясал меч. Едва дочакваш да мине нощта, а когато над планинските върхове изгрява новият ден, ти вече си на път към равнината. Каквото и да става, ще проникнеш в библиотеката на замъка!

Мини на #1.

1

От два дни вървиш по неравния планински път и вече приближаваш равнината, където се белеят кулите на твоята цел – замъка Муш-Мурок. Ала в момента имаш далеч по-непосредствена цел: да хапнеш каквото и да било, защото запасите ти са привършили и се чувстваш ужасно гладен. И тъкмо в този момент иззад отсрещния завой се появява крайпътен хан.

Ако искаш да влезеш в хана и да похапнеш, мини на #54.

Ако заобиколиш отзад да видиш дали не може да се отмъкне нещичко, продължи на #18.

Ако подминеш хана, прехвърли се на #40.

2

Ето че кухнята опустява за момент. Светкавично се пресягаш през прозореца и грабваш гъската. Дотук съдбата е на твоя страна. Но дали ще продължи така?

Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 6 – мини на #62.

От 7 до 12 – мини на #21.

3

Макар и скромна, споменатата сума предизвиква у селяните бърза реакция. Отнякъде моментално изниква въже и след минута вече си изтеглен на сигурно място.

Стигаш до извода, че тия хора всъщност не са лоши. Ако желаш да им разкриеш кой си и да ги призовеш на бунт против тиранията, прехвърли се на #17.

Ако мълчаливо им дадеш петдесетте гроша, върни се на #44, за да избереш нов подход към замъка.

4

Широко усмихнат, ханджията изтичва в кухнята и веднага се връща с огромна печена гъска и чаша вино. Без да губиш време, ти откъсваш една кълка и лакомо я захапваш. Но ето че непознатият от масата в ъгъла става и идва да седне срещу теб.

– Добър ден, страннико – учтиво поздравява той. – Тъкмо се чудех дали няма да споделиш богатата си трапеза с един прегладнял несретник.

Ако го поканиш да хапне, мини на #52.

Ако заявиш, че гъската си е само за теб, мини на #14.

5

Отправяш се напред с бодра крачка и два часа по-късно вече си в подножието на планината. Напред се разстила китна равнина, осеяна тук-там с малки горички. А далече на хоризонта иззад дърветата стърчат белите кули на замъка Муш-Мурок.

Ала край пътя забелязваш друга гледка, която далеч не е толкова приятна. На голям прогнил пън седи парцалив просяк без крака. Като те забелязва, той тъжно размахва паничката си.

– Смили се над един сакат нещастник, пътнико!

Надникваш в паничката. На дъното дрънкат няколко медни гроша. Какво ще направиш сега?

Ще пуснеш в паничката един грош – мини на #66.

Ще заобиколиш просяка и ще продължиш по пътя – мини на #72.

Ще прибереш монетите от паничката – мини на #47.

Ще бутнеш просяка от пъна, за да седнеш – мини на #31.

Ще му захлупиш паничката на главата – мини на #55.

6

Панделио поклаща глава.

– В днешните несигурни времена ще е опасно богат човек като теб да броди сам по планинските пътеки. Искаш ли да пътуваме заедно?

Ако се съгласиш, мини на #69.

Ако откажеш, мини на #26.

7

Прехвърли се на #24.

8

Панделио те оглежда, без да крие съмнението си.

– Хайде де! Ами онова, дето го пиеше преди малко, не беше ли вино?

Тоя път май си хванат натясно. Ако се съгласиш да пиеш, мини на #16.

Ако категорично заявиш, че не желаяш да пиеш, мини на #38.

9

След малко дърветата оредяват и край стените на замъка съзираш удивителна гледка. Голяма група селяни, въоръжени с лопати и ръчни колички, върши тежка и очевидно безсмислена работа. Едни товарят купища пясък и ги прехвърлят на юг, други мъкнат същия пясък обратно на север.

Ако искаш да поговориш със селяните, мини на #70.

Ако предпочиташ да огледаш стените на замъка, прехвърли се на #46.

10

Посрещането не ти вдъхва доверие, затова благоразумно се оттегляш по пътя. Когато от замъка те отделя солидно разстояние, спираш и се замисляш. Така или иначе трябва да се промъкнеш вътре.

Мини на #58.

11

Човекът разбира, че не е желана компания и унило се отдалечава от поляната. След като спокойно изяждаш гъската, ти продължаваш пътя към подножието на планината.

Мини на #5.

12

Положението е отчаяно. Когато разлютените псета те обграждат от всички страни, ти не виждаш друг изход, освен да се покатериш на най-близкото дърво. Лошото е там, че след малко пристига и стражата от замъка.

– Слизай! – заповядва предводителят на въоръжения отряд.

– Не, благодаря – възразяваш ти. – И тук ми е добре.

