



ИЗДАТЕЛЬСТВО
**МАЙКЪЛ
МАЙНДКРАЙМ**

КНИГА-ИГРА

**Краят
на
Злото**

НЯКОЛКО ДУМИ ОТ АВТОРА

Много има да се каже за тази книга и събитията около нея, ала за това ще стане дума в края ѝ. От известно време предпочитам да изтеглям отзад авторските материали с надеждата да бъдат прочетени едва след като читателят изиграе книгата. Смятам, че така те стават не само по-интересни, а и по-разбираеми.

„Краят на злото” е книга, която би трябвало да задоволи всички. Не съм спазвал никаква изпитана рецепта за бестселъри, просто седнах и я написах. Но като гледам резултата - в нея има всичко, което читателите искат. Първо, логическите задачи. Второ, достатъчно на брой логически избори, при които човек наистина трябва да помисли, преди да реши по кой път да поеме. Трето, избори, в които няма абсолютно правилно или абсолютно неправилно решение, а всичко зависи от предишни избори на играча. Четвърто, дневникът не е безумно сложен и не се налага често да записваш и пресмяташ числа в него. И пето, тази книга дава една истинска новост - не камуфлаж, не шумна реклама на нещо, което представлява само смешна пародия на новост, а наистина изпитана и добре реализирана идея.

Ето че започвам да се хваля, а това не е необходимо. Всеки, който прочете тази книга, ще разбере защо се смятам за номер едно в жанра (пак самохвалство, но за мен това е нещо обикновено, нали?).

Приключвайки трилогията за Елмар, аз ще се разделя за известно време с фентъзито. И без това всички останали автори, с малки изключения, се нахвърлят предимно на този жанр, така че след мен няма да зейне дупка.

Искам да кажа нещо за следващите две книги от колекцията на издателство „Хермес”. Тези, които харесват книгите ми, знаят, че обичам да съм честен с читателя. Затова ще призная, че не ми е хрумвало да забърквам сюжети, вдъхновени от филмови хитове, като „Джурасик парк” и „Батман и Робин”. Киното ми е много далечно удоволствие, а специално тези два филма от типа „зрелище без сюжет” едва ли щях да гледам, ако Пламен, моят редактор в „Хермес”, не беше привлякъл вниманието ми върху тях.

Не се страхувам, че някой ще каже: „Ето, и този пропис за пари!” Истината е, че всички пишат за пари. Но също така е истина, че можех да се откажа от двете теми и да получа същия хонорар за две други мои книги, нали така? И щом съм се съгласил да пиша за динозаври и маскирани герои, значи съм го искал. Не го е искала банковата ми сметка, сърцето ми го е пожелало. Между другото темата за динозаврите никак не е лесна, защото трябваше да издира доста материали, за да не направя гафове. Щеше да ми е много по-лесно да напиша някоя фантастика, в която всичко е измислено и периодът на проучването липсва.

Не ми се случва за пръв път да пиша на комерсиални теми. Нима „Демоните в NBA” и „Боговете на футбола” не бяха комерсиални? Излязоха в подходящия момент, грижливо планирани да са на пазара точно тогава, когато интересът към тях ще бъде върхов. И въпреки това тези две книги са ми особено скъпи, защото бяха написани в тежък за мен момент и след излизането им ме утвърдиха като много добре продаван автор. Когато по-късно ходех по издателствата, повечето хора се сещаха за тях и казваха: „А, ти си онзи със спортните книги-игри, знам за тях. Те вървяха много добре, нали?” А читателите полудяха по тях!

Има една пикантна подробност, която ме привлича в двете теми. И двата филма печелят заради специалните си ефекти, а в една книга е невъзможно те да бъдат повторени. Следователно аз трябва да наблегна на друго, нали? Става нещо като задочно съревнование между мен и сценаристите.

Предизвикателството е голямо, а знам, че мнозина от читателите ще са много критични към двете книги. Съдя по себе си. Винаги се смея на футболните новини от Англия, които чета по вестниците, защото повечето от журналистите си нямат и понятие от футбола на Острова и често пишат абсолютни глупости. Много хора им го прощават, но аз съм маниак и гафовете им ме вбесяват. Предполагам, че маниаците на тема Батман или динозаври ще се вбесят по същия начин от моите книги, ако направя гафове. Затова те призовавам да погледнеш на тези книги от другата страна - слагам си таралеж в гашите с тях! Ако се проваля, може да загубя част от публиката си. Ето защо моля да ми бъдат спестени обвинения от сорта „поръчков автор”.

Време е да те оставя да се занимаваш с играта, но ние пак ще се срещнем в края на книгата, защото има още много неща, които бих искал да споделя с теб.

ПРИЯТНО ЧЕТЕНЕ И УСПЕХ!

Майкъл МАЙНДКРАЙМ

ВЪВЕДЕНИЕ

Надлъж и нашир по света се носи славата на могъщия магьосник Елмар, наречен още Спасителя, защото така говори за него едно пророчество. Не един и два са подвизите, които бележат пътя му из земите на хората, драконите и орките.

На младини Елмар бил принуден да напусне родината си, прогонен от коварството на Маор, престолонаследника на крал Теадор. Той намерил приятели и дом сред храбрите лименорци, които защитавали Последната твърдина от набезите на орките. В много битки младежът проявил смелост и умения, които му спечелили уважението на воините. Самият принц Аламир станал негов приятел и двамата се сражавали рамо до рамо в не едно кръвопролитно сражение.

Когато Маор се възкачил на престола на Кагар-дом след смъртта на баща си, той извършил много несправедливости и покрил с позор своето име. Сред жертвите на неговата тирания бил и Солвер Лечителя, бащата на Елмар. Когато младежът научил за бедата, сполетяла родината му, той бързо потеглил към Кагар-дом.

Точно тогава светът на хората бил изправен пред много опасности. На изток дракононото ято на Друн се готвело за последен щурм срещу Кагарион, докато на запад Тогру, главатарят на орките, замислял да поведе неизброима войска и да смаже веднъж завинаги кралствата на хората.

Прекосявайки Пустошта, Елмар срещнал могъщия магьосник Аргон, който му разкрил тайните на магията. Дълго продължило обучението му, защото Аргон знаел, че върху плещите на младежа ще легне отговорността за съдбата на целия свят. Когато дошъл денят двамата да се разделят, Елмар вече бил почти толкова добър магьосник, колкото и неговият учител.

Пристигайки в Кагарион, Елмар наказал Маор за всички негови злини. Принцеса Елеа станала господарка на кралството и на нея се паднала честта да защити Кагар-дом от враговете, които настъпвали от всички страни. Между двамата млади се породила любов, която мнозина бардове възпели, ала дългът на Елмар често го принуждавал да бъде далеч от любимата си и разделени по принуда, двамата копнеели един за друг.

По това време орките вече били превзели Лименор и ордите им прекосявали пустошта, за да се справят с катарите. Кралят на Лименор бил мъртъв, а синът му Аламир - тежко

ранен. Храбрият воин Измаир спасил престолонаследника и с много от оцелелите лименорци потърсил убежище в Кагар-дом. Именно там Елмар отново срещнал своя приятел и успял да го изцери от раните му.

Докато Аламир и Елеа подготвяли защитата на Кагарион от орки и дракони, Елмар навлязъл в Палар-дом и успял да се промъкне в покоите на Друн, След кратка схватка драконът бил победен, а събираното в продължение на стотици години съкровище потънало в Източно море, за да не бъде извадено никога вече.

Освободени от коварната власт на златото, драконите се отказали от желанието си да атакуват Кагарион. Дори напротив, те помогнали на Елмар в решителната битка и връхлетели изневиделица над орките. Враговете били победени и разпръснати, а техният главатар Тогру бил посечен от меча на Елмар.

Докато Елеа и Аламир се опитвали да възродят своите кралства, Елмар навлязъл в земите на орките, за да открие тайната на чудните оръжия, които враговете притежавали. Там той пръв сред хората срещнал „мъдреците” - дребни и дружелюбни орки, които се борели да се освободят от „воините”, с които дотогава хората се били сблъскали на бойното поле. Елмар се сприятелил с Огур, един от мъдреците, и помогнал на Орг, вожда на мъдреците, да победи своя противник Токту, главатаря на воините. В замяна Орг обещал приятелството си на хората и разкрил на Елмар тайната на изкусно изработените оръжия. Те били дело на същества, които орките наричали „богове”. Никой не знаел къде живеели те, защото градът им бил скрит от любопитни погледи с могъща магия и дори знанията на младежа се оказали недостатъчни, за да преодолеят силата на тази магия.

Използвайки хитрост, Елмар успял да се промъкне в крепостта на боговете и открил, че това са всъщност аргони - сънародници на неговия учител Аргон, които били обладани от желание да завладеят света и да възвърнат славата и могъществото на своята родина Аргония. Те разменяли оръжие срещу пленници с воините-орки.

Елмар успял да избяга от аргоните и да предупреди всички за новата опасност, която застрашавала мира между хора и орки. Голяма армия от кагари и лименорци под предводителството на Аламир навлязла в земите на орките. В същото време Елмар се оттеглил в разрушения Паларион. Там той упорито търсел начин да надвие магията на аргоните и да открие къде се намира крепостта им. Светът се готвел за последната битка със злото.

Отиди на ПРАВИЛА ЗА ИГРА.

ПРАВИЛА ЗА ИГРА

Първото и най-важно правило в тази игра е да спазваш точно указанията в края на всеки прочетен от теб епизод. Те са отпечатани в курсив, за да се различават от литературния текст на епизода.

В края на книгата ще намериш дневник. Данните, които ще впишеш в него, ще повлияят на съдбата на твоя герой Елмар. За разлика от другите две книги от трилогията за магьосника Елмар, тук дневникът е много прост. Той се състои само от две таблици. В много отношения „Краят на злото” прилича на един мой разказ, озаглавен „Бягството”, който беше публикуван в МЕГАИГРА 4.

Сега ще получиш обяснения за двете таблици!

Понякога в текста ще срещаш указания да запишеш някоя дума в таблицата „КОДОВИ ДУМИ” или да провериш дали вече не си записал определена кодова дума. От това ще зависи съдбата на героите ти. Не се стреми да проумяваш смисъла на записваните от теб кодови думи. Те помагат на автора да „отгатне” какво си правил до момента и да определи бъдещето ти. Не е казано, че кодовата дума „смърт” е непременно лоша, както и „роза” не е гарантирано добра.

За разлика от повечето книги-игри, тази предлага изключителната възможност да бъде играна от двама души, които ще действат като един тим. Действието се развива едновременно на две места и затова читателят трябва да взема решения вместо двама души - магьосника Елмар и неговия приятел Аламир, краля на Лименор.

В таблицата „ПРЕСТИЖ” ще отбелязваш точките си за престиж. Те няма да повлияят върху съдбата на Елмар и Аламир, а са сложени само за твое улеснение - чрез тях лесно ще можеш да прецениш колко добра е била играта ти.

Сигурно си забелязал, че всъщност таблиците са две - „ПРЕСТИЖ – 1” и „ПРЕСТИЖ – 2”. Първата таблица ще използваш, ако решиш да играеш сам. Тогава ще трябва да вземаш решения и за двамата главни герои в тази книга. Следователно и точките за престиж са само твои и не трябва да отбелязваш от кого са спечелени.

Ако решиш да вкусиш от удоволствието на съвместната игра и изиграеш „Краят на злото” с някой приятел, правилата леко се променят. Всеки от двама ви трябва да си избере по един герой (приемам, че ти си избрал Елмар, а приятелят ти играе с Аламир). Всеки път, когато Елмар трябва да вземе решение, ти си този, който прави избор. Когато действието се прехвърли в земите на орките и трябва да се вземат решения вместо Аламир, тогава ти гледаш отстрани, а приятелят ти решава. При съвместна игра с друг човек използвай таблицата „ПРЕСТИЖ – 2” и едва в края на приключението събери точките престиж, спечелени от двамата играчи, за да определиш постижението на екипа. Тъй като пътят на Елмар минава през подземията на Паларион, където го очакват няколко логически задачи, нека с магьосника играе онзи от екипа, който се чувства по-силен в задачите.

При желание двамата с приятеля ти бихте могли да направите и съревнование. Резултатът ще стане ясен в края на книгата, когато сравните точките престиж, които сте постигнали - всеки със своя герой. Ако тази възможност ти харесва, след играта прочети материала „За най-амбициозните” (намира се накрая) и определи победителя.

Сигурно вече си забелязал, че в тази книга няма таблица за посочване на случайни числа. Това е така, защото в книгата няма нищо случайно. Победителят може гордо да каже, че дължи успеха си единствено на своите способности!

И така, въпросът е само дали играеш сам или в екип с някой приятел. Когато изясниш това, няма никаква пречка да започнеш играта.

Отиди на 1.

I.

Войската напредваше в строги редици. По двата фланга препускаха конници, а между тях маршируваха пешаците. Стотниците отмерваха ритъма на стъпката с отсечени команди. От време на време някой подхващаше песен, за да бъде пътят по-лек.

В опашката на колоната се точеха няколко десетки каруци, в които бяха натоварени провизиите, необходими за изхранването на цялото войнство по време на дългия поход. Никой, дори пълководецът Аламир, не знаеше колко дълго ще продължи пътешествието в земите на орките. Мъжете вървяха към врага със сурови изражения на лицата си и избягваха да задават излишни въпроси. Те вярваха на своите предводители.

Отряд от стотина конници завършваше проточилата се повече от миля колона. Неговата задача бе, ако врагът изненадващо ги нападне, да защити обоза, докато другите воители се притекат на помощ. Подобна мярка не изглеждаше излишна, защото всъщност никой не знаеше срещу какъв враг предстои да се изправят. По този въпрос думите на Елмар бяха кратки и неясни дори за неговия най-близък приятел крал Аламир.

Аламир яздеше в челото на колоната заедно с двама спътници. Отляво беше Гадаор, един от прочутите кагарски воители, който предвождаше частите, дошли от Кагар-дом, за да се присъединят към похода. Гадаор се подчиняваше на заповедите на Аламир, а по чин беше втори пълководец и щеше да заеме мястото на краля на Лименор, ако с него се случеше нещастие по време на похода.

Отдясно на Аламир яздеше Огур, странният пратеник на Елмар, който служеше за водач на хората, навлизащи за първи път толкова навътре в земите на орките.

Бяха изминали повече от двадесет дни, откакто войската беше минала през портата на Последната твърдина. Вървяха все на запад, точно както беше наредил Елмар. Много мили ги делиха от земите на хората и приближаваше времето да спрат на лагер, за да изчакат следващите заповеди на магьосника.

Отиди на 19.



2.

Сякаш за да потвърди думите на Огур за изобилието от дивеч, от гората се появи огромен елен с дълги и разклонени рога. Той вдигна муцуната си и я проточи напред към натрапниците. Може би беше дошъл да пие вода, но присъствието на хората го смути. Еленът застина на място, после тръсна глава и побягна между дърветата.

- Разкошно животно - възхити се Аламир. - Ловците не бива да се бавят нито миг! Аз сам ще ги поведя. Дългият поход и тежките размисли ме бяха направили сляп за красотата на тези земи, но сега не мога да се удържа, искам да препускам из гората и да се наслаждавам на музиката на тетивата и на свистенето на стрелата.

- Не съм ловец - призна си Гадаор. - Ще остана тук, за да надзиравам установяването на лагера. Може би Огур ще се присъедини към ловците?

- Никога не съм умеел да ловувам - призна си чистосърдечно мъдрецът.

- Тогава ще ви изоставя за известно време - вдигна рамене Аламир. - Трябва да си избира дружина!

Кого ще вземе Аламир за лова?

- лименорци - отиди на 11.

- кагари - отиди на 17.

3.

Никой не знаеше колко дълго ще остане войската в лагера, защото всичко зависеше от заповедите на Елмар. Крал Аламир всеки ден очакваше с надежда вест от своя приятел, ала изминаха десетина дни, през които нищо не се случи. Животът в лагера течеше обикновено и скучно.

- Трябва да направим нещо, за да раздвижим воините - рече веднъж Гадаор на своя предводител. - Те скучаят, а това е опасно. Може да избухнат дрязги.

- Бихме могли да увеличим упражненията, за да запълним свободното им време - замисли се Аламир. - Но това ще ги изцеди и за решителните битки няма да ти останат сили. Не, по-добре да направим някакво състезание. Воините обичат да се съревновават.

- Състезание! - възкликна Гадаор. - Чудесна идея, но по какво ще се състезават? Хей, Огур, дай и ти някаква идея!

- Не познавам достатъчно добре обичаите на хората - отвърна скромно мъдрецът. - Вие предпочитате да стреляте с лък, виждал съм мнозина да го правят с удоволствие. Други пък обичат боя с меч от гърба на кон или пък да се борят. И трите забавления ми се струват подходящи за състезание.

- Какво е твоето решение, кралю? - попита Гадаор.

Какво състезание ще избере Аламир?

- езда и бой с меч от седлото на кон - отиди на 8.

- стрелба - отиди на 13.

- борба - отиди на 18.

4.

Състезанието отмина и дните пак се заточиха като преди. Гадаор вечно сновеше между воините, насърчаваше стотниците да провеждат всеки ден упражнения, за да се поддържа войската готова за битка по всяко време.

Аламир и Огур често скитаха заедно в гората отвъд реката. Човекът бе любопитен да узнае за орките-мъдреци, за чието съществуване не бе и подозирал, преди Елмар да се завърне от поредния си поход. А Огур, от своя страна, също искаше да узнае колкото се може повече за света отвъд Последната твърдина.

Всички чакаха вест от Елмар, а сърцата им се свиваха от уплаха, защото знаеха, че магьосникът се е заел с опасно дело, от чийто изход зависи съдбата на света. И мисълта, че нещо може да се случи на Елмар, да бъде сразен от вражи меч или магия, караше воините да потръпват.

Отиди на 25.

5.