Горе между клоните наистина е сравнително добре, но това положение не трае дълго. След малко противниците домъкват секири и енергично се захващат на работа. Половин час по-късно дървото рухва... и ти губиш съзнание от удара при падането.

Продължи на #77.

13

Постепенно гората става все по-рядка и най-сетне излизаш на открити ливади, отвъд които се издигат непристъпните стени на замъка. Доколкото можеш да прецениш от разстояние, едва ли ще можеш да ги изкачиш. Ако не желаеш да продължаваш напред, върни се на #45 и избери друга посока.

Ако искаш да се приближиш до крепостните стени, мини на #73.

14

Непознатият въздъхва, но кимва одобрително.

– Ами да, прав си. Те, богатите затова са богати – защото правят икономии... Позволи ми поне да ти се представя. Аз съм Панделио, любител на приключенията и далечните пътешествия. А ти по каква работа идваш насам?

Ако му разкриеш целта си, мини на #23.

Ако кажеш, че това не го засяга, мини на #60.

15

От делвата се изсипва същински водопад и в следващата секунда биваш облепен от глава до пети с нещо лепкаво и зловонно. Ама че възпитание имат тия от замъка! Но сега не е време да разсъждаваш. Хукваш с всичка сила по пътя, а зад гърба ти се раздава зловещият вик:

– Пуснете кучетата!

Продължи на #30.

16

Надигаш чашата и отпиваш малка глътка. Виното е великолепно – много по-добро от онова, което си опитал преди малко. Със следващата глътка изпразваш чашата на един дъх и посягаш да си налееш още, но с ужас откриваш, че ръцете не ти се подчиняват.

Непознатият забелязва това и се ухилва.

– Хвана те, а? Във виното има сънно биле, глупако! След малко ще те доставим като колет право в замъка. Не знаеш ли, че баронът е обявил награда за главата ти?

– Двеста жълтици – уточнява откъм вратата на кухнята дебелият ханджия.

Обгръща те мъглива пелена. Изгубил последни сили, ти захлупваш лице на масата и потъваш в дълбок сън.

Мини на #77.

17

Тълпата развълнувано те обгражда от всички страни. Над гората отекват възторжени крясъци:

- Муш-Мурок!
- Младият граф!
- Ура, това е той!

С радостни възгласи селяните се струпват около теб. Ентузиазмът им е толкова трогателен, че се просълзяваш. Добрите хорица... Има само едно странно нещо – непрекъснато говорят за някакви си двеста жълтици.

– За какви пари става дума? – питаш ти.

– Ами... за наградата, дето баронът я дава за теб – простодушно пояснява най-близкият селянин.

– Ах, вероломни твари! – надаваш свиреп крясък ти. – Значи искате да продадете своя спасител за трийсет сребърника.

– А, не – възразява селянинът. – Много е евтино. Под сто и петдесет жълтици няма да приемем.

Възмутен от това коварство, ти изваждаш меча, но не успяваш дори да го размахваш. С един удар отзад по главата някой те изпраща в страната на сънищата.

Продължи на #77.

18

Заобикаляш хана. Както си предполагал, кухнята е отзад и прозорецът е отворен. Вътре около печката шетат ханджията и двамата му помощници. А на една маса съвсем близо до прозореца съзираш върха на мечтите си в този момент – голяма печена гъска.

Няколко минути зорко следиш движенията на тримата. От време на време кухнята опустява, но всеки път съвсем за кратко. За да отмъкнеш гъската, ще трябва да действаш светкавично.

Ако поемеш този риск, мини на #2.

Ако предпочетеш да влезеш в хана, мини на #54.

Ако си тръгнеш по пътя, мини на #40.

19

Гората на север от замъка е почти непроходима. Между дърветата са се заплели дебели завеси от вековен бръшлян, а отгоре на всичко и теренът е неравен. Непрекъснато ти се налага да преодоляваш дълбоки дерета, пълни с лепкава смес от кал и прогнила шума.

Най-сетне приближаваш замъка. Но преди да излезеш на открито, забелязваш грамадна табела:

<p>СПРИ, БЕЗРАЗСЪДНИ ПЪТНИКО! ПРОДЪЛЖИШ ЛИ НАПРЕД, ЩЕ ПЛАТИШ С ГЛАВАТА СИ! ОТВЪД ТАЗИ ГОРА ДЕБНЕ НЕПРОХОДИМО ТРЕСАВИЩЕ!</p>

Неприятно... Освен ако табелата лъже. Лошото е, че няма как да провериш, без да поемеш значителен риск.

Ако продължиш напред, прехвърли се на #71.

Ако не искаш да рискуваш, ще трябва да се върнеш на #44 и да избереш друг път.

20

Изваждаш меча и влизаш в доблестна схватка срещу сопата на Панделио. Но коварният ханджия се е промъкнал зад гърба ти и с мощен удар по главата те изпраща право в царството на сънищата.

Мини на #77.

21

За беда точно в този миг ханджията влиза в кухнята и надава оглушителен рев. Побягваш, но положението изглежда твърде напечено, защото подир теб се втурва кухненското трио, въоръжено с черпаци и тояги.

Отново ще трябва да се надяваш на щастливата си звезда. Посочи едно число от таблицата.

От 1 до 5 – мини на #59.

От 6 до 12 – мини на #28.

22

Уви, размишленията ти за земните блага са краткотрайни, защото само след минута от близката горичка изскачат десетина въоръжени мъже, предвождани от... сакатия просяк. Всъщност той изобщо не е бил сакат – на кръста му още висят две парцалени топки, имитиращи отрязани крака.

– Дръжте го! – крещи „просякът“. – Това е Муш-Мурок! Баронът дава двеста жълтици за него!

Изваждаш меч си и влизаш в схватка с първите нападатели, но в това време някой се промъква зад гърба ти и жесток удар по главата те хвърля в царството на сънищата.

Мини на #77.

23

– Как? – смаяно възкликва Панделио. – Нима имам честта да сея с един потомък на славния род Муш-Мурок? Какво щастие! Значи ти ще отървеш бедните жители на тоя край от тиранията на злия барон д'Анга-лак. Е, това непременно трябва да се полее! Изчакай само секунда.

И той изтичва към кухнята.

Мини на #49.

24

За твоя най-голяма изненада на крепостната стена изскача фалшивият просяк, когото срещна неотдавна край пътя.

– Лъже! – обявява той. – Това е младият граф Муш-Мурок!

Вече няма никакъв смисъл да криеш. Гордо вдигаш глава.

– Да, аз съм Корнишон дьо Муш-Мурок, законният владетел на този замък! Отворете незабавно!

Мини на #39.

25

Значи искаш да бягаш? Наистина ли възнамеряваш да извършиш това позорно деяние, което ще покрие с безчестие древната слава на доблестния род Муш-Мурок?

Да – мини на #51.

Не – мини на #20.

26

Панделио вдига рамене и се връща на масата в ъгъла. Довършваш обяда си, плащаш на ханджията и излизаш.

Мини на #5.

27

Панделио упорито настоява да те придружи, но накрая разбира, че си решил твърдо. Обръщаш му гръб и се отправяш към пътя.

Мини на #5.

28

Гладът и страхът са мощни стимулатори, а в момента действат едновременно. Бърз като стрела, ти се шумгваш в горските дебри и изчезваш от праведния гняв на ханджията. Чак след десетина минути спиращ на една полянка и насочваш цялото си внимание към достойно спечелената гъска.

Мини на #43.

29

Поръчваш омлета. Ханджията кимва и ти предлага да пийнеш за сметка на заведението чаша вино докато чакаш. Впрочем, чакането не е особено дълго. След малко омлетът е вече на масата и ти енергично започваш да се храниш.

Ала едва си преглътнал няколко залъка, когато непознатият от масата в ъгъла става и идва да седне срещу теб.

– Позволи ми да се представя, страннико – любезно изрича той. – Аз съм Панделио, любител на приключенията и далечните пътешествия. А ти, като те гледам, май си заможен човек.

Какво ще му отговориш?

Че наистина си заможен – мини на #57.

Че всъщност си беден, но си решил веднъж да се нахраниш като хората – продължи на #36.

30

Светкавично се шмугваш в гората и побягваш като луд през дърветата, но свирепият лай зад гърба ти се раздава все по-близо.

Ако миришеш апетитно, продължи на #12.

Ако миризмата ти е меко казано неприятна, мини на #74.

31

Идеята обаче се оказва трудна за осъществяване, защото просякът не ще да пада. С изумление осъзнаваш, че той изобщо не е сакат. Отрязаните крака всъщност са две парцалени топки, прикрепени към кръста му. А истинските крака са скрити в издълбания пън. Ама че работа!

Но не ти остава много време да се чудиш, защото „просякът“ измъква скрит меч и се хвърля насреща ти. А от гората изскачат още десетина въоръжени мъже.

– Дръжте го! – крещи някой. – Баронът дава двеста жълтици за него!

Решаваш, че не е никак хубаво тия мъже да получат цели двеста жълтици. Може да се пропият и изобщо да тръгнат по лош път. За да им спестиш подобни неприятности, хукваш с всичка сила по пътя и скоро си въвн от опасност.

Мини на #44.

32

Името ти сякаш обладава магическа сила. Отнякъде моментално изниква въже и след минута вече си изтеглен на сигурно място.

Продължи на #17.

33

Когато влизате, ханът се оказва съвършено празен. Панделио ти кимва към една от масите.

– Седни там. Ще видиш, че ханджията е разбран човек.

Сядаш и тъй като си жаден, отпиваш вино от една забравена на масата чаша. Междувременно Панделио изчезва в кухнята. След малко подава глава отвътре и гордо съобщава:

– Какво ти казвах! Ханджията е поласкан, че граф дьо Муш-Мурок оказва такава чест на скромното му заведение. Даже настоява да ни почерпи.