- Нека с оградата се заемат кагарите - реши Аламир. - Лименорците са добри в лова, песните и танците, въртят добре меча и стрелите им почти никога не пропускат целта, ала в градежа отстъпват на своите южни съседи.

- Така е - потвърди Гадаор. - Моят народ обича да строи. Ще видиш, кралю на Лименор, скоро около лагера ще издигнем непристъпна ограда, а за да е сигурно, че врагът не може да ни изненада, ще изкопаем ров пред оградата и ще го запълним с вода от реката.

Както се зарече кагарът, така и стана. Само за два дни народът на конниците издигна дървена преграда и след това вече нищо не можеше да застраши лагера. Войската нямаше защо да се страхува от нощни набези на скитащи групи воители.

Запиши кодова дума „син”. След това отиди на 3.

6.

- Тъкмо работа за теб, Гадаор - рече Аламир. - Вземи стотина от твоите кагари и виж дали няма да откриеш някое оркско село наблизко. Нека и Огур дойде с теб, за да поговори със старейшините. Не искам да вземате нищо насила, постарайте се да убедите орките доброволно да покажат своето гостоприемство.

Гадаор се усмихна. По време на похода бяха минали през няколко села и всеки път, щом видеха страшната войска, старейшините се надпреварваха да даряват хората с каквото могат. Макар хората да не изглеждаха враждебно настроени, мирните орки гледаха да спечелят благоразположението им и да са сигурни за съдбата си.

- Нищо няма да излезе от това, кралю - поклати глава Огур. - Познавам тази местност, тя наистина е удобна за лагер, ала наоколо няма село, до което можем да стигнем преди залез-слънце. Боя се, че нямаме избор - трябва да се доверим на ловците, ако искаме прясно месо за вечеря.

- Така да бъде - съгласи се Аламир.

Отиди на 2.

7.

Учението на сънуващите не беше ново в земите на Кагар-дом, макар малцина да го владееха. Един от тях беше Солвер Лечителя, който беше съумял да предаде своите знания и на сина си. От първия ден на престою си в Паларион Елмар упорито усъвършенстваше умението си да сънува.

Сънуващият можеше да влезе във връзка с отдавна умрели хора или пък да разговаря с други, които се намират далеч от него. Понякога в съня си човек прозираше бъдещето, виждаше надвисналите опасности и съумяваше да се предпази от тях. Но пророческите сънища изискваха голямо умение и Елмар със съжаление осъзна, че едва ли някога ще съумее да ги овладее напълно.

Но това не го тревожеше, защото планът му беше друг. Искаше да поговори със същества, които можеше да срещне единствено в сънищата си. И в тази област силите му не бяха големи, но той се надяваше да успее да поговори поне с двама от онези, които може би знаеха тайната на аргоните.

С кого да говори в съня си Елмар?

- Аргон - отиди на 24.

- Огре - отиди на 29.

- Маор - отиди на 45.

8.

- Нека видим майсторството на нашите воители в ездата и боравенето с меч - отвърна Аламир. - Предстои ни тежка битка с непознат за нас враг. Може би магиите на Елмар ще се окажат достатъчни и нашата войска дори няма да влезе в сражение. Ала ако се наложи да пролеем кръв за победата, по-добре да сме умели в боя с меч от седлото на кон.

Вестта за състезанието беше посрещната с възторг от всички, но когато чува какво иска от тях кралят, воините се разделиха на две. Катарите бяха доволни, защото в ездата нямаха равни, а й тези игри бяха обичайни в Кагар-дом. Но лименорците недоволстваха. Те смятаха, и с право, че нямат никаква възможност да спечелят състезанието срещу умелите кагари.

Лименорци не се сърдиха дълго и също се включиха в състезанието. Ала умението на кагарите беше голямо и един от техните воители спечели съревнованието.

Увеличи престижа си с 3 точки. След това отиди на 4.

9.

Аргон дълго мълча, мислейки за нерадостната си съдба.

- Тласкаш ме да стана два пъти убиец на своя народ - поклати тъжно глава той. - Първия път дадох на Друн и неговите дракони възможността да завладеят света, а какво ли ще стане, ако сега предам отново сънародниците си? Дали кагарите и лименорците ще бъдат по-добри господари на света?

- Забравяш орките! - каза Елмар. - Скитах дълго из техните земи, открих странни същества, също орки, но много по-дребни, които наричат себе си мъдреци. Сега между хората и орките цари мир благодарение на моите усилия. Но аргоните се опитват да подчинят орките и да ги обърнат срещу Лименор и Кагар-дом. Затова трябва да се опълча срещу тях.

- И какво смяташ да правиш с победените, ако силата ти се окаже по-голяма от тази на владетелите на Таерима? Ще ги унищожис ли, за да бъдеш сигурен, че никога повече мощта им няма да застраши твоята? Или пък ще проявис благородството, присъщо на силния, и ще пощадиш малцината аргони, оцелели след битката за Паларион?

Какъв е отговорът на Елмар?

- ще пощади аргоните - отиди на 15.

- ще поиска съвет от Аргон - отиди на 21.

- ще унищожис аргоните - отиди на 33.

10.

- Как какво? - учуди се Елмар. - Трябва ми силата на Талисмана, за да се преборя с аргоните. Когато мощта ми се изравни с тази на най-могъщия сред магьосниците, какво би могло да спре гнева ми срещу болните от златна треска безумци?

- Не си разбрал нито дума от онова, което съм ти говорил за аргоните - тъжно рече Аргон. - Ти си сам, а те са много. Дори да притежаваш Талисмана, твоята сила пак ще отстъпва на техните, защото, обединени в едно, те са по-могъщи дори от мен.

- Нима предлагаш да го унищожа? - не повярва на ушите си Елмар. - Да унищожа толкова скъпоценен предмет, да се лиша от мощта му?

- Но така ще лишиш и аргоните от силата, с която се надяват да покорят света. Останали без своите магии, те са само шепа безумци, които твоята войска лесно ще унищожи. Време е човекът да се научи да се справя в този свят и без магии. Открий Талисмана и го строши, само така ще победиш владетелите на Таерима!

След като поразмисли върху думите на учителя си, Елмар призна, че това е единственият начин да бъдат победени аргоните.

Ако поразмислиш, ще откриеш един подъл трик, който трябваше да забележиш много по-рано. В тази книга не увеличаваш магическите си сили, така че Талисмана няма да добави нищо към способностите ти. Дори само това трябваше да те наведе на мисълта, че е по-разумно да се лишиш от него и да го унищожиш.

Отиди на 23.

11.

Аламир огледа разполагащите се на стан воители.

- Иска ми се да взема дружина от моите хора - каза кралят. - Свикнал съм да ловувам с лименорци и може би сега не е време да се уча на ловните хитрости на кагарите.

- Уви, боя се, че сред кагарите няма достойни да бъдат в свитата на изкусен стрелец - усмихна се виновно Гадаор. - Моят народ никога не е предпочитал лъка и малцина от нас могат да улучат щит от сто крачки. Когато ловуваме, използваме капани или кучета. Затова е по-разумно кралят да избере ловците сред своите хора, защото признато е, че няма равни на лименорците в боравенето с лък и стрела.

- Тогава няма защо да се боя, че ще обидя кагарите - усмихна се доволно Аламир.

Малко по-късно група от стотина лименорци навлезе в гората, за да търси плячка. Аламир яздеше напред с вперен в земята поглед. Следите на големия елен все още се различаваха ясно и кралят се надяваше да му се удаде възможност да пусне поне една стрела по животното.

Запиши 1 точка престиж (напомням ти, че ако играете в екип, точката е за онзи, който взема решения вместо Аламир).

Отиди на 20.

12.

- Признавам - рече Аламир, - кагарите са по-умели в градежите, ала сега ми се иска да видя как ще се справят моите лименорци.

- Да бъде твоята воля - преклони глава Гадаор.

- Самият аз ще ръководя строежа - зарече се Аламир. - Ще видиш, скоро около лагера ще издигнем непристъпна ограда, а за да е сигурно, че врагът не може да ни изненада, ще изкопаем ров пред оградата и ще го запълним с вода от реката.

Както се зарече кралят, така и стана. Само за два дни бе издигната дървена преграда и след това вече нищо не можеше да застраши лагера. Войската нямаше защо да се страхува от нощни набези на скитащи групи воители.

Запиши кодова дума „бял”. След това отиди на 3.

13.

- Нека видим майсторството на нашите воители в стрелбата с лък - отвърна Аламир. - Предстои ни тежка битка с непознат за нас враг. Може би магиите на Елмар ще се окажат достатъчни и нашата войска дори няма да влезе в сражение, ала ако се наложи да пролеем кръв за победата, по-добре ще е да сме умели в стрелбата. Така може би ще дадем по-малко жертви.



Вестта за състезанието беше посрещната с възторг от всички, но когато чуа какво иска от тях кралят, воините се разделиха на две. Лименорците бяха доволни, защото в стрелбата нямаха равни, а и тези игри бяха обичайни в Лименор. Но кагарите недоволстваха. Те смятаха, и с право, че нямат никаква възможност да спечелят състезанието срещу умелите стрелци.

- Крал Аламир иска воин от неговия народ да спечели играта - роптаеха кагарите. - Той много добре знае, че ние не обичаме стрелбата с лък и малцина сред нас упражняват това умение.

- И точно затова иска да се състезаваме в стрелба - отвръщаха лименорците. - Не е важно кой ще победи, играта ще ви помогне да станете по-добри бойци.

Кагарите не се сърдиха дълго и с усърдие се включиха в състезанието. Ала умението на лименорците беше голямо и един от техните воители спечели съревнованието.

Увеличи престижа си с 2 точки. След това отиди на 4.

14.

Аламир се замисли, ала колебанието му беше кратко.

- Достатъчно се възползвахме от гостоприемството на орките --рече кралят, - а и едва ли наблизко има оркско село. Ти какво мислиш, Огур?

- Познавам тази местност - отвърна мъдрецът. - Тя наистина е удобна за лагер, ала наоколо няма село, до което можем да стигнем преди залез-слънце. Боя се, че нямаме избор - трябва да се доверим на ловците, ако искаме прясно месо за вечеря,

- Дори наоколо да имаше десет села и старейшините да се надпреварваха да бъдат гостоприемни към войската ни, пак щях да предпочела пресния дивеч пред месото на опитомени животни - провикна се Аламир.

Запиши 1 точка престиж (напомням ти, че ако играете в екип, точката е за онзи, който взема решения вместо Аламир).

Отиди на 2.

15.

Елмар не отговори веднага. Младежът се замисли какво ли му е на Аргон, когато трябва за втори път да произнесе присъда над своя народ. И щом един е намерил спасение от болестта на златото, няма ли да е правилно да се опита и другите аргони да бъдат излекувани?

- Не искам да заличавам от лицето на земята последни- ге потомци на един някога славен народ - отвърна Елмар.

Трябва да вляза в сражение с тях, да надвия мощта им, но веднъж излязъл победител, няма да търся отмъщение. Ще се опитам да открия начин да ги спася от златната треска, завладяла умовете им.

- И ще сгрешис! - разгневи се Аргон. - Милосърдие, как ли не! Явно не съм бил достатъчно убедителен, когато съм ги разказвал за сънародниците си. Не разбираш ли, че тези хора са неизлечимо болни? Пощади ги и с това ще им дадеш шанс да те победят. Не, приятелю, никаква пощада! О, защо трябва аз да произнасям смъртната присъда над своя народ! Но такава е съдбата ми и трябва да я следвам. Мислех, че след смъртта си поне ще бъда пощаден.

- Прости ми, учителю! - рече Елмар. - Ти ме учеше на благородство, затова не желая смъртта на никой враг, освен ако няма друг изход.

- Сега няма друг изход! - настоя Аргон. - Таерима трябва да изчезне от лицето на земята и дори руините ѝ трябва да бъдат изравнени с пръстта, а прахът на господарите ѝ нека бъде пръснат от вятъра по всички краища на земята и така да не остане дори спомен за алчните аргони! Това е пътят, който трябва да следваш! Всяка крачка встрани от него може да доведе до твоята гибел, а след смъртта ти няма да има кой да спре аргоните. Разбира се, те няма да завладеят света веднага, не! Но след сто години, или може би двеста, ще имат достатъчно сила, за да покорят орките, а след това Лименор, Кагар-дом и всички останали кралства. Убий ги сега, Елмар! Унищожи ги, преди да са станали толкова мощни, че да не можеш да се справиш с тях.

Отиди на 87.

16.

- Никога не съм чувал за него - отвърна Елмар. - Къде да го търся?

- Той е скрит в подземията на Паларион - каза Аргон. - Принадлежеше на аргоните и беше укрит под земята от мен, когато видях безумието на сънародниците си. Защитих пътя към Талисмана толкова умело, че Друн и неговите дракони не успяха да се докопат до него, макар даламтяха от желание да сложат лапите си върху този могъщ магически предмет.

- И каква е силата на този талисман? - попита кагарът. - Името му звучи толкова страшно, сякаш чрез него ще мога да управлявам цялата магия по света.

- Уви, не е толкова всемогъщ - отвърна Аргон. - Ала Талисмана на силата увеличава магическата дарба на своя притежател. Ако се сдобиеш с него, ти ще бъдеш толкова всемогъщ, колкото и най-могъщият от аргонските магьосници.

- Това е чуден дар! - възкликна удивен Елмар. - Ще направя всичко, за да се сдобия с Талисмана на силата!

- Ти все още не знаеш за другата могъща сила, таяща се в него - продължи Аргон. - В Талисмана на силата е скрита цялата магия на света. Ако той бъде унищожен, магиите ще загубят своята сила и нито един от магьосниците под небето няма да може да твори своите чудеса. Само един удар е достатъчен, за да се пръсне Талисмана на хиляди парченца и магьосниците да изгубят своята сила. Тогава и ти ще се превърнеш в обикновен воин.

- Сега разбирам защо си положил толкова усилия, за да укриеш Талисмана - усмихна се Елмар. - Дълго е стоял той в подземията на Паларион, ала ми е нужен в битката с аргоните, затова ще го извадя отново на бял свят.

- И какво ще направиш с него, приятелю?

Какво смята да направи Елмар с Талисмана на силата

- да увеличи магическата си сила - отиди на 10.

- да го разруши - отиди на 22.

17.

Аламир огледа разполагащите се на стан воини.

- Кажу ми, Гадаор, кои от твоите воини са най-изкусни в лова? - попита кралят. - Твърде често съм ловувал с лименорци, иска ми се да видя и майсторството на кагарите.

- Уви, боя се, че сред кагарите няма достойни да бъдат в свитата на изкусен стрелец - усмихна се виновно Гадаор. - Моят народ никога не е предпочитал лъка и малцина от нас могат да улучат щит от сто крачки. Когато ловуваме, използваме капани или кучета. Затова съветвам краля да избере ловците сред своите хора, защото признато е, че няма равни на лименорците в боравенето с лък и стрела.

- Жалко - примири се Аламир. - Надявах се да науча нещо ново.

Малко по-късно група от стотина лименорци навлезе в гората, за да търси плячка. Аламир яздеше напред с вперен в земята поглед. Следите на големия елен все още се различаваха ясно и кралят се надяваше да му се удаде възможност да пусне поне една стрела по животното.

Отиди на 20.

18.

- Ако пожелаеш воините да премерят сили в ездата и боя с меч от седлото на коня - каза Аламир, - лименорците ще се разсърдят. Всички знаем, че няма равни на кагарите в умението им да яздат. Ако пък пожелаеш да видя умението на воините в стрелбата с лък, кагарите ще бъдат оцетени. В Кагар-дом дори и най-прославените воини не посягат към това оръжие и го считат за недостойно. Познавам само един сред тях, който би могъл да се мери с всички ни в стрелбата - Елмар, моя приятел.

- Не знаех това, краљу - рече Огур. - Щом лименорците са силни в стрелбата, а кагарите в ездата, защо не премерят сили в борбата с голи ръце? Така ще бъде равностойно и никой няма да е оцетен.

Гадаор също подкрепи мъдреца и скоро из лагера се разнесе вестта за състезанието. Всички воини бяха въодушевени и тази вечер около лагерните огньовете надълго и

нашироко се приказваше за хватките в борбата и начините да се спечели схватка, когато човек е изправен с голи ръце срещу противник.

Идеята на Аламир постигна своето. Скучното ежедневие в лагера бе заменено с оживление. Двама воители, един кагар и един лименорец, показаха завидни умения в ръкопашните схватки и затова накрая трябваше да се преборят помежду си, за да определят кой ще спечели играта. Те дълго се надлъгваха, но без успех, защото и двамата бяха прекалено изкусни, за да сгрешат. И когато мракът започна да забулва всичко в сенки, Аламир даде знак двубоят да бъде прекратен. Той обяви и двамата воители за победители в играта, а зрителите посрещнаха справедливото му решение с радостни викове.

Увеличи престижа си с 5 точки. След това отиди на 4.

19.

Слънцето бавно слизаше към хоризонта. Беше краят на месец мирил, времето на цъфтежа, и из въздуха се носеше сладостната миризма на различни полски и горски аромати. При друга ситуация мнозина от воините биха се отдали на удоволствието да бродят из непознати земи, ала целта на похода не предразполагаше към усмивки. Двадесет хиляди кагари и лименорци потеглиха преди време от Лименон, ала колцина от тях щяха да се завърнат? Мрачни предчувствия бяха сграбчили душите на мъжете.

Два дни бяха яздили край широка и пълноводна река и в края на третия Аламир вдигна високо ръка и дръпна юздите на своя жребец.

- Мястото ми се струва удобно за лагер - обърна се той към Огур. - Открито е и врагът трудно ще ни изненада, ако реши да нападне изневиделица.

- Така е - потвърди мъдрецът. - Познавам добре местността. В горите отвъд реката има дивеч, а и прохладата от реката е добре дошла, ако се наложи да чакаме вест от Елмар и през времето на слънцето.

Аламир хвърли бърз поглед към Гадаор, който само кимна в знак на съгласие и препусна назад, към края на колоната, за да разнесе бързо вестта и да даде заповеди на по-нисшите командири.

Аламир и Огур нагазиха с конете си в реката. Край брега водата беше плитка, а течението - бавно. Песъчливото дъно се виждаше ясно и лименорецът успя да зърне няколко по-дребни риби да се стрелват между краката на жребците.

- Краят на дългото пътешествие трябва да се отпразнува - рече Аламир. - Ще свикам хилядниците още тази вечер на пир, ала за това трябва прясно месо. Не ми се иска да посягам на обоза.

- Можеш да изпратиш ловци в гората - предложи Огур.

- Все ще ударят нещо. Има време, докато се смрачи.

- Или пък да потърсим някое оркско село наоколо - обади се Гадаор, който се присъедини към двамата.

Какво е решението на Аламир?

- търсене на оркско село - отиди на 6.

- лов в гората - отиди на 14.

20.

Ловците се завърнаха малко след здрач. Гадаор вече беше започнал да се безпокои за тях, когато пламъкът на факлите им издаде тяхното приближаване. Уловът беше добър и усмивките играеха по лицата на лименорците.

Аламир излезе пръв от гората и огледа лагера. Няколко хиляди палатки бяха разпънати в равнината, за да подслонят воините. Тук-там вече припламваха огньовете, около които бойците се събираха заради настъпващия мрак. Пригответоленията за пира,

който Аламир искаше да устрои също бяха към края си, всички чакаха само ловците да донесат своята плячка. Беше време за веселие след дълъг и изнурителен поход.

Рано на другата сутрин Аламир и Гадаор критично огледаха лагера.

- Съгледвачите донесоха вести за следи от оркски воители - събщи кагарът. - Сигурно това са части от разбитата войска на Токту, които неискат да се предадат на Орг. Опасявам се, че ако се събере някоя по-голяма група, могат да решат да ни нападнат.

- Прав си - съгласи се Аламир. - Трябва да защитим лагера с дървена ограда. Предпазливостта никога не е излишна.

- Кой да се заеме с тази работа, предводителю? - попита Гадаор. - Дали да избира доброволци сред кагарите, или да оставя на теб да подбереш строители от твоите лименорци?

Какво е решението на Аламир?

- кагарите да построят оградата - отиди на 5.

- лименорците да построят оградата - отиди на 12.

21.

Елмар не отговори веднага. Младежът се замисли какво ли му е на Аргон, когато трябва за втори път да произнесе присъда над своя народ. И щом един е намерил спасение от болестта на златото, няма ли да е правилно да се опита и другите аргони да бъдат излекувани? От друга страна, учителят му неведнъж беше споменавал, че златната треска е неизлечима, макар мнозина да са опитвали да се справят с нея.

- Не съм кръвожаден звяр, учителю - промълви младежът. - Не искам да бъда запомнен с това, че съм изличил последните издънки на славните аргони от лицето на земята. Ала ако това е начинът да спася света от златната треска, ще го направя без колебание. Посъветвай ме как да постъпя. Ако имам и най-малък шанс да успея да спася аргоните, ще го направя. Винаги си казвал, че милосърдието и благородството са задължителни за силния, за да не се превърне в творец на зло.

- Самият аз не успях да спася народа си от златната треска! - възкликна Аргон. - Милосърдие, как ли не! Явно не съм бил достатъчно убедителен, когато съм ти разказвал за сънародниците си. Не разбираш ли, че тези хора са неизлечимо болни? Пощади ги и с това ще им дадеш шанс да те победят. Не, приятелю, никаква пощада! О, защо трябва аз да произнасям смъртната присъда над своя народ! Но такава е съдбата ми и трябва да я следвам. Мислех, че след смъртта си поне ще бъда пощаден.

- Прости ми, учителю! - рече Елмар. - Ти ме учеше на благородство, затова не желая смъртта на никой враг, освен ако няма друг изход.

- Сега няма друг изход! - настоя Аргон. - Таерима трябва да изчезне от лицето на земята и дори руините ѝ трябва да бъдат изравнени с пръстта, а прахът на господарите ѝ нека бъде пръснат от вятъра по всички краища на земята и така да не остане дори спомен за алчните аргони! Това е пътят, който трябва да следваш! Всяка крачка встрани от него може да доведе до твоята гибел, а след смъртта ти няма да има кой да спре аргоните. Разбира се, те няма да завладеят света веднага, не! Но след сто години или може би след двеста ще имат достатъчно сила, за да покорят орките, а след това Лименор, Кагар-дом и всички останали кралства. Убий ги сега, Елмар! Унищожи ги, преди да са станали толкова мощни, че да не можеш да се справиш с тях.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 87.

22.

Изкушението да запазя Талисмана за себе си е голямо - призна Елмар. - Защото Кагар-дом и Лименор ще се възродят много по-бързо, ако моята магическа мощ им помага.

- Така е - рече Аргон. - Ала ти сам стигна до извода, че желанието да задържиш Талисмана е изкушение, а не решение, което води към победа!

- Уви, така е! Дори мощта на Талисмана няма да е достатъчна, за да стане магията ми по-силна от обединените магии на всички аргони от Таерима. Не е това начинът да бъдат победени те! Ако унищожа Талисмана, ще лиша врага от неговото най-силно оръжие - магията. Тогава владетелите на Таерима ще останат само шепа безумци пред моята войска и ще бъде лесно да ги унищожа.

Аргон кимна, доволен от мъдростта на своя ученик.

Увеличи престижа си с 2 точки. След това отиди на 23.

23.

- Времето ни свършва - въздъхна Елмар. - Вече нямам сили да те удържа в съня си. Може би ще успея да те призова поне още веднъж.

- Едва ли, приятелю - усмихна се Аргон. - Когато унищожиш Талисмана, ще загубиш и способността си да властваш над своите сънища, защото това умение също е магия. Сбогувахме се отдавна, ето че пак се виждаме, но мисля, че този път е за последно. Можеш ли да ме задържиш само още малко? Трябва да направя нещо. Древният магьосник произнесе някакво заклинание, чийто смисъл Елмар не разбра. После даде знак, че е свършил и вече може да си върви.

- Сбогом, Аргон! - промълви кагарът. - И благодаря за всичко, което направи!

- Направих го, за да възтържествува доброто - отвърна Аргон, чезнейки в пелената на съня. - Помни, доброто винаги трябва да тържествува и победата му няма цена. Защото всяка цена е платима, ако с това злото губи още една битка.

- Ще го запомня - отвърна Елмар. - Сбогом, учителю!

Кагарът отвори очи и видя слънцето. Сънят беше свършил, ала вместо отмора, той беше донесъл на младежа изтощение. Трябваше да минат няколко дни, за да се възстановят силите на Елмар.

Ако все още не си говорил с Огре, отиди на 29. В противен случай те очаква епизод 36.

24.

Сънят дойде внезапно. Както обикновено, Елмар се нуждаеше от време, за да го овладее. В началото сънуваше Елеа, Кагар-дом и битката с орките на Токту. Постепенно кагарът започна да насочва мислите си към времето преди да се превърне в магьосник, към Пустошта, където срещна своя учител.

Аргон се появи бавно от пелената на съня.

- Напредваш, приятелю! - поздрави го той. - Изкуството на сънищата е нещо, на което не успях да те науча, но виждам, че си го овладял. Това е много особена и сложна магия.

- Все още ми е много трудно да владее сънищата си - ртвърна скромно Елмар. - Едва ли ще съумея да те задържа задълго.

- Тогава нека не губим време.

- Повиках те, защото все още има живи аргони.

Могъщият магьосник повдигна учудено вежди при новината за оцелелите си сънародници.

- Не вярвах, че това е възможно. След нашествието на ятото на Друн всички аргони се втурнаха да си връщат Паларион и намериха смъртта си под стените на крепостта.

- Не всички! Поне неколцина са още живи.

- Нима са спасени от жаждата за власт и злато?

- Не, те ламтят все така силно за богатствата на света.

- Тогава е невъзможно да са оцелели! Ти видя ли с очите си живи аргони?

Видял ли е Елмар поне един жив сънародник на магьосника Аргон?

- не, само е чувал от орките за тях - отиди на 41.

- да, заставал е лице в лице с един от сънародниците на Аргон - отиди на 48.

25.

В развалините на древната крепост Паларион, далеч от очите на хора и орки, но близо до драконовите магии, които все още витаеха над доскорощния главен град на Палар-дом, магьосникът Елмар упорито търсеше начин да се справи с могъществото на аргоните.

Усещането, което го беше завладяло по време на краткото му пребиваване в Таерима, крепостта на аргоните, караше Елмар да се лута в отчаяние. Без съмнение аргоните все още владееха огромна мощ, може би по-голяма от неговата. Те бяха наследници на древно кралство, прочуто с уменията на своите магьосници. Колкото и да бяха западнали знанията им, арагоните все още представляваха твърде силен противник.

Елмар не се залъгваше, че ще успее да победи враговете с магическата си мощ. Трябваше да открие нещо друго, нов път към победата. Струваше му се, че е открил един начин - съня!

Отиди на 7.

26.

Елмар усети, че образът на Огре започва да избледнява. Трябваше да положи усилие, за да го задържи. Но кагарът не подмина този знак - властта му над съня отслабваше.

- Воините на Кагар-дом и Лименор вече навлязоха в земите на орките - рече той. - Предвожда ги крал Аламир, а па заповедите му се подчиняват повече от двадесет хиляди обучени и готови на всичко мъже. Само да открия Таерима и с аргоните е свършено!

- Може би ще ти трябва по-голяма войска - замислено рече Огре. - Знам, че аргоните са малко, но те ще въоръжат всичките си роби, а сигурно и мнозина от орките ще се присъединят към тях.

- Сигурно си прав, но не можах да събера по-голяма войска - рече Елмар. - Освен ако ти не предложиш помощта си.

- Искаш дракони в своята армия? Би трябвало да знаеш, че не се понасяме много добре с хората. Вярно, притекохме се на помощ на кагарите в решителен миг, но те все още изпитват страх и омраза към нас. Твърде много от воините на твоя народ са намерили смъртта си в битки с дракони, а едва ли някой се замисля, че и мнозина от нас са се простили с живота си в тази безсмислена вражда.

Какво ще направи Елмар?

- ще продължи да настоява, че Огре и другите дракони трябва да се присъединят веднага към войската на Аламир - отиди на 30.

- ще се съгласи, че не е нужно Огре и другите дракони да бързат да се присъединяват към войската на Аламир - отиди на 58.



27.

- Прикриваш страха си с гръмки думи, драконе! - извика Елмар. - Но аз прозирам какво се крие зад привидната ти гордост! Нито ти, нито някой друг от племето ти дръзва да се изправи за втори път срещу аргоните.

- Тежки обиди сипеш, приятелю! - тъжно рече Огре. - Заставал съм лице в лице с най-могъщите магьосници и воители на аргоните. Светът вече не помни имената им, прахът ѝм отдавна се е разпилял, а аз съм още жив. В сърцето ми няма страх. Гневът те заслепява и не слушаш внимателно думите ми. Нима съм отказал да се присъединя към войската ти? Казах само, че няма да го направя веднага! Помисли! Има още време, преди да откриеш Таерима, а ние ще сме ти нужни едва когато премахнеш магията и крепостта на аргоните стане видима за всички. Ако тогава ни призовеш, разчитай на помощта ни!

- Прости ми! - рече Елмар. - Обвиних те, а не бях прав. Твърде дълго се борих със злото и ето че част от него проникна в мен. Започнах да се съмнявам дори в приятелите си.

Отиди на 51.

28.

Ти си романтична душа, читателю, и в някоя друга книга сигурно бих те възнаградил щедро за това. Обаче в случая не е така. Радостната новина за теб е, че няма да те накажа със загуба на точки престиж заради решението ти.

Помисли добре! Какво би спечелил, ако призовеш Елеа? Най-много някоя точка щастие или енергия. А сега се вгледай добре в дневника! Да виждаш някъде точки щастие или енергия? Значи няма какво да спечелиш!

От друга страна, разговорът с Аргон не ти е дал кой знае каква информация. Нима магьосникът е казал нещо, което да ти е посочило пътя към победата? Единственото, което знаеш със сигурност, е, че трябва да унищожши аргоните и да не правиш опити да проявяваш благородство и милосърдие. Но остава въпросът как точно да победиш тези могъщи магьосници. Ясно е, че трябва да продължиш да си бърбиш с Аргон, нали?

Отиди на 34.

29.

Сънят дойде внезапно. Както обикновено, Елмар се нуждаеше от време, за да го овладее. В началото сънуваше Елеа, Кагар-дом и битката с орките на Токту. Постепенно кагарът започна да насочва мислите си към времето преди да се превърне в могъщ магьосник. Там, в Пустошта, той срещна своя учител и започна да изучава магията, а по-късно се сблъска в двубой с най-силния войн на дракона Друн.

Огре се появи бавно от пелената на съня.

- Напредваш, приятелю! - рече той. - Ние, драконите, така и не успяхме да усвоим магията на властта над съня.

- Все още ми е много трудно да владее сънищата си - отвърна скромно Елмар. - Едва ли ще съумея да те задържа задълго.

- Тогава нека не губим време.

- Повиках те, защото все още има живи аргони.

Огре посрещна вестта със загадъчна усмивка.

- Знаех си - рече той. - Макар всички да твърдяха обратното, аз знаех, че Аргон не е единственият оцелял от онзи горделив народ.

Какво ще отвърне Елмар?

- съжاليا, че не се е вслушал в предчувствията на Огре - отиди на 55.

- упреква Огре, че не го е предупредил за съществуването им - отиди на 46.

30.

- Старата вражда трябва да бъде забравена - отсече Елмар. - Когато се решава бъдещето на света, няма място за капризи и кагарите трябва да разберат това. Теб може би няма да послушат, но пред мен ще склонят глава.

- Обичаш да командваш, приятелю, ала над драконите нямаш власт - рече Огре. - Нито пък властта над сънищата ги дава право да ми заповядваш какво да правя.

Какво ще направи Елмар?

- ще обвини Огре, че се страхува пред лицето на опасността - отиди на 27.

- ще предположи, че драконите просто изчакват удобен момент, за да се присъединят към съюза срещу аргоните - отиди на 37.

31.

- Не, няма смисъл - рече кагарът. - Сигурно си опитвал и това?

- Кръстосвал съм земите на орките на дълж и шир, но не открих следа от аргоните - отвърна Огре. - Магията им не е наивна, тя ги укрива по земя и по въздух, така че никой да не може да съзре крепостта на злото.

- Така и предполагам. Но въпреки всичко ще успея да ги откроя.

- Мога само да ти пожелаая успех.

Отиди на 26.

32.

- Ала дали ти не прикриваш страха си с гръмки думи, драконе! - продължи Елмар. - Аз прозирам какво се крие зад привидната ти гордост! Нито ти, нито някой друг от племето ти дръзва да се изправи за втори път срещу аргоните.

- Тежки обиди сипеш, приятелю! - тъжно рече Огре. - Заставал съм лице в лице с най-могъщите магьосници и воители на аргоните. Светът вече не помни имената им, прахът им отдавна се е разпилял, а аз съм още жив. В сърцето ми няма страх. Гневът те заслепява и не слушаш внимателно думите ми. Нима съм отказал да се присъединя към войската ти? Казах само, че няма да го направя веднага! Помисли! Има още време, преди да откриеш Таерима, а ние ще сме ти нужни едва когато премахнеш магията и крепостта на аргоните стане видима за всички. Ако тогава ни призовеш, разчитай на помощта ни!

- Прости ми! - рече Елмар. - Обвиних те, а не бях прав. Твърде дълго се борих със злото и ето че част от него проникна в мен. Започнах да се съмнявам дори в приятелите си.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 51.

33.

Елмар не отговори веднага. Младежът се замисли какво ли му е на Аргон, когато трябва за втори път да произнесе присъда над своя народ. И щом един е намерил спасение от болестта на златото, няма ли да е правилно да се опита и другите аргони да бъдат излекувани? От друга страна, учителят му неведнъж беше споменавал, че златната треска е неизлечима, макар мнозина да са опитвали да се справят с нея.

- В сърцето ми няма милост към аргоните - произнесе своята присъда Елмар. - Златната треска е неизлечима, дори ти си се провалил в борбата с нея. Ако имаше и най-малка надежда да успея да спася тези алчни хора от болестта, завладяла умовете им, щях да опитам. Но надежда няма и затова трябва да умрат!

- Винаги съм те учил на милосърдие и благородство, защото само те помагат на силния да не се превърне в творец на злото - рече Аргон. - Ала когато няма друг изход, човек трябва да бъде твърд.

- Сега няма друг изход! - твърдо отсече Елмар. - Таерима трябва да изчезне от лицето на земята и дори руините ѝ трябва да бъдат изравнени с пръстта, а прахът на господарите ѝ нека бъде пръснат от вятъра по всички краища на земята и така да не остане дори спомен за алчните аргони! Това е пътят, който трябва да следвам! Всяка крачка встрани от него може да доведе до моята гибел, а след смъртта ми няма да има кой да спре аргоните. Разбира се, те няма да завладеят света веднага, не! Но след сто години, или може би двеста, ще имат достатъчно сила, за да покорят орките, а след това Лименор, Кагар-дом и всички останали кралства. Трябва да ги унищожа, преди да са станали толкова мощни, че да не мога да се справя с тях.

- Прав си - кимна Аргон. - Аргония е само далечен спомен и трябва да остане такъв. Не допускай сърцето ти да ги пощади, ученико мой.

Увеличи престижа си с 2 точки. След това отиди на 87.

34.

Аргон долови колебанието на младежа.

- Голямата сила носи със себе си голяма отговорност - строго каза той. - Нима ще поставиш под заплаха бъдещето на света заради любовта към една жена?