Мини на #49.

34

Идиот! Достойните ти прадеди навярно са се обърнали в гроба от срам за малоумния си потомък. И да не би да мислиш, че тия двамата ще удържат на обещанието си? Ако вярваш в това, ще бъдеш жестоко разочарован. Докато Панделио те омотава с дебело въже, ханджията решава, че ще е най-сигурно да те халоса с черпака по главата.

Следващите няколко часа се губят, защото ги прекарваш в царството на блажените сънища.

Мини на #77.

35

Е, при това положение съдбата ти е решена. След малко ще станеш храна за прегладнелите вълци. Нека те утеши поне мисълта, че по този начин се включваш във вечния кръговрат на природата.

36

– Е, да, така е – въздъхва Панделио. – Знам какво е да си беден. Всъщност... преди малко те наблюдавах внимателно. Имам чувството, че си тръгнал по някаква важна задача. Така ли е?

Ако му разкриеш с каква цел си тръгнал, мини на #23.

Ако му кажеш, че не е негова работа, прехвърли се на #26.

37

Продължаваш по горския път и само след десетина минути отпред се появяват високите южни стени на замъка Муш-Мурок. Чудна работа – тук сякаш са се подготвили за нападение на цяла вражеска армия. Портата е затворена, а на високата стена над нея са подредени доста ефектни средства за отблъскване на досадници: грамаден камък, още по-грамаден димящ казан и зловеща глинена делва със солидни размери.

– Приближи се до портата, пътнико! – строго изрича нечий мощен глас.

Оглеждаш стената. Никъде не забелязваш жив човек. Стражата се е укрила добре.

Ако се подчиниш на заповедта, мини на #53.

Ако сметнеш, че това ще е вредно за твоето здраве, прехвърли се на #10.

38

За твоя изненада Панделио скача от табуретката и надава вик:

– Хей! Тоя май надуши каква е работата!

Откъм кухнята веднага дотърчава ханджията, въоръжен с огромен черпак. Междувременно Панделио се е снабдил отнякъде със здрава бучкова сопа. По всичко личи, че намеренията им спрямо теб не са особено дружелюбни. Как ще постъпиш в тази трудна ситуация?

Ще се опиташ да поговориш с тях – мини на #56.

Ще извадиш меча и ще се биеш – мини на #20.

Ще избягаш от хана – мини на #25.

39

Най-сетне горе върху стената войниците на барона излизат от своите укрытия, но реакцията им съвсем не е почителна. Напротив – по всичко личи, че се канят да приведат в действие защитните съоръжения. А те са (нека го напомним): димящ казан в средата, огромен камък отлясно и още по-грамадна делва отляво.

С ужас осъзнаваш, че след секунда те чака бомбардировка. Не ще имаш време да избягаш, тъй че трябва да избереш най-малката от три неизвестни злини.

Ако побегнеш право напред, прехвърли се на #67.

Ако преди това отскочиш наляво, попадаш на #15.

Ако отскочиш надясно, мини на #75.

40

Предпочиташ да продължиш пътя си на гладен корем, но с чиста съвест. Ако все пак гладът те мъчи прекалено много и решиш да влезеш в хана, мини на #54.

Ако решително се отправиш напред, мини на #5.

41

Панделио свива рамене.

– Добре де, твоя воля. Но ще ти дам един съвет. В тия несигурни времена не е добре да пътуваш сам. Искаш ли да продължим напред заедно?

Ако се съгласиш, мини на #48.

Ако му кажеш, че не желаш спътници, мини на #27.

42

Отдалечаваш се, но неотдавнашната среща с Панделио те е направила подозрителен. След минута спираш и тихичко се връщаш назад. Имало е защо да се тревожиш. Просякът стои край пъна и ти с изумление осъзнаваш, че той изобщо не е сакат. Отрязаните крака всъщност са две парцалени топки, прикрепени към кръста му. А истинските крака са били скрити в издълбания пън. Ама че работа!

Прикриваш се зад едно дърво и виждаш как от горичката излизат десетина въоръжени мъже.

– След него! – нарежда „просякът“. – Това е Муш-Мурок! Баронът дава двеста жълтици за главата му!

Ти обаче оценяваш главата си доста по-високо, затова тихичко се измъкваш назад и побягваш.

Мини на #44.

43

Едва си отхапал първото късче, когато чуваш зад гърба си деликатно покашляне. Обръщаш се и виждаш някакъв мършав тип с окърпени дрехи.

– Видях всичко – казва той. – Майсторски им отмъкна гъската. Обаче се чудя дали ще можеш да я изядеш цялата.

– Мога, мога – успокояваш го ти. – Аз съм способен.

– Вярвам ти – кимва непознатият. – Ама сигурно ще е по-лесно, ако поканиш и мен на трапезата.