- Не виждам бъдещето си без любовта на тази жена - отвърна Елмар. - Ала ти си прав, неразумна бе мисълта да я зърна. Все още не сме си поговорили за онова, което ме вълнува повече от всичко друго. Бях в Таерима и усетих мощта на аргоните.

- Бяха много по-могъщи в разцвета на кралството - тъжно рече Аргон. - Но и сега са по-могъщи от теб. Опиташ ли се да се изправиш срещу тях, ще те отнесат, както придошлата река помита дървените мостчета по пътя си.

- Дори ако отведа многобройна войска под стените на крепостта им?

- Нима многобройните орки, протягащи хищни ръце към Кагарион, имаха надежда за спасение срещу твоята магия? Не, приятелю, войската ти е нужна, но само тя няма да стигне.

- Тогава какво?

- Трябва да се добереш до Талисмана на силата! - отвърна Аргон.

Отиди на 16.

35.

- Дори аз не ти повярвах - рече Елмар. - Спомняш ли си, при последната ни среща ти намекна, че аргоните все още не са казали своята последна дума?

- Ти вярваше на своя учител - отвърна драконът. - Уверен съм, че Аргон не е знаел за оцелелите си сънародници. Аз знаех за тях, защото усещах как магията им пълзи насам, опипва почвата, проучва как вървят нещата в старата им родина. Драконовата магия усещаше човешката.

- Може би си прав - каза Елмар. - Защото аз никога не съм усещал магията на аргоните, а съм силен магьосник.

- Ти си най-могъщият след Аргон, но дори той не можеше да усети как наоколо витае магията на сънародниците му. Не се кори, няма смисъл. Важното е, че сега врагът е разкрит.

Отиди на 49.

36.

Елмар бавно се съвзе от изтощението. Магията за власт над съня беше трудна, а неговите умения все още бяха твърде слаби. Кагарът със съжаление си помисли, че никога няма да успее да овладее напълно изкуството на съня, защото това: беше магия, а след като Талисмана на силата бъдеше унищожен, магьосниците щяха да загубят своите умения.

Талисмана на силата! В него се криеше единствената надежда за победа! Аргон бе предупредил младежа, че пътят към безценното съкровище е преграден с уловки и клопки, чието преодоляване не е било по силите на драконите в продължение на стотици години. Ала може би един човек щеше да успее да се справи с трудностите, които Аргон бе поставил в подземията, за да скрие Талисмана на силата от света.

Веднага щом укрепна достатъчно, Елмар се зае да търси входа към подземие, където бе скрит Талисмана.

Отиди на 72.

37.

- Прости ми! - рече Елмар. - Не исках думите ми да прозвучат като заповед. Моля те за помощ в тежък час!

- И аз не ти отказвам - отвърна Огре. - Има още време, преди да откриеш Таерима, а ние ще сме ти нужни едва когато премахнеш магията и крепостта на аргоните стане! видима за всички. Ако тогава ни призовеш, разчитай на помощта ни!

- Благодаря ти! - развълнувано каза Елмар. - Твърде дълго се борих със злото и ето че част от него проникна в мен. Започнах да се съмнявам дори в приятелите си.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 51.

38.

- Аз сам ще избира най-умелите сред лименорските ловци - отвърна Аламир. - Да се надяваме, че в околностите има достатъчно дивеч, за да ни изхрани, дори ако Елмар се забави и се наложи да поостанем тук още два месеца дни.

Как ще ловуват лименорците?

- с капани - отиди на 50.

- с лъкове и стрели - отиди на 62.

39.

- Огур е прав - съгласи се Гадаор. - Орките трябва да ни помогнат. Ако наоколо имаше само едно-две села, изхранването на войската нямаше да е по силите им. Но щом са много повече, няма да ги затрудним. Искат или не, ще трябва да отделят от залъка си и да го споделят с нас.

По какъв начин Аламир ще накара орките от околните села да помогнат в изхранването на войската?

- въоръжен отряд ще обиколи селата и ако трябва, със сила ще застави жителите им да поемат изхранването на войската - отиди на 44.

- Аламир сам ще преговаря със старейшините на селата и ще обещае да заплати със злато храната, която ще получи от тях - отиди на 55.

- Аламир сам ще преговаря със старейшините на селата и ще им обещае помощ и закрила в замяна на храната, която ще получи от тях - отиди на 61.

40.

- Мога ли да подмина тази възможност? - попита учудено кагарът.

- А нима можеш да допуснеш, че аз съм я подминал? Не съм глупак, приятелю! Кръстосвал съм земите на орките на дълж и шир, но не открих следа от аргоните. Магията им не е наивна, тя ги укрива по земя и по въздух, така че никой да не може да съзре крепостта на злото.

- Уви, навярно си прав! Но въпреки всичко ще успее да ги открие.

- Мога само да ти пожелаая успех.

Отиди на 26.

41.

Скъпи читателю, ще те помоля да се съсредоточиш, защото играта започва да загубява. Този път няма да загубиш точки престиж заради неправилния си отговор, но занаят трябва да внимаваши.

В края на „Тайната на орките“, втората част от трилогията за Елмар, кагарът-магьосник се промъква с хитрост в Таерима, крепостта на оцелелите аргони. Там той се среща с един от тях и разговаря известно време с него.

Но дори и да си пропуснал „Тайната на орките“, достатъчно беше да четеш внимателно „Краят на злото“, за да разбереш верния отговор на въпроса на Аргон.

Погледни на епизод 25 и там ще откриеш, че кратко и ясно е заявено - Елмар е бил в Таерима, крепостта на аргоните.

Надявам се, че вече сме на едно мнение - правилният отговор е „да“, а ти трябва да отидеш на епизод 48.

42.

- Ала в тежък час ти не би отказал да се притечеш на помощ - продължи Елмар. - Сигурно ще имам нужда от мощта на драконовите криле и нокти!

- Не бих обърнал гръб на приятел, дори ако трябва да рискувам живота си, за да се притека на помощ - отвърна гордо Огре. - Има още време, преди да откриеш Таерима, а ние ще сме ти нужни едва когато премахнеш магията и крепостта на аргоните стане видима за всички. Ако тогава ни призовеш, разчитай на помощта ни!

- Благодаря ти! - развълнувано каза Елмар. - Твърде дълго се борих със злото и ето че част от него проникна в мен. Започнах да се съмнявам дори в приятелите си.

Увеличи престижа си с 2 точки. След това отиди на 51.

43.

- Избери най-умелите сред кагарските ловци - отвърна Аламир. - Да се надяваме, че в околностите има достатъчно дивеч, за да ни изхрани, дори ако Елмар се забави и се наложи да поостанем тук още двайсетина дни.

Как ще ловуват кагарите?

- с капани - отиди на 54.

- с лъкове и стрели - отиди на 67.

44.

- Аз сам ще оглавя отряда, който ще обиколи околните села - каза Аламир. - Ще взема със себе си хиляда воители, за да съм сигурен, че старейшините няма да ми откажат.

- Ами ако въпреки всичко го направят? - попита Огур.

- Тогава силата на воините ми ще ги принуди да се подчинят - отвърна кралят на Лименор. - Народът ми изтърпя много мъчения заради орките и затова мога да си позволя да бъда груб с тях, когато обстоятелствата го налагат.

- Не, кралю, това оправдание може би е достатъчно за някой зъл тиранин, но не подхожда на теб - рече Огур. - Нима забрави, че Елмар и Орг се споразумяха между хората и орките да се възцари мир? Не бива да вземаш със сила онова, което може да е твое и с добра дума!

- Да, може би си прав - отвърна Аламир. - Но ти сам виждаш, че храната не стига. Кажете ми как да убедя старейшините да ми помогнат, без да прибягвам до заплаха.

- Предложи им помощта си - отговори Огур. - Наоколо скитат банди от разбитата войска на Токту. Ако обещаеш на старейшините, че твоите бойци ще ги закрилят от оркските воини, те ще се съгласят да ти дадат в замяна храна.

- Така да бъде - рече Аламир. - Ще те послушам и дано да се окажеш прав.

Отиди на 52.

45.

Решението ти е повече от несериозно! С какво би могъл да ти помогне Маор, печално провалилият се крал на Кагар-дом? Та той сигурно дори не е чувал за аргоните!

Спомни си, Елмар беше много по-начетен и просветен от сина на крал Теадор, а баща му, Солвер Лечителя, владееше знания и умения, които бяха непосилни за другите кагари. И въпреки това Елмар научи за аргоните едва от Огре и Аргон в Пустошита.

В текста изрично предупреждавам, че силите на сънуващия Елмар може и да не стигнат за три разговора, а е ясно, че задължително трябва да говориш с Огре и Аргон. Затова изборът ти е много безотговорен.

А може би просто си искал да видиш какво има на този епизод? Е, сега вече знаеш - солидна порция конско!

Върни се на 7.

46.

- Трябваше да ме предупредиш - настоя Елмар. - Можех да загина в онази крепост, обграден от врагове. Само изненадата ме спаси, защото няма съмнение, че ако знаеха кой съм, щяха лесно да надвият магията ми и да ми попречат да избягам.

- Не е правилно да прехвърляш вината за своите грешки върху чужди глави - назидателно рече драконът. - Спомняш ли си, че при последната ни среща ти споменах за предчувствията си? Казах ти, че аргоните още не са изrekli последната си дума и се оказах прав!

Елмар сбърчи вежди.

- Май ми спомена нещо такова - каза неуверено кагарът. - Просто го подхвърли и аз не му обърнах внимание.

- Виж, приятелю, не бях сигурен, че аргоните съществуват, макар от дълго време да усещах как нечия магия пълзи из тези земи и проучва как вървят нещата в Палар-дом и неговите околности.

- Ти усещаш тяхната магия? Но как е възможно, щом дори Аргон не е могъл да го стори? Той твърдо вярваше, че е единственият оцелял от своя народ.

- Драконовата магия усеща човешката, това е обяснението. Затова ти и Аргон бяхте като слепи, докато аз чувствах как нечие око непрекъснато следи света. Не се кори, че не си обърнал внимание на думите ми. Важното е, че сега врагът е разкрит.

Отиди на 49.



47.

- Ще изберем най-умелите ловци сред лименорци и кагари - отвърна Аламир. - Да се надяваме, че в околностите има достатъчно дивеч, за да ни изхрани, дори ако Елмар се забави и се наложи да поостанем тук още двайсетина дни.

Как ще ловуват ловците?

- лименорците с капани, а кагарите с лъкове - отиди на 57.

- лименорците с лъкове, а кагарите с капани - отиди на 71.

48.

- Представих се за пленник на орките и с магия бях пренесен на върха на една висока кула на крепостта, която аргоните наричат Таерима - отвърна Елмар. - Там чух достатъчно от устните на висок мъж с черти, сходни на твоите. Не знам колцина са оцелелите, но те кроят планове да завладеят света.

- Таерима! - замечтано промълви Аргон. - Сега разбирам защо са оцелели. Таерима беше вторият по богатства град на Аргония.

- По-добре да бяха намерили гибелта си край Паларион - горестно пожела Елмар. - Усетих силата им и тя беше огромна. Научих много, откакто те срещнах в Пустошта, ала едва ли някога ще бъда толкова могъщ, че да се изправя срещу оцелелите аргони.

Отиди на 9.

49.

- Врагът все още е спотаен в бърлогата си и никой не знае къде се намира тя - отвърна Елмар. - Да, аз бях в Таерима, но там ме отведе магията на аргоните. Не знам къде се намира крепостта на врага, защото могъща магия я скрива от любопитните очи на хора и орки. Сигурен съм, че врагът съществува и набира сили, ала не знам как да го открия.

- Трудна задача - въздъхна Огре. - Тя ще постави магическите ти сили на изпитание, каквото не си срещал досега.

- Така е - тревожно рече Елмар, но изведнъж устните му се разтеглиха в усмивка. - Почакай, сетих се! Драконовата магия усеща човешката. Тогава ти ще можеш да откриеш Таерима!

Драконът поклати тъжно глава.

- Опитвал съм десетки пъти, но без успех. Разбира се, не знаех какво търся, исках да разбера откъде идва магията, която ни наблюдава. Ала се провалях при всеки опит. Драконовата магия е безсилна пред уменията на аргоните.

- Но ако прелетиш над земите на орките и ги претърсиш внимателно... - каза Елмар повече на себе си, отколкото на своя събеседник.

- Искаш ли да го направя? - попита драконът.

Ще поиска ли Елмар тази услуга?

- не - отиди на 31.

- да - отиди на 40.

50.

Само два дни след като даде заповед на воините си да ловуват с капани, кралят на Лименор осъзна грешката си. Причината за слабия улов не се криеше само в това, че лименорците не умееха да използват капаните така добре, както правеха това кагарите. По-важното беше, че двадесет хиляди души не можеха да бъдат изхранени с лов, независимо от уменията на ловците.

- Нека да пообиколим близките села - предложи Огур, когато видя, че храната на войската започва да не достига. - Та нали ако един ден се изправим срещу аргоните, победата ни ще е победа и за мирните орки. Редно е и те да ни подкрепят с каквото могат. Не вярвам да откажат.

Аламир прие с радост предложението на мъдреца.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 39.

51.

- Времето ни свършва - въздъхна Елмар. - Вече нямам сили да те удържа в съня си. Може би ще успея да те призова поне още веднъж, преди да напусна Паларион.

- Едва ли, а и няма да е нужно - отвърна Огре. - Ти и аз си казахме всичко, което трябваше да знаем до решителния час. Помни, драконите винаги ще са готови да се притекат на помощ! Само ни повикай!

- Ще го запомня! - отвърна развълнуван Елмар. - Сънят си отива, а с него и ти, но аз вярвам, че отново ще се срещнем. Довиждане, Огре!

Образът на дракона изчезна в пелената на съня.

Кагарът отвори очи и видя слънцето. Сънят беше свършил, ала вместо отмора, той беше донесъл на младежа изтощение. Трябваше да минат няколко дни, за да се възстановят силите на Елмар.

Ако все още не си говорил с Аргон, отиди на 24. В противен случай те очаква епизод 36.

52.

Решението беше взето и Аламир започна да избира воините, които щяха да го придружат в обиколката на оркските села.

- Ще имаш ли нужда от мен, предводителю? - попита го Огур.

Какво е решението на Аламир?

- ще вземе Огур на обиколката - отиди на 60.

- няма нужда от услугите на мъдреца за тази мисия - отиди на 69.

53.

Не го мислиш сериозно, нали? Кажу ми, че само се шегуваши или просто от любопитство поглеждаши какво би се случило, ако накараши войската да се залови със земеделие!

Обработването на земята има една много важна особеност - то е доста продължителна работа. Не можеш днес да посееш нещо и да очакваш след седмица то да поникне. Да не говорим за грижите, които трябва да се полагат, и за капризите на времето, които могат да съсият целия труд.

И така, мисълта за земеделие е нелепа и несериозна! Лагерът е временен и макар да не се знае колко дълго ще трае неизвестността около Елмар, във всички случаи войската няма да прекара години на това място. Затова трябва да избереш друг начин, за да се справиш с проблема с храната.

Върни се на 72 за нов избор.

54.

Само два дни след като даде заповед на кагарите да ловуват, кралят на Лименор осъзна грешката си. Макар народът на Кагар-дом да умееше да ловува с капани, уловът не беше достатъчен. Просто двадесет хиляди души не можеха да бъдат изхранени с лов, независимо от уменията на ловците.

- Нека да пообиколим близките села - предложи Огур, когато видя, че храната на войската започва да не достига.

- Та нали ако един ден се изправим срещу аргоните, победата ни ще е победа и за мирните орки. Редно е и те да ни подкрепят с каквото могат. Не вярвам да откажат.

Аламир прие с радост предложението на мъдреца.

Увеличи престижа си с 2 точки. След това отиди на 39.

55.

- Ще се отплатя на старейшините със злато за храната, която отделят за моята войска - рече Аламир. - Така ще бъде справедливо.

- Но откъде ще вземем злато, предводителю? - учуди се Гадаор. - Лименор е далече, да не говорим за Кагар-дом. Твърде късно е да изпратим отряд, който да донесе част от съкровищата на нашите народи.

- Уви, забравих, че съм далеч от Лименор и съкровищницата на моя дворец - простена Аламир. - Щом нямам злато, има само един начин да получа онова, което искам - силата на воините ми ще принуди орките да се подчинят. Народът ми изтърпя много мъчения заради орките и затова мога да си позволя да бъда груб с тях, когато обстоятелствата го налагат.

- Не, кралю, това оправдание може би е достатъчно на някой зъл тиранин, но не подхожда на теб - рече Огур. - Нима забрави, че Елмар и Орг се споразумяха между хората и орките да се възцари мир? Не бива да вземаш със сила онова, което може да е твое и с добра дума!

- Да, може би си прав - отвърна Аламир. - Но ти сам виждаш, че храната не стига. Кажу ми как да убедя старейшините да ми помогнат, без да прибегвам до заплаха.

- Предложи им помощта си - отговори Огур. - Наоколо скитат банди от разбитата войска на Токту. Ако обещаеш на старейшините, че твоите бойци ще ги закрилят от оркските воители, те ще се съгласят да ти дадат в замяна храна.

- Така да бъде - рече Аламир. - Ще те послушам и дано да се окажеш прав.

Отиди на 52.

56.

- Мнозина от моите воители притежават умения в стрелбата и с радост ще ви помогнат да се справите с вълчите глутници, които ви тормозят - каза Аламир. - Това е последната ми дума. Съгласни ли сте?

Старейшините не се съвещаваха дълго. Те отлично разбираха, че съдбата на селата и орките в тях е изцяло в ръцете на краля на Лименор и предпочетоха да не го гневят с излишно упорство.

Какви воители ще изпрати Аламир да избият от засада вълчите глутници?

- кагари - отиди на 65.

- лименорци - отиди на 73.

57.

Бас държа, че не си успял да сдържиш любопитството си! Просто не мога да предположа, че би могъл да направиш такава грешка, след като през цялата игра ти повтарям, че лименорците са умели стрелци, докато кагарите предпочитат капаните.

Сега вече знаеш, че изборът на епизод 47 е твърде ограничен и втората възможност е дадена единствено да те стресна, ако си решил да я караш през просото. Ако е така, стегни се! Задават се решителни мигове и в тях не бива да вземаш безотговорни решения.

И така, лименорците ловуват с лъкове и стрели, а кагарите с капани. Няма две мнения по въпроса, затова трябва да се подчиниш.

Намали престижа си с 2 точки, ако наистина си смятал, че вземаш правилно решение, идвайки на епизод 57.

Отиди на 71.

58.

- Ти си прав - каза Елмар. - Враждата между Кагар-дом и Палар-дом не може да бъде забравена лесно. Може би синовете на моите синове ще бъдат готови да приемат приятелството на драконите, но днешните кагари все още таят страх и омраза към твоето племе. Ала...

Как ще продължи Елмар?

- ще обвини Огре, че позволява на една глупава вражда да намали силата на съюза срещу аргоните - отиди на 32.

- ще предположи, че драконите няма да откажат помощта си в тежък час - отиди на 42.

59.

- Голямо е изкушението да половуваме - отвърна Аламир. - Ала аз не се заблуждавам, никой улов не е достатъчен да изхрани двадесет хиляди души. Такава голяма войска трябва да се снабдява с храна по друг начин. Нека се допитаме до Огур.

- Защо да не пообиколим близките села? - предложи Огур, когато разбра, че храната на войската започва да не достига. - Та нали ако един ден се изправим срещу аргоните, победата ни ще е победа и за мирните орки. Редно е и те да ни подкрепят с каквото могат. Не вярвам да откажат.

Аламир прие с радост предложението на мъдреца.

Увеличи престижа си с 4 точки. След това отиди на 39.

60.

- Разбира се, Огур - каза Аламир. - Ти идваш с мен. Та как иначе ще преговарям със старейшините? Забрави ли, че аз владеем само няколко думи от вашия език?

- Не съм го забравил, предводителю, но се боях да не би ти да си го забравил. Дори да знаеше езика ни, аз пак трябваше да те придружа, защото съм пратеник на нашия вожд Орг.

- Така е - призна Аламир. - Нямам право да се разпореждам в земите на орките, когато това може да направи пълномощникът на Орг.

Увеличи престижа си с 2 точки. След това отиди на 79.

61.

- Ще взема със себе си отряд воини и сам ще обиколя околните села, за да преговарям със старейшините им - каза Аламир. - Уви, не мога да им предложа злато в замяна на тяхната услуга. Но сигурно има нещо друго, което бих могъл да им обеща в замяна на услугата, която ще поискам. Ти какво би ме посъветвал, Огур?

- Предложи им помощта си - отговори оркът. - Наоколо скитат банди от разбитата войска на Токту. Ако обещаеш на старейшините, че твоите бойци ще ги закрият от оркските воини, те ще се съгласят да ти дадат в замяна храна.

- Така да бъде - рече Аламир. - Ще те послушам и дано да се окажеш прав.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 52.

62.

Само два дни след като даде заповед на воините си да ловуват, кралят на Лименор осъзна грешката си. Макар лименорци да бяха добри стрелци, те не успяха да се справят с трудната задача. Просто двадесет хиляди души не можеха да бъдат изхранени с лов, независимо от уменията на ловците.

- Нека да пообиколим близките села - предложи Огур, когато видя, че храната на войската започва да не достига! - Та нали ако един ден се изправим срещу аргоните, победата ни ще е победа и за мирните орки. Редно е и те да ни подкрепят с каквото могат. Не вярвам да откажат.

Аламир прие с радост предложението на мъдреца.

Увеличи престижа си с 2 точки. След това отиди на 39.

63.

- Мнозина от моите воини притежават строителни умения и с радост ще ви помогнат да построите отново разрушените колиби - каза Аламир. - Това е последната ми дума. Съгласни ли сте?

Старейшините не се съвещаваха дълго. Те отлично разбираха, че съдбата на селата и орките в тях е изцяло в ръцете на краля на Лименор и предпочетоха да не го гневят с излишно упорство.

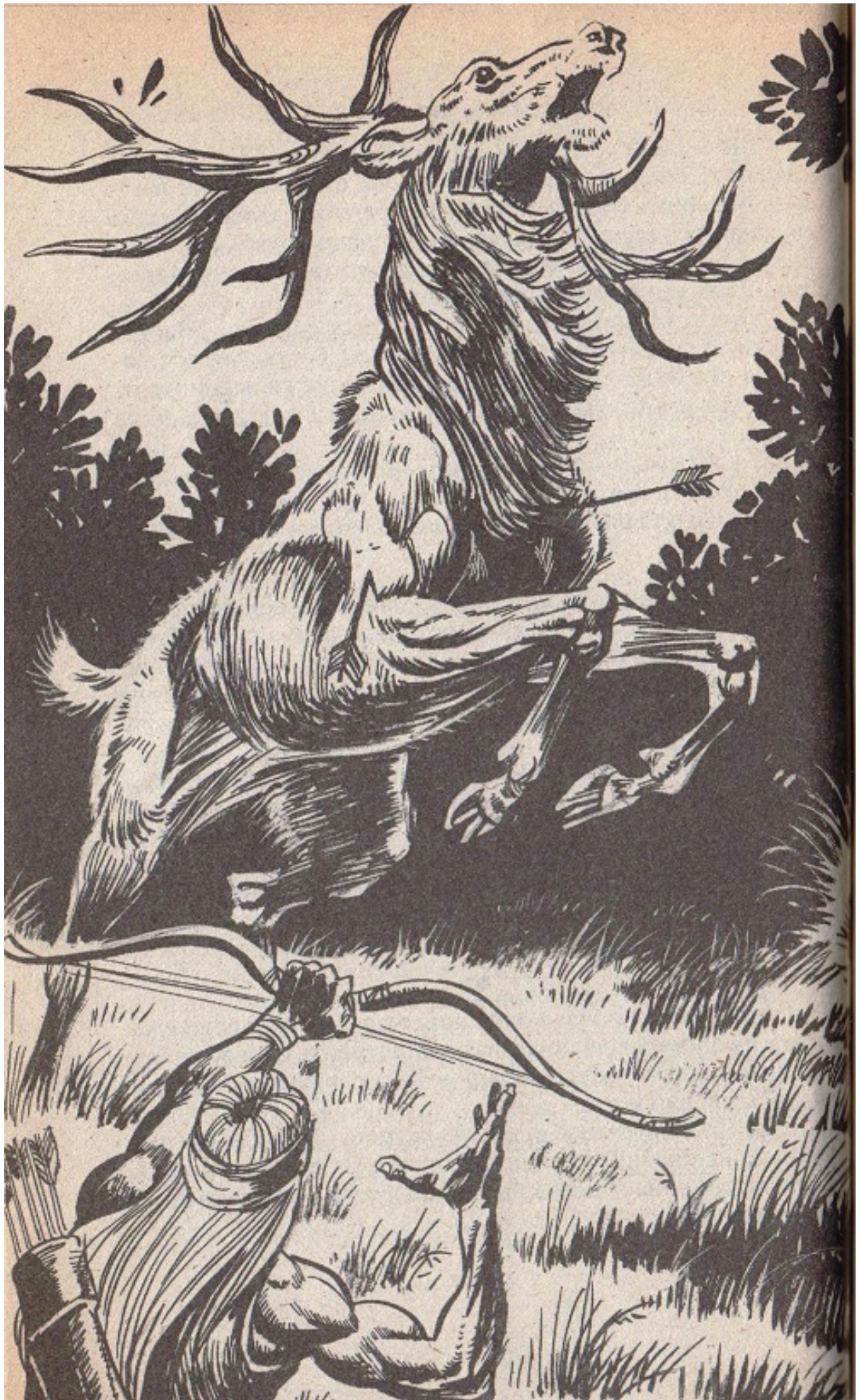
Какви воини ще изпрати Аламир в помощ на орките?

- кагари - отиди на 66.

- лименорци - отиди на 76.

64.

- Не искам да предизвиквам старейшините - обясни Аламир. - Селата, които ще обиколим, са населени с орки-воини и твоето появяване сред свитата ми може да подразни старейшините. Повярвай ми, това е единствената причина да те оставя в лагера.



- Но тогава няма да можеш да разговаряш със старейшините - възрази Огур. - Ти знаеш само няколко думи от нашия език, а никой от останалите ти воители не надминава твоите умения!

- Вярно - сепна се Аламир. - Съвсем бях забравил за това.

- Но дори да знаеше езика ни - продължи неумолимо Огур, - пак трябваше да ме вземеш в свитата си, защото аз съм пратеник на Орг!

- Така е - призна Аламир. - Нямам право да се разпореждам в земите на орките, когато това може да направи пълномощникът на Орг.

Отиди на 79.

65.

Запиши кодова дума „черен”.

Ако имаш кодова дума „син”, отиди на 68. В противен случай отиди на 75.

66.

Запиши кодова дума „черен”.

Ако имаш кодова дума „син”, отиди на 77. В противен случай отиди на 85.

67.

Само два дни след като даде заповед на кагарите да ловуват с лъкове и стрели, кралят на Лименор осъзна грешката си. Причината за слабия улов не се криеше само в това, че народът на Кагар-дом не умееше да използва лъка и стрелите така добре, както лименорците. По-важното беше, че двадесет хиляди души не можеха да бъдат изхранени с лов, независимо от уменията на ловците.

- Нека да пообиколим близките села - предложи Огур, когато видя, че храната на войската започва да не достига.

- Та нали ако един ден се изправим срещу аргоните, победата ни ще е победа и за мирните орки. Редно е и те да ни подкрепят с каквото могат. Не вярвам да откажат.

Аламир прие с радост предложението на мъдреца.

Увеличи престижа си 1 точка. След това отиди на 39.

68.

Кагарите приеха заповедта на Аламир с недоволни гримаси.

- Защо все ние трябва да вършим цялата работа? - роптаеха по-смелите от тях. - Нали ние правихме оградата около лагера!

Ала недоволството им не трая дълго и само след няколко дни вълчите глутници бяха изстребени или прогонени далеч от селата на орките. В замяна към лагера се заредиха кервани с храна и скоро обозът беше попълнен и войската беше готова да потегли на дълъг поход, без да се притеснява за храната.

Не се надявай да увеличиш престижа си, защото би трябвало да съобразиш, че не кагарите, а лименорците са прославени стрелци.

Отиди на 78.

69.

- Не, Огур, мога да се справя и без твоята помощ - отвърна Аламир.

- Не мисля така, предводителю - учтиво възрази оркът.

- Но може би ще бъдеш така добър да ми обясниш защо за мен няма място в свитата ти?

Какво ще отговори Аламир?

- Огур е мъдрец, а околните села са населени с орки-воини и затова не е тактично да се появява на преговорите - отиди на 64.

- няма никакви особени съображения, просто не вижда смисъл да взема Огур със себе си в тази мисия - отиди на 74.

70.

Не мислиш сериозно да въоръжиш мирното оркско население, като за целта вземеш от оръжието на своите воини и го раздадеш на селяните! Не, кажи ми, че само се шегуваши! Не е възможно да ти хрумне толкова безумна идея!

Би трябвало да те накажа сурово за безотговорната постъпка, но в тази книга май съм настроен твърде милостиво. Дори няма да ти отнема възможността да спечелиш някоя и друга точка престиж!

Върни се на 79 за нов избор.

71.

Само два дни след като даде заповед на воините си да ловуват, кралят на Лименор осъзна грешката си. Макар лименорци да бяха добри стрелци, а кагарите да се справяха умело с капаните, трудната задача не беше по силите им. Просто двадесет хиляди души не можеха да бъдат изхранени с лов, независимо от уменията на ловците.

- Нека да пообиколим близките села - предложи Огур, когато видя, че храната на войската започва да не достига.

Та нали ако един ден се изправим срещу аргоните, победата ни ще е победа и за мирните орки. Редно е и те да ни подкрепят с каквото могат. Не вярвам да откажат.

Аламир прие с радост предложението на мъдреца.

Увеличи престижа си с 2 точки. След това отиди на 39.

72.

Докато в Паларион Елмар се опитваше да овладее сънищата си и да открие пътя към победата, далеч на запад в земите на орките воините на Кагар-дом и Лименор чакаха търпеливо знак от магьосника.

Аламир и Гадаор яздеха бавно край каруците, които превозваха запасите на войската. Вече двадесети ден лагеруваха край реката и храната започна да намалява.

- Ако Елмар ни призове да потеглим веднага на поход, няма да сме готови - рече Гадаор. - Трябва да попълним обоза, преди да е дошло време да се изправим срещу врага.

-Застояхме се на едно място, а може да се наложи още дълго да лагеруваме без вест от Елмар - съгласи се Аламир. - Още днес ще вземем мерки, за да попълним хранителните запаси. Макар че няма да е лесно, защото тук лагеруват не стотина или дори хиляда воини, а цели двадесет хиляди!

- Какво ще заповядаш, предводителю? - попита Гадаор.

Изцяло от Аламир зависи по какъв начин да се попълнят и поддържат хранителните запаси на войската!

- лименорците трябва да се погрижат за това - отиди на 38.

- кагарите трябва да се погрижат за това - отиди на 43.

- най-ловките ловци от двата народа трябва да се погрижат за това - отиди на 47.

- ловът няма да помогне, трябва да се обработи земята и лагерът да се изхранва със земеделие - отиди на 53.

- ловът не е излишен, но съвсем не е достатъчен в околността има няколко оркски села, а войската е тука за да помогне и на орките да се освободят от аргоните, така че защо и те да не помогнат, изхранвайки воините - отиди на 59.

73.

Запиши кодова дума „зелен”.

Ако имаш кодова дума „бял”, отиди на 89. В противен случай отиди на 81.

74.

- Не виждам с какво можеш да ми бъдеш полезен - обясни Аламир. - А и обиколката ще бъде изморителна. Защо да те карам да преодоляваш трудности, които бих могъл да ти спестя. По-добре остани в лагера.

- Но тогава няма да можеш да разговаряш със старейшините - възрази Огур. - Ти знаеш само няколко думи от нашия език, а никой от останалите ти воители не надминава твоите умения!

- Вярно - сепна се Аламир. - Съвсем бях забравил за това.

- Но дори да знаеше езика ни - продължи неумолимо Огур, - пак трябваше да ме вземеш в свитата си, защото аз съм пратеник на Орг!

- Така е - призна Аламир. - Нямам право да се разпореждам в земите на орките, когато това може да направи пълномощникът на Орг.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 79.

75.

Кагарите приеха с радост заповедта на Аламир. И без това започваха да скучаят. Освен това помнеха, че лименорците бяха построили оградата около лагера, така че съвсем справедливо беше сега воините от Кагар-дом да се притекат на помощ на орките. И макар да не бяха прославени стрелци, само след няколко дни вълчите глутници бяха изстребени или прогонени далеч от селата на орките. В замяна на помощта към лагера се заредиха кервани с храна и скоро обозът беше попълнен, а войската - готова да потегли на дълъг поход, без да се притеснява за храната.

Увеличи престижа си с 1 точка, След това отиди на 78.

76.

Запиши кодова дума „зелен”.

Ако имаш кодова дума „бял”, отиди на 83. В противен случай отиди на 92.

77.

Кагарите приеха заповедта на Аламир с недоволни гримаси.

- Защо все ние трябва да вършим цялата работа? - роптаеха по-смелите от тях. - Нали ние правихме оградата около лагера!

Ала недоволството им не трая дълго и скоро новите колиби на орките бяха готови. В замяна към лагера се заредиха кервани с храна и скоро обозът беше попълнен и войската беше готова да потегли на дълъг поход, без да се притеснява за храната.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 78.

78.

Отегчени от скучното лагерно ежедневие, Аламир и Огур често разговаряха. Допадаха си като събеседници, защото всеки от тях знаеше и можеше да каже много за неща, които Пяха непознати на другия.

Кралят на Лименор усещаше, че Огур се интересува и едновременно страни от една тема - нашествието на орките, предвождани от Тогру. Но веднъж оркът се престаши да говори и за това,

- Тогру беше жесток - рече той. - Сигурно народът на Лименор ни мрази. Колко ли злини сте видели от нашите воители?

Аламир въздъхна. Темата не беше лека и за него. Кралството нямаше да се възстанови още дълго време от раните, нанесени от безмилостните завоеватели.

- Хиляди паднаха под оркските мечове - призна той. - Кралството е потънало в скръб, почти няма семейство, което да не скърби за свой близък, загинал в сраженията срещу Тогру и неговите воители.

- Разбирам - кимна Огур. - Мъката дълго няма да напусне сърцата на хората. Кажете ми, макар че между хората и орките цари мир по волята на Елмар и Орг, не е ли вярно, че в Лименор мразят орките?

Какво ще отговори Аламир?

- *народът на Лименор е великодушен и благороден, той може да прости дори на враг, нанесъл му дълбоки рани - отиди на 82.*

- *народът на Лименор не може лесно да прости на врага, но никой не мрази мъдреците-орки - отиди на 86.*

- *вярно е, народът на Лименор не може лесно да прости на орките - отиди на 91.*

79.

Във всяко от деветте села, които Аламир и свитата му посетиха, се повтаряше една и съща сцена. Първо постове вдигаха врява до небето, когато съзираха въоръжените мъже. После, когато разбираха, че няма да ги сполети ужасна смърт, старейшината изслушваше със страхопочитание молбата на краля на Лименор, преведена от Огур - негов приятел и пълномощник на Орг, вожда на орките. И макар повечето от орките в сблото да не бяха мъдречи, старейшината неизменно беше такъв. Явно Орг бързо беше успял да узакони и укрепи своята власт.

Аламир оставяше старейшината да размисли и му отправяше покана да го посети в лагера на войската. После кралят повеждаше свитата си към следващото село.