Ако решиш да споделиш гъската с него, мини на #65.

Ако му кажеш да се пръждосва, за да не ти разваля апетита, мини на #11.

44

Най-сетне достигаш своята цел – пред тебе е замъкът Муш-Мурок, обгърнат от гъсти гори. През изминалите три дни непрекъснато си обмислял какво да правиш, но и досега нямаш ясен отговор. А вече е дошло времето да решаваш.

Ако продължиш право напред по пътя, за да опиташ да влезеш в замъка през главната порта, мини на #37.

Ако предпочиташ да заобиколиш през горите и да потърсиш някакъв по-таен път, прехвърли се на #58.

45

Откъм запад гората е особено гъста. Повече от час се промъкваш през храсталаци и ями, докато накрая дърветата започват да оредяват. Ала тъкмо тогава пред погледа ти изниква грамадна табела със зловещ надпис:

НЕЩАСТНИКО, СПРИ!
НАПРЕД ТЕ ЧАКА ГИБЕЛ!
ОПАСНО ЗА ЖИВОТА!
ВЪЛЧИ ЯМИ!

Е, браво на барон д'Ангалак! Хубаво посрещане е подготвил на пътниците!

Ако продължиш напред въпреки предупреждението, мини на #13.

Ако предпочиташ да избереш друг път, избери някоя от останалите три страни на замъка:

Източната – попадаш на #68.

Северната – прехвърли се на #19.

Южната, където е главната порта – мини на #37.

46

Със задоволство установяваш, че стените на твоя родов замък са високи и непристъпни. За жалост в момента това е по-скоро недостатък, отколкото предимство. Ще трябва да избереш друг път за проникване. И тъй, накъде ще тръгнеш?

Към западната страна на замъка – мини на #45.

Към задната, северна страна – прехвърли се на #19.

Към южната страна, където е главната порта – мини на #37.

Ако си размислил и искаш да поговориш със селяните, продължи на #70.

А ако вече си говорил с тях и сега решиш да ги вдигнеш на бунт, попадаш на #61.

47

Изпроводен от яростните проклетия на просяка, ти се отдалечаваш по пътя, като броиш в движение монетите. Можеш да прибавиш в кесията си шест гроша.

Но уви, радостта ти е краткотрайна, защото само след минута от близката горичка изскачат десетина въоръжени мъже, предвождани от... сакатия просяк. Всъщност той изобщо не е бил сакат – на кръста му още висят две парцалени топки, имитиращи отрязани крака.

– Дръжте го! – крещи „просякът“. – Това е Муш-Мурок! Баронът дава двеста жълтици за него!

Изваждаш меч си и подхващаш схватка с първите нападатели, но в това време някой се промъква зад гърба ти и жесток удар по главата те хвърля в царството на сънищата.

Мини на #77.

48

Панделио се оказва доста приятен спътник. Запасът му от забавни истории изглежда неизчерпаем. Има само един недостатък – прекалено е дружелюбен и непрекъснато те прегръща през рамото. Накрая не издържаш и го съветваш да престане с тия фамилиарности.

– Тъй ли? – обижда се Панделио. – Щом не разбираш от приятелство, много ти здраве! Върви си по пътя сам!

С тия думи той ти обръща гръб и се запътва обратно към хана.

Продължаваш напред по пътя, като се чудиш на това странно поведение. Преставаш да се чудиш едва след половин час, когато откриваш, че едната ти кесия е изчезнала. Отбележи в дневника загубата на петдесет гроша.

Излишно е да гониш мошеника. Само ще си загубиш времето, а може и да си навлечеш по-сериозни неприятности.

Мини на #5.

49

Скоро Панделио се връща с грамадна кана вино. Сяда на масата, налива две чаши и кимва радостно.

– Е, здраве! Да пием за успеха на твоята праведна мисия.

Какво ще направиш сега?

Ще пиеш с него – мини на #16.

Ще кажеш, че си въздържател – мини на #8.

Ще заявиш, че не пиеш със съмнителни типове – мини на #38.

50

Надаваш пронизителни вопли и след малко на ръба на ямата изниква цяла група дрипави селяни. Минута-две те следят с жив интерес как се бориш за живота си. Накрая най-старият пита:

– Хей, какво търсиш там долу?

– Не ми е до приказки – задъхано отговаряш ти. – Измъкнете ме побързо.

– Да те измъкнем ли? – изненадва се старецът. – Че защо?

Какво ще отговориш?

„Защото това е ваш човешки дълг“ – мини на #64.

„Защото аз съм младият граф дьо Муш-Мурок, който ще ми освободи от тиранията на злия барон д'Ангалак“ – прехвърли се на #32.

„Защото ще ви дам петдесет гроша“ – мини на #3 (стига да ги имаш).

51

И постъпваш съвършено правилно. Докато противниците се колебаят кой да нападне пръв, ти катурваш масата насреща им и изхвъркваш от хана. Зад гърба ти се раздават разочаровани вопли:

– Язък! Изтървахме наградата!

– След него! Двеста жълтици са това! Ще го хванем!

Ще те хванат, ама друг път! Работата като овчар при стария Рапондо те е надарила със здрави нозе. Плюеш си на петите и скоро вече си на цяла левга от коварните преследвачи.

Мини на #5.

52

Непознатият се ухилва до уши и лакомо атакува парчето печена гъска, което щедро му връчваш. Няколко минути над масата царува тишина, нарушавана само от задружното ви мляскане. Но дори и една едра гъска не може да се опре на двама изгладнели пътници. Когато върху блюдото остава само куп оглогани кокали, непознатият избърсва уста и те оглежда любопитно.

– Да ти се представя. Аз съм Панделио, пътешественик и любител на приключенията. А ти кой си и накъде отиваш?

Ако му разкриеш целта си, продължи на #23.

Ако кажеш, че това не го засяга, мини на #60.

53

Храбро пристъпваш пред портата.

– Кой си и по каква работа идваш в този замък? – отново пита гласът.

Какво ще отговориш?

„Аз съм граф Корнишон дьо Муш-Мурок, законният владетел на този замък“ – прехвърли се на #39.

„Беден пътник, който търси гостоприемството на славния барон д'Ангалак“ – мини на #7.

„Кралски пратеник със секретно послание до барона“ – попадаш на #24.

Ако решиш, че ще е по-разумно да прекратиш разговора и да си тръгнеш, продължи на #10.

54

Влизаш в хана. Залата е почти празна, само на една маса в ъгъла се-ди някакъв мършав тип с окърпени дрехи.

Още докато сядаш, ханджията изниква до теб и ти предлага меню-то. То не е твърде богато, но все пак има ястия за хора с всякакво състо-яние на кесиите. Какво ще избереш?

Постна чорба от леща за 1 грош – продължи на #63.

Омлет с шунка за 8 гроша – прехвърли се на #29.

Печена гъска за 20 гроша – мини на #4.

55

Постъпката ти е идиотска и човекът с право се вбесява. А когато се вбеси, даже един сакат просяк налита на бой. В следващия миг с изумление осъзнаваш, че той изобщо не е сакат. Отрязаните крака всъщност са две парцалени топки, прикрепени към кръста му. А истинските крака са били скрити в издълбания пън. Ама че работа!

Но не ти остава много време да се чудиш, защото „просякът“ измъква скрит меч и се хвърля насреща ти. А от гората изскачат още десетина въоръжени мъже.

– Дръжте го! – крещи някой. – Баронът дава двеста жълтици за него!

Решаваш, че не е никак хубаво тия мъже да получат цели двеста жълтици. Може да се пропият и изобщо да тръгнат по лош път. За да им спестиш подобни неприятности, хукваш с всичка сила по пътя и скоро си въвн от опасност.

Мини на #44.

56

– Чакайте малко, уважаеми господа! – възкликваш ти. – Сигурно има някакво недоразумение. Вярвам, че ако поговорим, ще съумеем да се разберем като цивилизовани хора.

– Може – любезно се съгласява Панделио. – Предлагам ти следното споразумение: ти ще кротуваш докато те вържем, а ние обещаваме да не ти нанасяме телесни повреди.

– Да ме вържете ли? – изненадваш се ти. – Че защо?

– Заради наградата, дръвнико. Барон д'Ангалак е обявил, че дава двеста жълтици за главата ти!

Хубава работа! Значи баронът вече знае за твоето идване! И как ще постъпиш сега?

Ще избягаш от хана – мини на #25.

Ще се биеш – продължи на #20.

Ще позволиш да те вържат – прехвърли се на #34.

57

– Така си и мислех! – възкликва Панделио. – А ще бъде ли прекалено нескромно, ако запитам каква работа те води по тия места?

Какво ще му отговориш?

„Да, ще бъде прекалено нескромно“ – прехвърли се на #60.

„Имам да оправя някои търговски работи“ – мини на #6.

„Дошъл съм да си възвърна владението над замъка Муш-Мурок“ – попадаш на #23.

58

Портата на замъка е обърната на юг. След като отхвърляш тази посока, от коя страна ще заобиколиш?

От изток – продължи на #68.

От запад – попадаш на #45.

От север – прехвърли се на #19.

59

При други обстоятелства навярно би успял да избягаш, но сега гъската затруднява движенията ти и след малко събитията стигат до своя закономерен резултат. Мощен удар с черпак те поваля на пътя. Следват още няколко удара със сопите, после преследвачите се отправят обратно, носейки спасената гъска. Докато се отдалечава, ханджията презрително подхвърля през рамо:

– Абе, глупако, къде си тръгнал да крадеш, като виждаш, че хич не те бива.