Два дни след последното посещение старейшините на орките пристигнаха в лагера на хората. Един от тях, най-възрастният сред орките, заговори от името на всички.

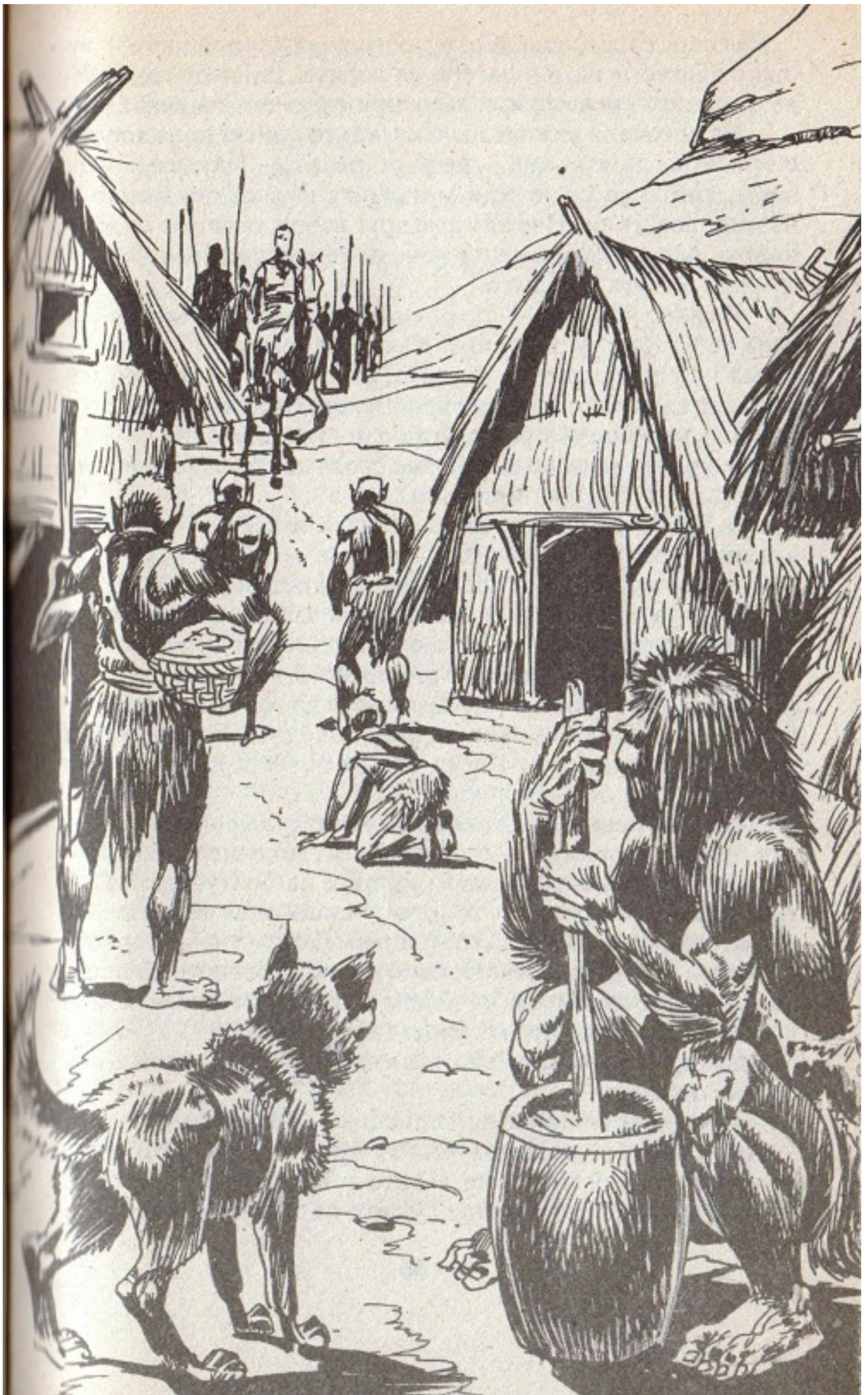
- Научихме за важната мисия, която войската на хората е призвана да изпълни - рече старецът. - Научихме и за мира, който са сключили могъщият магьосник Елмар и нашият вожд Орг. Ние нямаме друг избор, освен да се подчиним. Ала смятаме, че е справедливо да получим нещо в замяна. Услуга за услуга.

- И какво искате? - нетърпеливо попита Аламир, който едва се удържа да не кипне. Какво си мислеше този орк? Нима не разбираше, че твърде скоро хората може би ще пролеят много кръв, за да спасят света от коварните аргони? За каква по-голяма услуга бе дошъл да моли?

Ала кралят умееше да съдържа своя гняв, затова замълча и остави стареца да продължи.

- Вълците са слезли от планините и сега се навъртат наоколо - заоплакваше се оркът. - Нямаме достатъчно оръжия, за да се справим с тях. Трябват ни остри мечове, здрави щитове и дълги копия. Няма да са излишни също и лъкове и стрели, макар малцина от нас да са умели в стрелбата. Но дори да ни дадете добро оръжие, пак няма да е достатъчно. Ще трябва да ни помогнете да се справим с вълците, нали сте прославени воители, победители в голямата битка край стените на Кагар-дом, а после и из полята на Лименор.

- Има ли още нещо, с което бих могъл да услужа на моите приятели орките? - осведоми се търпеливо Аламир.



- Селата ни пострадаха от войните на Токту - невъзмутимо продължи оркът. - Много от къщите ни изгоряха, за да задоволят жаждата за отмъщение, която тласкаше войните към издевателства. Искаме да ни помогнете да построим отново къщите и да дадем подслон на онези, които пострадаха най-много от яростта на войните.

Аламир се размърда на стола си, след това стана и пое дълбоко въздух.

- Изслушах молбите ви търпеливо - каза навъсено той. - Сега е ваш ред да се вслушате в думите ми, защото явно ушите ви са били запушени, когато дойдох във вашите села.

Огур старателно преведе думите на лименорския крал.

- Не съм довел двадесет хиляди войни в земите ви, за да слугувам на няколко оркски села! Приемам, че е справедливо да ви услужа в замяна на храната, но ще ви направя не три, а само една услуга.

Каква услуга ще предложи Аламир на орките?

- да прати ловци срещу вълчите глутници - отиди на 56.

- да прати строители за възстановяването на изгорелите колиби - отиди на 63.

- да им даде оръжие - отиди на 70.

80.

- Наистина ли искаш да узнаеш онова, което тая дълбоко в сърцето си? - тихо попита Аламир. Огур кимна утвърдително. - Мразя орките! - твърдо каза лименорецът.

- От мига, в който за първи път получих правото да вляза в битка, съм се сражавал с оркските пълчища. Учен съм да ги мразя и това чувство е пуснало дълбоки корени в душата ми. Ако зависеше от мен, сигурно бих изклал всички войни и може би дори това няма да ми се стори достатъчно, за да иличи спомена за безчинствата и злините, които те сториха на моя народ. Не забравяй, Огур, че орките убиха моя баща! Да, заедно с това те ме възкачиха на престола, но аз никога не съм ламтял за власт. За сметка на това обичах баща си! Можеш ли да ме упрекнеш?

- Никой не може да упрекне краля на Лименор, но аз не мога да упрекна и човека, понесъл толкова скръб заради моя народ.

- Сега Елмар идва и казва, че мъдреците не са виновни - продължи Аламир. - Лесно му е да го каже. Неговият народ враждуваше с драконите на Друн, а баща му загина от ръката на свой сънародник. Между него и орките не съществува кръвна вражда. Той е велик магьосник, също и иай-добрият приятел, когото съм имал. Сърцето му е толкова голямо, че в него има място за любов дори към врага. Ала аз не съм като него. Разбирам, че мъдреците не са имали власт да спрат Тогру, но въпреки това те са орки и за мен са виновни за злините на войните. Едва ли някога ще бъде техен приятел.

- Поисках честен отговор и го получих - тъжно оброни глава Огур. - Дано един ден сърцето ти се промени, защото орките не са само зли, особено когато ги управлява мъдър и справедлив господар.

- Времето ще покаже кой от двамата ни е бил прав - отвърна Аламир.

Запиши кодова дума „пор”. След това отиди на 90.

81.

Лименорците приеха с радост заповедта на Аламир. И без това започваха да скучаят в лагера, а освен това народът на Лименор обичаше стрелбата.

Само за няколко дни вълчите глутници бяха изстребени или прогонени далеч от селата на орките. В замяна на помощта към лагера се заредиха кервани с храна и скоро обозът беше попълнен, а войската - готова да потегли на дълъг поход, без да се притеснява за храната.

Увеличи престижа си с 2 точки. След това отиди на 78.

82.

- Моят народ е благороден и снизходителен дори към онези, които са му нанесли тежки рани - отвърна Аламир. - Нито един от воините ми не питае лоши чувства към Орг, към теб или към някои от другите мъдреци. Ние знаем, че и вие сте били жертва на жестокия Тогру и неговата шайка. Ала благородството ни не познава граници и ние можем да простим дори на воините, които нахлуха в земите ни, опустошиха изграденото с много труд и донесоха мъка в сърцата ни за дълги времена. Мъдреци или воители, сега орките са наши съюзници и по волята на Елмар и Орг между нас цари мир и приятелство. Само от вашите вождове зависи дали ще позволят да се разгори пламъкът на омразата, или ще докажат, че на орките може да се разчита.

- Доблестен отговор, макар и не съвсем честен, струва ми се - рече Огур. - Понякога мисля, че откривам омразата в очите на лименорци дори когато гледат мен, а не някой воин. Ала може би се заблуждавам, аз йе познавам достатъчно добре хората и начините, по които те изразяват чувствата си. Надявам се хората да ни дадат възможност да докажем, че и ние можем да бъдем достойни и добри съседи.

Запиши кодова дума „кол”. След това отиди на 88.

83.

Лименорците приеха заповедта на Аламир с недоволни гримаси.

- Защо все ние трябва да вършим цялата работа? - роптаеха по-смелите от тях. - Нали ние правихме оградата около лагера!

Ала недоволството им не трая дълго и скоро новите колиби на орките бяха готови. В замяна към лагера се заредиха кервани с храна и скоро обозът беше попълнен и войската беше готова да потегли на дълъг поход, без да се притеснява за храната.

Не се надявай да увеличиш престижа си, защото би трябвало да съобразиш, че кагарите, а не лименорците са прославени строители.

Отиди на 78.

84.

- Наистина ли искаш да узнаеш онова, което тая дълбоко в сърцето си? - тихо попита Аламир. Огур кимна утвърдително.

- Мразя орките! - твърдо каза лименорецът. - От мига, в който за първи път получих правото да вляза в битка, съм се сражавал с оркските пълчища. Учен съм да ги мразя и това чувство е пуснало дълбоки корени в душата ми. Ако зависеше от мен, сигурно бих изклал всички воители и може би дори това няма да ми се стори достатъчно, за да заличи спомена за безчинствата и злините, които те сториха на моя народ. Не забравяй, Огур, че орките убиха моя баща! Да, заедно с това те ме възкачиха на престола, но аз никога не съм ламтял за власт. За сметка на това обичах баща си! Можеш ли да ме упрекнеш?

- Никой не може да упрекне краля на Лименор, но аз не мога да упрекна и човека, понесъл толкова скръб заради моя народ.

- Но Елмар дойде и ми разказа за мъдреците - продължи Аламир. - Разбирам, че вие сте били жертва на жестокостта на Тогру и не сте можели да го спрете. Не изпитвам злоба към вас. Ако Орг е добър съсед, и аз ще бъда добър съсед. Вие не сте виновни за миналото и заслужавате да ви се даде възможност да започнете на чисто да градите своето бъдеще.

Запиши кодова дума „хор”. След това отиди на 90.

85.

Кагарите приеха с радост заповедта на Аламир. И бездруго започваха да скучаят в лагера, а освен това народът на Кагар-дом обичаше да строи. Скоро новите колиби на орките бяха готови. В замяна на помощта към лагера се заредиха кервани с храна и скоро обозът беше попълнен, а войската - готова да потегли на дълъг поход, без да се притеснява за храната.

Увеличи престижа си с 2 точки. След това отиди на 78.

86.

- Макар и тежко наранен, народът на Лименор не е загубил разсъдъка си - отвърна Аламир. - Ние можем да различим враговете от невинните. Дълго време лименорци няма да простят на орките-воини за злините, които сътвориха. Ала мъдреците няма от какво да се боят. Към тях народът ми не питае омраза. Само от Орг и другите ви вождове зависи как ще ви приеме Лименор.

- Голяма е отговорността, легнала върху плещите на нашите вождове - въздъхна Огур. - Ала няма изход, мъдреците ще трябва да понесат последствията от постъпките на воините. Орг го знае и вярвам, че делата му ще докажат на хората, че ние също можем да бъдем достойни и добри - не само мъдреците, но дори и воините, ако над тях не властва жесток и безмилостен господар.

Запиши кодова дума „вол”. След това отиди на 88.

87.

Образът на Аргон започна да избледнява и Елмар усети, че силите му са на изчерпване.

- Не ни остава много време - каза той. - А ще ми трябва няколко дни, преди да мога да сънувам отново.

- Успях да ти кажа повечето от нещата, които трябва да знаеш, за да се справиш с последните издънки от моя народ - рече Аргон. - Ако не съм ти нужен, пусни ме да вървя.

Елмар се поколеба. Имаше достатъчно сили, за да продължи разговора, но в главата му се прокрадна примамлива мисъл. Би могъл да призове Елеа и да я зърне поне за миг, преди да изгуби властта над съня си.

Какво е решението на Елмар?

- да се сбогува с Аргон и да призове Елеа - отиди на 28.

- да продължи разговора с Аргон, докато силите му не се изчерпят - отиди на 34.

88.

- Ако съдя по теб, приятелю - рече развълнуван Аламир, - бих приел всички орки за свои приятели.

- Ала не съдиш само по мен - отвърна Огур. - Твърде много орки си видял през живота си и повечето от тях са били съсечени от теб в кръвопролитни сражения. Елмар ми е разказвал за времето, когато двамата сте защитавали Последната твърдина от нашите орди.

- Думите ти ми припомнят онова славно време - каза Аламир. - Бях още принц и престолонаследник, единствената рожба на крал Елвер. Моят баща не искаше да се излагам на опасност, защото се страхуваше за трона. Ала кръвта ми кипеше и затова се стремях към опасностите. Искях да докажа, че един ден Лименор ще има достоен крал и мое лице, а не някой страхливец, който се е крил в столицата, треперейки за властта си над престола. И за смел младеж като мен имаше само едно място, където мечтите му можеха да се осъществят - Последната, твърдина. Там срещнах Елмар. Щом вече си

говорил с него за съвместните ми преживелици, няма да те отегчавам с тях. Ала знам от опит, че кагарът е скромен и сигурно е премълчал за много от подвизите си.

- Така е - отвърна Огур. - Разказваше повече за твоите дела и скромно премълчаваше своето участие.

- Това е несправедливост, която трябва да бъде поправена - възнегодува Аламир. - Поне време имаме в изобилие, някой ден ще ти разкажа за всички смели набези, които той извърши в оркските земи, без да му трепне окото.

- Оркските земи - въздъхна Огур. - Ето че отново се замислих за онова, което ме измъчва - вината на орките. Каж ми, кралю на Лименор, какво изпитваш самият ти към моя народ?

Какъв ще бъде отговорът на Аламир?

- без излишно увъртане, в сърцето на Аламир се таи омраза към орките и само волята му помага да потисне жаждата за отмъщение - отиди на 80.

- злините, извършени от воините на Тогру, са непростими и сигурно омразата към тези орки никога няма да изгасне в сърцето на Аламир, ала към мъдреците не изпитва лоши чувства - отиди на 84.

- благородството на краля го извисява над омразата и жаждата за мъст, в сърцето си той не таи омраза към орките, били те мъдреци или воини - отиди на 93.

89.

Лименорците приеха заповедта на Аламир с недоволни гримаси.

- Защо все ние трябва да вършим цялата работа? - роптаеха по-смелите от тях. - Нали ние правихме оградата около лагера!

Ала недоволството им не трая дълго и само след няколко дни вълчите глутници бяха изтребени или прогонени далеч от селата на орките. В замяна на помощта към лагера се заредиха кервани с храна и скоро обозът беше попълнен и войската беше готова да потегли на дълъг поход, без да се притеснява за храната.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 78.

90.

Няколко вечери по-късно Аламир изпълни обещанието си да разкаже на Огур за подвизите на Елмар от времето, когато кагарът се е сражавал редом с принца на Лименор срещу орките, защитавайки Последната твърдина.

- Беше безстрашен и винаги измисляше разни предизвикателства, които другите считаха за лудост - започна разказа си Аламир. - Понякога мислех, че крие страшна тайна и нарочно търси смъртта, но по-късно разбрах, че съм грешал. Просто Елмар си е такъв - любопитен и смел, хитър и изобретателен, направо неудържим. Да се бие с враг, който го превъзхожда трикратно по численост, за него беше неустойимо предизвикателство. Да оскверни някой от вашите олтари и да отмъкне магическите предмети, принесени в жертва на божествата, за него беше като забавна момчешка игра. Спомням си веднъж...

Занизаха се вечери край огъня, когато Аламир разказваше с удоволствие за своя приятел, а Гадаор и Огур слушаха го любопитство за подвизите на магьосника. Макар и двамата да бяха свидетели на някои от делата му, разказите на Аламир за сетен път доказваха, че Елмар нямаше равен в снета и нито един герой от минали времена не би могъл да се сравни с него, дори ако се вярва на легендите за древността.

Длъжен съм да те предупредя, че сега отново е ред на Клар да поеме нещата в свои ръце. Ако играете в екип, ще помоля Аламир да отстъпи диригентската палка. Идва времето на логическите задачи!

Отиди на 94.

91.

- Враждата между орките и Лименор дълго няма да отмине - отвърна честно Аламир. - Твърде пресни са раните и твърде жестоки, за да бъдат простени с лека ръка. Нека мине време, може би моят народ ще бъде склонен да прости, ала дотогава много неща ще се случат и е важно как ще постъпват орките в отношенията си с нас. Искрата на омразата лесно може да пламне и да се разгори, ако вождовете ви проявят надменност или непочтеност към нас.

- Не очаквах друг отговор - въздъхна Огур. - Ала няма изход, мъдреците ще трябва да понесат последствията от постъпките на воините. Орг го знае и вярвам, че делата му ще докажат на хората, че ние също можем да бъдем достойни и добри.

Запиши кодова дума „сол”. След това отиди на 88.

92.

Лименорците приеха с радост заповедта на Аламир. И без това започваха да скучаят. Освен това помнеха, че кагарите бяха построили оградата около лагера, така че съвсем справедливо беше сега войните от Лименор да се притекат па помощ на орките. И макар да не бяха прославени строители, скоро новите колиби бяха готови. В замяна на помощта към лагера се заредиха кервани с храна и скоро обозът беше попълнен, а войската - готова да потегли на дълъг поход, без да се притеснява за храната.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 78.

93.

- Кралската корона задължава - отвърна Аламир. - От Елмар научих, че с голямата власт идва голяма отговорност. Кралят на Лименор не може да си позволи да бъде воден от сърцето в своите решения. Дори да мразя някой от съседите ни, не би било правилно да воювам с него заради своята омраза. Няма да бъде честно спрямо моя народ, защото тъкмо той плаща за грешките ми. Но не само като крал, а и като човек не изпитвам лоши чувства към орките. Мъдреците са невинни, те не са участвали в злините, които техните сънародници извършиха в Лименор. Ти, Орг и който и да било друг от останалите вождове на орките ще бъдат приети в моята столица с почит и уважение, така както добрите съседи трябва да проявяват своето гостоприемство. Ала благородството ме кара да простя дори на воините, които безчинстваха из земите ми. Слугите на Тогру причиниха много злини, но сега съм готов да им простя. Елмар иска мир, аз също. Искам на запад от Последната твърдина да имам добри съседи, а не отявлени врагове.

Запиши кодова дума „зор”. След това отиди на 90.

94.

Елмар уверено се промъкваше напред, заобикаляйки купчините срутени камъни, които на места препречваха повече от половината тунел. Около него играеха малки магически светлини, които осветяваха пътя му. Колкото по-навътре в подземие то влизаше, толкова повече нарастваше увереността му, че е открил скривалището на Талисмана на силата. Все още не се беше сблъскал с нито една от клопките, ала не се съмняваше, че и това ще се случи.

Стените бяха мокри и на места по тях се стичаха тънки: ручейчета. Камъните бяха обрасли със зелен влажен мъх, приятен и мек на пипане. Разкаляният и хлъзгав под би направил вървенето невъзможно при отсъствието на светлина.

Най-сетне кагарът стигна до края на тунела. Той завършваше пред масивна дървена врата. От пръв поглед се виждаше, че тя не е защитена със заклинание, нито пък е подсилена с резета или метални обкови. Всеки би могъл да влезе през нея.

Всичко беше прекалено лесно и това накара магьосника да се усъмни. Ами ако Аргон нарочно бе направил така, че иратата да изглежда безобидна, докато всъщност представляваше клопка? Може би истинският вход към Талисмана е намираще по стените, укрит ловко от Аргон, докато вратата представляваше капан, чиито челюсти щяха да се затворят смъртоносно след наивника, сглупил да пристъпи прага?

Елмар претърси всяка педя от стените, пода и тавана на коридора в близост до вратата. Не откри следа от таен вход. После се сети, че Аргон му беше споменал за много по-тънки уловки. Затова реши, че не бива да се страхува от иратата. Магьосникът бутна двете крила и пред очите му се разкри малка стая. Светлинките нахлуха вихрено в помещението и го озариха с бледото си сияние. Елмар пристъпи напред и откри, че трудностите тепърва предстоят. Очакваше го първата клопка на Аргон.

Сам избери на кой епизод да отидеш - 97 или 118.

95.

Елмар взе четири от оставените на масата черни топки и ги сложи в празната теглилка. Везната леко се залюля и когато се успокои, магьосникът видя, че двете бели топки са по-тежки от четирите черни топки. Беше сбъркал.

Отиди на 120.

96.

Елмар взе четири от оставените на масата бели топки и ги сложи в празната теглилка. Везната леко се залюля и когато се успокои, магьосникът видя, че двете черни топки са по-тежки от четирите бели топки. Беше сбъркал.

Отиди на 113.

97.

В средата на стаята върху малка каменна масичка имаше гри везни. Елмар ги разгледа поред. Първите две бяха в равновесие и на всяка от теглилките им бяха поставени по няколко топки с различен цвят. Третата везна беше силно наклонена и едната от теглилките ѝ беше празна. За сметка на това на масата имаше няколко сиви топки, които сигурно трябваше да я урівновесят. Малък свитък до везните може би криеше тайната им.

В дъното на стаята имаше каменна врата. По-скоро от любопитство, отколкото с надежда, Елмар провери дали не може да премине през вратата, без да се занимава с везните. Бързо се убеди, че това е невъзможно. Тогава отвори свитъка и прочете следното указание:

„Каменната врата ще се отвори, ако успееш да сложиш точно толкова сиви топки в празната теглилка на третата везна, колкото са необходими, за да я уравниш отведнъж. Ако разгледаш другите две везни, ще откриеш зависимостите между теглата на белите, сивите и черните топки. Те ще ти помогнат да решиш колко сиви топки да сложиш в празната теглилка!”

Указанието беше достатъчно кратко и ясно. Елмар се зае да разгледа везните.

В едната теглилка на първата везна бяха сложени четири сиви топки. Уравни се с две бели топки.

В едната теглилка на втората везна бяха сложени две черни топки, а в другата - две бели. И тази везна беше в равновесие.

В пълната теглилка на третата везна бяха сложени четири черни топки, а на масата имаше осем сиви топки. Явно няколко от тях, а може би всичките, щяха да са достатъчни, за да се уравни везната и да се отвори каменната врата.

Математически погледнато, задачата е следната:

4 сиви = 2 бели

2 черни = 2 бели

4 черни = ? сиви

Въпросът е колко сиви топки уравниват 4 черни топки. Дадени са четири варианта за отговор:

- 4 сиви топки - отиди на 111.

- 6 сиви топки - отиди на 117.

- 7 сиви топки - отиди на 122.

- 8 сиви топки - отиди на 127.

98.

Елмар взе от масата шест от осемте оставени черни топки и ги сложи в празната теглилка. Везната леко се залюля и когато се успокои, магьосникът видя, че двете теглилки се уравниват.

Елмар дочу лек шум от дъното на стаята, където се намираше каменната врата. Погледът му се стрелна натам и го видя, че вратата започва да се отваря.

Увеличи престижа си с 2 точки. След това отиди на 108.

99.

В средата на стаята върху малка каменна масичка имаше три везни. Елмар ги разгледа поред, както беше направил и н първата стая. Първите Две везни бяха в равновесие и на всяка от теглилките им бяха поставени по няколко топки с различен цвят. Третата везна беше силно наклонена и едната от теглилките ѝ беше празна. За сметка на това на масата имаше няколко сиви топки, които сигурно трябваше да я уравниват. Малкият свитък до везните криеше тайната им.

В дъното на стаята имаше каменна врата. Елмар не си даде труда да провери дали не може да премине през вратата, без да се занимава с везните. От опит знаеше, че това е невъзможно. Той отвори свитъка и прочете следното указание:

„Каменната врата ще се отвори, ако успееш да сложиш точно толкова сиви топки в празната теглилка на третата везна, колкото са необходими, за да я уравниш отведнъж. Ако разгледаш другите две везни, ще откриеш зависимостите между теглата на белите, сивите и черните топки. Те ще ти помогнат да решиш колко сиви топки да сложиш в празната теглилка!”

Указанието беше достатъчно кратко и ясно. Елмар се зае да разгледа везните.

В едната теглилка на първата везна беше сложена една черна топка. Уравниваха я три бели топки.

В едната теглилка на втората везна бяха сложени три сиви топки, а в другата - шест бели. И тази везна беше в равновесие.

В пълната теглилка на третата везна бяха сложени четири черни топки, а на масата имаше осем сиви топки. Явно няколко от тях, а може би всичките, щяха да са достатъчни, за да се уравни везната и да се отвори каменната врата.

Математически погледнато, задачата е следната:

1 черна = 3 бели

3 сиви = 6 бели

4 черни = ? сиви

Въпросът е колко сиви топки урівновесяват 4 черни топки. Дадени са четири варианта за отговор:

- 4 сиви топки - отиди на 107.
- 6 сиви топки - отиди на 114.
- 7 сиви топки - отиди на 119.
- 8 сиви топки - отиди на 126.

100.

Елмар взе шест от останените на масата бели топки и ги сложи в празната теглилка. Везната леко се залюля и когато се успокои, магьосникът видя, че двете черни топки са по-тежки от шестте бели топки. Беше сбъркал.

Отиди на 113.

101.

Масичката, свитъкът и каменната врата в дъното присъстваха и в тази стая. Но нямаше везни.

„Жалко - помисли си Елмар, - тъкмо бяха започнали да ми харесват. Да видим какво ли е измислил Аргон този път!“

Кагарът взе свитъка и едва тогава видя, че те всъщност са няколко. Разгъна първия и зачете написаното в него:

„В древни времена, много преди ятото на Друн да връхлети като хала върху земите на аргоните и да превземе тяхната най-силна крепост, живели трима герои - Морун, Олме и Ирк.

Те били славни воини! Огненият дъх на Морун изпепелявал враговете, ноктите на Олме оставяли дълбоки и незарастващи рани по телата им, а опашката на Ирк трошала главите им, както проливният дъжд брули листата на дърветата. Неразделни приятели били тримата дракони и техните дела донесли на ятото богатства и слава.

Ала героите не живеят вечно и може би затова тримата не останали задълго заедно. Единият от тях умрял от раните си в кръвопролитно сражение. Вторият покорил много земи и се обявил за крал на всички дракони. Третият се оттеглил високо в планините и рядко слизал оттам. Така приятелството им се разпаднало.“

Елмар остави вече прочетения свитък върху масата. Все още не разбираше каква е задачата му този път. При везните всичко беше ясно, но тук май щеше да бъде по-трудно.

Младежът въздъхна и взе втория свитък.

Предстои ти да прочетеш части от драконови легенди. Няма да имаш възможност да поглеждаш вече прочетен епизод, така че добре запомняй прочетеното, защото скоро ще ти потрябва да отговориш на някои въпроси. Не се старай да помниш подробности, те не са важни. Напълно достатъчно ще бъде да знаеш кой какво е направил. Сигурно смисълът на това последно указание не ти е съвсем ясен, но ще го разбереш, четейки двата свитъка с легенди.

Сам избери на кой от трите изброени епизоди да отидеш - 106, 125 или 154.

102.

„В древни времена драконовото ято нямало предводител, ала не можело дълго да продължава така, защото често разприте се разрешавали в свирепи битки и мнозина от ятото загивали от ноктите на свои, а не на врагове. За да престанат братоубийствените разпри, драконите решили да изберат един предводител, когото да слушат и да му се подчиняват. Той трябвало да разрешава всички спорове и думата му да бъде закон.

Ясно било, че предводителят трябвало да бъде прославен герой, защото иначе никой не би се вслушвал в неговите решения. Такъв бил Олме, наречен още Острите нокти. Него избрали драконите за свой предводител и го нарекли „крал”. Той властвал над ятото до смъртта си и се прославил с мъдрите си решения. По негово време в ятото царували мир и задружност, а за предишните разпри си спомняли малко и със срам.”

Елмар остави и този ръкопис на масата. Драконовите легенди бяха интересни, но нищо в тях не подсказваше какво трябва да направи човек, за да отвори каменната врата.

Запиши кодова дума „вятър”. След това отиди на 160.

103.

Елмар взе седем от останените на масата черни топки и ги сложи в празната теглилка. Взната леко се залюля и когато се успокои, магьосникът видя, че двете бели топки са по-леки от седемте черни топки. Беше сбъркал.

Отиди на 120.

104.

В този епизод ще намериш решението на задачата, която те затрудни. Надявам се това да ти помогне и да развие логическата ти мисъл. Освен това очаква те още една задача с топки и везни. Тя ще бъде по-сложна, така че е редно да внимаваш в обясненията.

Щом 2 черни = 2 бели и 4 сиви = 2 бели, то 2 черни = 4 сиви. Умножаваме и двете страни на равенството по 2 и получаваме, че 4 черни топки са равни на 8 сиви! Това е цялата философия!

Има и по-сложен начин да се реши тази задача:

2 черни = 2 бели. Следователно 4 черни = 4 бели.

2 бели = 4 сиви. Следователно 4 бели = 8 сиви.

Оттук се вижда, че 4 черни = 8 сиви!

След като разбереш обясненията, отиди на 110.

105.

Елмар взе седем от останените на масата бели топки и ги сложи в празната теглилка. Взната леко се залюля и когато се успокои, магьосникът видя, че двете черни топки са по-тежки от седемте бели топки. Беше сбъркал.

Отиди на 113.

106.

„Узнай, четецо, за тъжния и славен край на най-смелия сред драконовите воители! Не всекиму е дарена смъртта на героя, ала честит е онзи, който я заслужи. Велика е наградата му, защото неговата душа ще отиде при боговете!

Морун, когото наричаха още Огнения дъх, се пожертва заради приятелите си Олме, Острите нокти, и Ирк, Бързата опашка. Нека винаги се слави името му, нека младите помнят неговите дела и се стремят да го надминат, защото само така ще пребъде завинаги ятото!

Много коварни и опасни твари бродеха по земята в онези далечни години, ала най-страшна сред тях беше птицата Торорел. Клюнът ѝ беше дълъг и остър, бързо разцепваше въздуха с него Торорел, за да го забие в тялото на врага си, а често го убиваше с първия удар. Цялото тяло на птицата беше покрито с твърди плочки и нито огън, нито нокти, нито мощен удар можеше да ѝ навреди. Торорел сееше смърт сред

драконите и никой не можеше да я спре, защото дори и най-мъдрите сред ятото не откриваха начин да я поразят.

Ала Морун не се отказваше заради трудностите, ѝ може би тъкмо те го накараха да даде страшен обет - да не намери покой, докато не умъртви Торордел. Приятелите му и другите дракони от ятото се опитваха да го убедят да се откаже, защото битката с Торордел изглеждаше загубена още преди да е започнала, ала нищо не можеше да отклони великия воин от решението му.

Застанал на върха на най-високата планина, Морун призова Торордел и птицата не закъсна да се яви на двубоя. С ужасяващ крясък тя полетя към жертвата си, ала Морун беше хитър и успя да избегне атаката. Той се спусна надолу към земята и врагът му го последва. Когато се озоваха над морето, Морун се извърна към, Торордел и нададе тържествуващ вик. Безстрашно се хвърли той срещу птицата и успя да сграбчи едрото ѝ туловище с лапите си. Страшна беше тежестта му и Торордел не издържа. Дватама се понесоха надолу, към бушуващото море и с плисък се врязаха във водите му. Торордел се опитваше да се измъкне от хватката на Морун, ала драконът я държеше здраво и я дърпаше под водата. Нито един от двамата не се появи отново на повърхността, морето ги погълна. Така загина Морун, повличайки със себе си в дълбините на морето най-страшния враг на драконовото ято!”

Елмар остави свитъка на масата и взе следващия, в който продължаваше разказът за другите двама драконови герои.

Затвори кодова дума „гора”.

Сам избери на кой епизод да отидеш - 102 или 115.

107.

Елмар взе четири от останените на масата сиви топки и ги сложи в празната теглилка. Взната леко се залюля и когато се успокои, магьосникът видя, че четирите черни топки са по-тежки от четирите сиви топки. Беше сбъркал.

Отиди на 133.

108.

Новата стая не беше с нищо по-различна от първата. Там също имаше маса, три везни и малък свитък, а каменната врата в дъното изглеждаше непристъпна. Елмар предположи, и то с право, че задачата този път ще бъде по-трудна. Това изобщо не го плашеше!

Сам избери на кой епизод да отидеш - 99 или 121.

109.

Елмар взе всичките осем оставени на масата черни топки и ги сложи в празната теглилка. Взната леко се залюля и когато се успокои, магьосникът видя, че двете бели топки са по-леки от осемте черни топки. Беше сбъркал.

Отиди на 120.

110.

Елмар дочу лек шум от дъното на стаята, където се намираше каменната врата. Погледът му се стрелна натам и той с учудване забеляза, че въпреки грешката, вратата се отваряше. Несъмнено това се дължеше на заклинанието, което Аргон беше произнесъл на сбогуване. Древният магьосник разчистваше пътя на своя ученик към Талисмана на силата и може би помощта му щеше да се разпростре дотам, че нито една от клопките да не е в състояние да спре Елмар, колкото и да греши. Но кагарът не

искаше да се осланя изцяло на помощта на Аргон. Веднъж беше сбъркал и вече гореше от желание да се поправи.

Отиди на 108.

111.

Елмар взе четири от останените на масата сиви топки и ги сложи в празната теглилка. Везната леко се залюля и когато се успокои, магьосникът видя, че четирите черни топки са по-тежки от четирите сиви топки. Беше сбъркал

Отиди на 104.

112.

Елмар взе от масата всичките осем бели топки и ги сложи на празната теглилка. Везната леко се залюля и когато се успокои, магьосникът видя, че двете теглилки се уравниават.

Елмар се ослуша за познатия шум и предчувствието не го излъга. Каменната врата започна да се отваря, точно както това стана и в първата стая.

Увеличи престижа си с 3 точки. След това отиди на 101.

113.