И ти се питаш същото. Какво да се прави – съдба... Ставаш, разтриваш ударените места и продължаваш напред по пътя.

Мини на #5.

60

Панделио се усмихва широко.

– Добре, добре. Разбирам, че сериозен човек като теб трябва да пази тайните си. Не ти се сърдя. Но ако ми позволиш да ти дам съвет, най-добре ще е да имаш компания по пътя в тия смутни времена. Искаш ли да пътуваме заедно?

Ако се съгласиш, мини на #69.

Ако откажеш, продължи на #26.

61

Когато разкриваш името си, смаяните селяни захвърлят лопати и колички. Над купищата пясък се надигат възторжени викове:

- Муш-Мурок!
- Младият граф!
- Ура, това е той!

С радостни възгласи селяните се струпват около теб. Ентузиазмът им е толкова трогателен, че се просълзяваш. Добрите хорица... Има само едно странно нещо – непрекъснато говорят за някакви си двеста жълтици.

– За какви пари става дума? – питаш ти.

– Ами... за наградата, дето баронът я дава за теб – простодушно пояснява най-близкият селянин.

– Ах, вероломни твари! – надаваш свиреп крясък ти. – Значи искате да продадете своя спасител за трийсет сребърника.

– А, не – възразява селянинът. – Много е евтино. Под сто и петдесет жълтици няма да приемем.

Възмутен от това коварство, ти изваждаш меча, но не успяваш дори да го размахваш. С един удар отзад по главата някой те изпраща в страната на сънищата.

Продължи на #77.

62

Докато търчиш с всички сили към гората, зад гърба ти се раздава свиреп рев. Ханджията е усетил кражбата! Мини на #28.

63

Ханджията те оглежда презрително и иска да му платиш още сега. Без да спориш с него, бръкваш в кесията и му даваш гроша (отбележи това в дневника).

След малко паницата с чорба е пред теб. Нахранваш се и излизаш от хана.

Мини на #5.

64

– Наш човешки дълг е да не си пъхаме носа където не ни е работа –
мъдро заявява старецът. – Хайде да си вървим, момчета!

Ако се решиш да разкриеш на селяните кой си, мини на #32.

Ако им обещаеш петдесет гроша, продължи на #3.

А ако не ти допада нито едното, нито другото, ще трябва да се при-
мириш с неизбежната гибел край стените на замъка.

65

Без да чака втора покана, непознатият сяда до теб и лакомо атакува парчето печена гъска, което щедро му връчваш. Няколко минути над полянката царува тишина, нарушавана само от задружното ви мляскане. Но дори и една едра гъска не може да се опре на двама изгладнели пътници. Когато на тревата остава само куп оглзгани кокали, непознатият избърсва уста и те оглежда любопитно.

– Да ти се представя. Аз съм Панделио, пътешественик и любител на приключенията. А ти кой си и накъде отиваш?

Ако му разкриеш мисията си, мини на #76.

Ако кажеш, че предпочиташ да не говориш на тази тема, мини на #41.

66

Клетникът те изпраща с хиляди благословии, а ти продължаваш пътя си. Хубаво нещо е да споделяш с ближния земните си блага. Впрочем, като стана дума за пари... случайно да си чувал наскоро някой да споменава за двеста жълтици?

Да – мини на #42.

Не – мини на #22.

67

Облива те горещ водопад. Изтръпваш и за част от секундата очакваш да бъдеш сварен жив. Но се оказва, че течността не е чак толкова гореща. И при това има някакъв странен, дори може да се каже приятен аромат.

Тъй като сега не е време да анализираш разни аромати, хукваш с всичка сила по пътя. А зад гърба ти се раздава яростен рев:

– Идиотиини! Тъпациини! Пак сте объркали казана! Не видяхте ли, че това е чорбата за вечеря?

Ухилваш се, без да спираш бягството. Значи в замъка са те посрещнали с нещо като хляб и сол. Хубаво гостоприемство, няма що!

Ала следващия вик е по-страшен:

– Пуснете кучетата!

Продължи на #30.

68

След дълго промъкване през гората най-сетне забелязваш отпред между дърветата стените на замъка. Обаче забелязваш и нещо друго, което те кара да спреш. На едно дърво е закована голяма табела:

**СПРИ! НЕ ПРОДЪЛЖАВАЙ! ОПАСНО ЗА ЖИВОТА!
ПОДВИЖНИ ПЯСЪЦИ!**

Предупреждението е доста категорично. Ако го пренебрегнеш и продължиш напред, мини на #9.

Ако благоразумно решиш да се върнеш, ще трябва да избереш откъде да се приближиш към замъка:

От запад – прехвърли се на #45.

От север – попадаш на #19.

От юг, през главната порта – мини на #37.

69

Идеята ти се струва доста добра и след малко двамата напускате хана заедно.

Мини на #48.

70

– Добър ден – поздравяваш ти, като се приближаваш до един стар селянин. – Какви са тия шуротии, дето ги вършите?

Нещастникът въздъхва тежко и избърсва потта от челото си.

– Много добре го рече, странниче, шуротии. Измислици на барона, дано душата му да гори в ада во веки веков! Чул отнякъде, че подвижните пясъци били много добра защита. Затова сега ни кара да мъкнем тия купища напред-назад...

– Тъй, тъй – одобрително се обаждат още неколцина селяни. – Проклет да е барон д'Ангалак!

Сърцето ти се свива от жал за тия клетници. Ако обявиш кой си и ги призовеш да се вдигнат на бунт, продължи на #61.

Ако прекратиш разговора и отидеш да огледаш стените на замъка, мини на #46.

71

Излизаш от гората и решаваш, че табелата наистина е била за заблуда. Под стените на замъка се простират равни зелени ливади. Тръгваш напред... и скоро откриваш колко измамен може да бъде един пейзаж. Защото под зелената трева наистина се крие коварно мочурище. Преди да осъзнаеш какво става, вече си хлътнал до кръста и продължаваш да потъваш.

Не ти остава нищо друго, освен да нададеш отчаяни вопли. И след минута в сърцето ти трепва надежда – от гората към тресавището се дават цяла група дрипави селяни. Минута-две те следят с жив интерес как се бориш за живота си. Накрая най-старият пита:

– Хей, какво търсиш там?

– Не ми е до приказки – задъхано отговаряш ти. – Измъкнете ме побързо.

– Да те измъкнем ли? – изненадва се старецът. – Че защо?

Какво ще отговориш?

„Защото това е ваш човешки дълг“ – мини на #64.

„Защото аз съм младият граф дьо Муш-Мурок, който ще ми освободи от тиранията на злия барон д'Ангалак“ – прехвърли се на #32.

„Защото ще ви дам петдесет гроша“ – мини на #3 (стига да ги имаш).

72

Икономията е майка на богатството, решаваш ти и заобикаляш просяка, без да обръщаш внимание на жалните му молби. Впрочем, като стана дума за богатство... случайно да си чувал наскоро някой да споменава за двеста жълтици?

Да – мини на #42.

Не – мини на #22.

73

Добре де, както искаш. Само не се оправдавай после, че не знаеш да четеш. Нали те предупредиха!

Още при първите крачки през ливадата земята под краката ти изчезва. Проваляш се в дълбока яма и когато достигаш дъното, изведнъж се озоваваш обкръжен от глутница прегладнели вълци. Гледай ти история! Барон д'Ангалак май разбира нещата прекалено буквално!

Изваждаш меч, опираш гръб в стената и започваш енергично да се отбраняваш от най-агресивните хищници. Но скоро ти става ясно, че без чужда помощ няма да се измъкнеш.

Ако искаш да викаш за помощ, мини на #50.

Ако предпочиташ да мълчиш, продължи на #35.

74

Положението е отчаяно. Когато разлютените псета те обграждат от всички страни, ти не виждаш друг изход, освен да се покатериш на най-близкото дърво. Но кучетата не проявяват никакъв интерес към теб – само вдигат глави за момент, после сбръчкват презрително муцуни и продължават из гората.

Изчакваш малко, после слизаш и криво-ляво успяваш да се почистиш. Сега ще трябва да избереш нов подход към замъка.

Мини на #58.

75

Уви, понякога дори потомъкът на един славен род може да сбърка в преценката. Освен ако заявиш, че цял живот си мечтал да се превърнеш в плънка за хамбургери. Така или иначе, в следващата секунда камъкът те размазва под крепостната стена. Ще останеш навеки в замъка Муш-Мурок... само че не така, както си предполагал.

76

– Как? – смаяно възкликва Панделио. – Нима съм имал честта да обявам с един потомък на славния род Муш-Мурок? Какво щастие! Значи ти ще отървеш бедните жители на този край от тиранията на злия барон д'Ангалак. Почакай, почакай! Разбирам, че нуждата те е тласнала към кражба, но не можем да оставим това така. Нека се върнем в хана. Ханджията ще те разбере, той е добър човек. А ако настоява да му платиш, ще го сторя аз, колкото и да е бедна кесията ми.

Речта на Панделио звучи убедително. Ако се съгласиш с него, мини на #33.

Ако не желаш да се връщаш в хана, мини на #41.

Свестяваш се и без особена изненада откриваш, че си попаднал в мрачна килия. Обстановката между четирите каменни стени е повече от мизерна: дъсчен нар, кандило, делва за вода и парче корав хляб. Суровата съдба не е пощадила дори теб – славния наследник на рода Муш-Мурок.

Но въпреки всичко ти не изпадаш в униние. Защото вярваш в добрата си звезда и знаеш, че с ум и храброст рано или късно ще победиш злия барон д'Ангалак. Как точно? Това ще решиш 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/450>]