В този епизод ще намериш решението на задачата, която те затрудни. Надявам се това да ти помогне и да развие логическата ти мисъл.

Щом 4 бели = 3 сиви (знаем го от втората везна), то 8 бели = 6 сиви.

Знаем, че 2 черни = 6 сиви (от първата везна).

Тогава получаваме, че 2 черни = 8 бели. Това е цялата философия!

След като разбереш обясненията, отиди на 136.

114.

Елмар взе от масата шест сиви топки и ги сложи в празната теглилка. Везната леко се залюля и когато се успокои, магьосникът видя, че двете теглилки се уравниават.

Елмар се ослуша за познатия шум и предчувствието не го излъга. Каменната врата започна да се отваря, точно както това стана и в първата стая.

Увеличи престижа си с 3 точки. След това отиди на 101.

115.

„В древни времена драконовото ято нямало предводител, ала не можело дълго да продължава така, защото често разприте се разрешавали в свирепи битки и мнозина от ятото загивали от ноктите на свои, а не на врагове. За да престанат братоубийствените разпри, драконите решили да изберат един предводител, когото да слушат и да му се подчиняват. Той трябвало да разрешава всички спорове и думата му да бъде закон.

Ясно било, че предводителят трябвало да бъде прославен герой, защото иначе никой не би се вслушвал в неговите решения. Такъв бил Ирк, наречен още Бързата опашка. Него избрали драконите за свой предводител и го нарекли „крал“. Той властвал над ятото до смъртта си и се прославил с мъдрите си решения. По негово време в ятото царували мир и задружност, а за предишните разпри драконите си спомняли малко и със срам.”

Елмар остави и този ръкопис на масата. Драконовите легенди бяха интересни, но нищо в тях не подсказваше какво трябва да направи човек, за да отвори каменната врата.

Запиши кодова дума „прсен“. След това отиди на 160.

116.

„За да отвориш каменната врата в дъното на стаята, трябва да знаеш отговора на следния въпрос: Вярно ли е онова, което е написано върху вратата с букви, издълбани върху камъка? Ако е вярно, натисни вратата отляво и тя ще се отвори. Натиснеш ли я отдясно, за теб тя ще остане затворена завинаги. Но ако написаното върху камъка не е вярно, трябва да натиснеш вратата отдясно.”

Елмар се приближи до вратата и разчете написаното там.

„Дълго време Олме и Ирг бродели по света и влизали в отчаяни сражения с враговете на драконовото ято, защото смъртта на приятеля им ги измъчвала и те намирали утеха само в най-страшните битки. Делата им ги покрили със слава!”

Какво ще реши Елмар?

- написаното е вярно - отиди на 130.

- не е вярно - отиди на 134.

117.

Елмар взе шест от оставените на масата сиви топки и ги сложи в празната теглилка. Везната леко се залюля и когато се успокои, магьосникът видя, че четирите черни топки са по-тежки от шестте сиви топки. Беше сбъркал.

Отиди на 104.

118.

В средата на стаята върху малка каменна масичка имаше три везни. Елмар ги разгледа поред. Първите две бяха в равновесие и на всяка от теглилките им бяха поставени по няколко топки с различен цвят. Третата везна беше силно наклонена и едната от теглилките ѝ беше празна. За сметка на това на масата имаше няколко черни топки, които сигурно трябваше да я урівновесят. Малък свитък до везните може би криеше тайната им.

В дъното на стаята имаше каменна врата. По-скоро от любопитство, отколкото с надежда, Елмар провери дали не може да премине през вратата, без да се занимава с везните. Бързо се убеди, че това е невъзможно. Тогава отвори свитъка и прочете следното указание:

„Каменната врата ще се отвори, ако успееш да сложиш точно толкова черни топки в празната теглилка на третата везна, колкото са необходими, за да я урівновесиш отведнъж. Ако разгледаш другите две везни, ще откриеш зависимостите между теглата на белите, сивите и черните топки.

Те ще ти помогнат да решиш колко черни топки да сложиш в празната теглилка!”

Указанието беше достатъчно кратко и ясно. Елмар се зае да разгледа везните.

В едната теглилка на първата везна бяха сложени две сиви топки. Уравновесяваше ги една бяла топка.

В едната теглилка на втората везна бяха сложени три черни топки, а в другата - две сиви. И тази везна беше в равновесие.

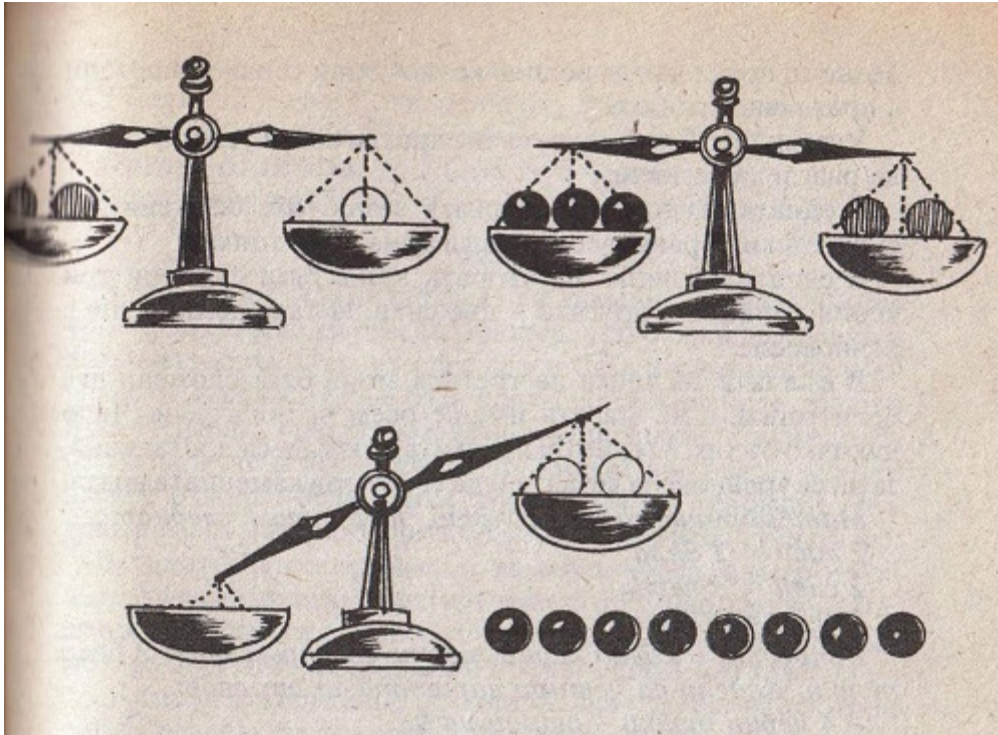
В пълната теглилка на третата везна бяха сложени две бели топки, а на масата имаше осем черни топки. Явно няколко от тях, а може би всичките, щяха да са достатъчни, за да се урівновеси везната и да се отвори каменната врата.

Математически погледнато, задачата е следната:

2 сиви = 1 бяла

2 сиви = 3 черни

2 бели = ? черни



Въпросът е колко черни топки уравновесяват 2 бели топки. Дадени са четири варианта за отговор:

- 4 черни топки - отиди на 95.
- 6 черни топки - отиди на 98.
- 7 черни топки - отиди на 103.
- 8 черни топки - отиди на 109.

119.

Елмар взе седем от останените на масата сиви топки и ги сложи в празната теглилка. Везната леко се залюля и когато се успокои, магьосникът видя, че четирите черни топки са по-леки от седемте сиви топки. Беше сбъркал.

Отиди на 133.

120.

В този епизод ще намериш решението на задачата, която те затрудни. Надявам се това да ти помогне и да развие логическата ти мисъл. Освен това очаква те още една задача с топки и везни. Тя ще бъде по-сложна, така че е редно да внимаваши в обясненията.

Щом $1 \text{ бяла} = 2 \text{ сиви}$ и $3 \text{ черни} = 2 \text{ сиви}$, то $1 \text{ бяла} = 3 \text{ черни}$. Умножаваме и двете страни на равенството по 2 и получаваме, че 2 бели топки са равни на 6 черни! Това е цялата философия!

Има и малко по-сложен начин да се реши тази задача: $1 \text{ бяла} = 2 \text{ сиви}$. Следователно $2 \text{ бели} = 4 \text{ сиви}$. $3 \text{ черни} = 2 \text{ сиви}$. Следователно $6 \text{ черни} = 4 \text{ сиви}$. Оттук се вижда, че $2 \text{ бели} = 6 \text{ черни}$!

След като разбереш обясненията, отиди на 110.

121.

В средата на стаята върху малка каменна масичка имаше три везни. Елмар ги разгледа поред, както беше направил и в първата стая. Първите две везни бяха в равновесие и на всяка от теглилките им бяха поставени по няколко топки с различен цвят. Третата везна беше силно наклонена и едната от теглилките ѝ беше празна. За сметка на това на масата имаше няколко бели топки, които сигурно трябваше да я уравнишат. Малкият свитък до везните криеше тайната им.

В дъното на стаята имаше каменна врата. Елмар не си даде труда да провери дали не може да премине през вратата, без да се занимава с везните. От опит знаеше, че това е невъзможно. Той отвори свитъка и прочете следното указание:

„Каменната врата ще се отвори, ако успееш да сложиш точно толкова бели топки в празната теглилка на третата везна, колкото са необходими, за да я уравнишиш отведнъж. Ако разгледаш другите две везни, ще откриеш зависимостите между теглата на белите, сивите и черните топки. Те ще ти помогнат да решиш колко бели топки да сложиш в празната теглилка!”

Указанието беше достатъчно кратко и ясно. Елмар се зае да разгледа везните.

В едната теглилка на първата везна бяха сложени две черни топки. Уравнисяваха ги шест сиви топки.

В едната теглилка на втората везна бяха сложени три сиви топки, а в другата - четири бели. И тази везна беше в равновесие.

В пълната теглилка на третата везна бяха сложени две черни топки, а на масата имаше осем бели топки. Явно няколко от тях, а може би всичките, щяха да са достатъчни, за да се уравни везната и да се отвори каменната врата.

Математически погледнато, задачата е следната:

$$2 \text{ черни} = 6 \text{ сиви}$$

$$4 \text{ бели} = 3 \text{ сиви}$$

$$2 \text{ черни} = ? \text{ бели}$$

Въпросът е колко бели топки уравнисяват 2 черни топки. Дадени са четири варианта за отговор:

- 4 бели топки - отиди на 96.

- 6 бели топки - отиди на 100.

- 7 бели топки - отиди на 105.

- 8 бели топки - отиди на 112.

122.

Елмар взе седем от останените на масата сиви топки и ги сложи в празната теглилка. Везната леко се залюля и когато се успокои, магьосникът видя, че четирите черни топки са по-тежки от седемте сиви топки. Беше сбъркал.

Отиди на 104.

123.

„За да отвориш каменната врата в дъното на стаята, трябва да знаеш отговора на следния въпрос: Вярно ли е онова, което е написано върху вратата с букви, издълбани върху камъка? Ако е вярно, натисни вратата отляво и тя ще се отвори. Натиснеш ли я отдясно, за теб тя ще остане затворена завинаги. Но ако написаното върху камъка не е вярно, трябва да натиснеш вратата отдясно.”

Елмар се приближи до вратата и разчете написаното там.

„Дълго време Олме и Морун бродели по света и влизали в отчаяни сражения с враговете на драконовото ято, защото смъртта на приятеля им ги измъчвала и те намирали утеха само в най-страшните битки. Делата им ги покрили със слава!”

Какво ще реши Елмар?

- написаното е вярно - отиди на 139.

- не е вярно - отиди на 142.

124.

Неправилен отговор! Кодовата дума „гора” означава, че от тримата приятели Морун е намерил смъртта в битка с Торордел. А щом нямаш тази кодова дума, значи някой от другите двама, Олме или Ирк, са умрели и тогава е невъзможно те двамата да са се прославили след смъртта на Морун.

Размисли добре върху логиката на това решение, защото ти предстои и втори въпрос, свързан с прочетените драконови легенди!

Отиди на 137, но не увеличавай престижа си с 1 точка въпреки указанието.

125.

„Узнай, четецо, за тъжния и славен край на най-смелия сред драконовите воини! Не всекиму е дарена смъртта на героя, ала честит е онзи, който я заслужи. Велика е наградата му, защото неговата душа ще отиде при боговете!

Олме, когото наричаха още Острите нокти, се пожертва заради приятелите си Морун, Огнения дъх, и Ирк, Бързата опашка. Нека винаги се слави името му, нека младите помнят неговите дела и се стремят да го надминат, защото само така ще пребъде завинаги ятото!

Много коварни и опасни твари бродеха по земята в онези далечни години, ала най-страшна сред тях беше птицата Торордел. Клюнът ѝ беше дълъг и остър, бързо разцепваше въздуха с него Торордел, за да го забие в тялото на врага си, а често го убиваше с първия удар. Цялото тяло на птицата беше покрито с твърди плочки и нито огън, нито нокти, нито мощен удар можеше да ѝ навреди. Торордел сееше смърт сред драконите и никой не можеше да я спре, защото дори и най-мъдрите сред ятото не откриваха начин да я поразят, а най-силните изглеждаха жалки пред нейната мощ.

Ала Олме не се отказваше заради трудностите, а може би тъкмо те го накараха да даде страшен обет - да не намери покой, докато не умъртви Торордел. Приятелите му и другите дракони от ятото се опитваха да го убедят да се откаже, защото битката с Торордел изглеждаше загубена още преди да е започнала, ала нищо не можеше да отклони великия войн от решението му.

Застанал на върха на най-високата планина, Олме призова Торордел и птицата не закъсна да се яви на двубоя. С ужасяващ крясък тя полетя към жертвата си, ала Олме беше хитър и успя да избегне атаката. Той се спусна надолу към земята и врагът му го последва. Когато се озоваха над морето, Олме се извърна към Торордел и нададе тържествуващ вик. Безстрашно се хвърли той срещу птицата и успя да сграбчи едрото ѝ туловище с лапите си. Страшна беше тежестта му и Торордел не издържа. Двамата се понесоха надолу, към бушуващото море и с плисък се врязаха във водите му. Торордел се опитваше да се измъкне от хватката на Олме, ала драконът я държеше здраво и я дърпаше под водата. Нито един от двамата не се появи отново на повърхността, морето ги погълна. Така загина Олме, повличайки със себе си в дълбините на морето най-страшния враг на драконовото ято!”

Елмар остави свитъка на масата и взе следващия, в който продължаваше разказът за другите двама драконови герои.

Запиши кодова дума „река”.

Сам избери на кой епизод да отидеш -132 или 115.

126.

Елмар взе всичките осем оставени на масата сиви топки и ги сложи в празната теглилка. Везната леко се залюля и когато се успокои, магьосникът видя, че четирите черни топки са по-леки от осемте сиви топки. Беше сбъркал.

Отиди на 133.

127.

Елмар взе от масата всичките осем сиви топки и ги сложи в празната теглилка. Везната леко се залюля и когато се успокои, магьосникът видя, че двете теглилки се уравнили.

Елмар дочу лек шум от дъното на стаята, където се намираше каменната врата. Погледът му се стрелна натам и той видя, че вратата започва да се отваря.

Увеличи престижа си с 2 точки. След това отиди на 108.

128.

Въпросът изобщо не затрудни Елмар. В една от драконовите легенди се споменава за смъртта на герой, който според надписа би трябвало да се е прославил след смъртта на Морун. А Елмар никъде не беше прочел, че Морун е загинал. Следователно надписът не беше верен.

Кагарът натисна вратата отдясно и тя бавно се откряна, оставяйки точно толкова място, колкото беше необходимо на младежа да се промъкне.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 146.

129.

„За да отвориш каменната врата в дъното на стаята, трябва да знаеш отговора на следния въпрос: Вярно ли е онова, което е написано върху вратата с букви, издълбани върху камъка? Ако е вярно, натисни вратата отляво и тя ще се отвори. Натиснеш ли я отдясно, за теб тя ще остане затворена завинаги. Но ако написаното върху камъка не е вярно, трябва да натиснеш вратата отдясно.”

Елмар се приближи до вратата и разчете написаното там.

„Дълго време Ирк и Морун бродели по света и влизали в отчаяни сражения с враговете на драконовото ято, защото смъртта на приятеля им ги измъчвала и те намирали утеха само в най-страшните битки. Делата им ги покрили със слава!”

Какво ще реши Елмар?

- написаното е вярно - отиди на 135.

- не е вярно - отиди на 149.

130.

Ако имаш кодова дума „гора”, отиди на 137. В противен случай отиди на 124.

131.

Неправилен отговор! Кодовата дума „вода” означава, че от тримата приятели Ирк е намерил смъртта в битка с Тородел. А щом нямаш тази кодова дума, значи някой от другите двама, Олме или Морун, е умрял и тогава е невъзможно те двамата да са се прославили след смъртта на Ирк.

Размисли добре върху логиката на това решение, защото ти предстои и втори въпрос, свързан с прочетените драконови легенди!

Отиди на 155. но не увеличавай престижа си с 1 точка, въпреки указанието.

132.

„В древни времена драконовото ято нямало предводител, ала не можело дълго да продължава така, защото често разпри се разрешавали в свирепи битки и мнозина от ятото загивали от ноктите на свои, а не на врагове. За да престанат братоубийствените разпри, драконите решили да изберат един предводител, когото да слушат и да му се подчиняват. Той трябвало да разрешава всички спорове и думата му да бъде закон.

Ясно било, че предводителят трябвало да бъде прославен герой, защото иначе никой не би се вслушвал в неговите решения. Такъв бил Морун, наречен още Огнения дъх. Него избрали драконите за свой предводител и го нарекли „крал”. Той властвал над ятото до смъртта си и се прославил с мъдрите си решения. По негово време в ятото царували мир и задружност, а за предишните разпри си спомняли малко и със срам.”

Елмар остави и този ръкопис на масата. Драконовите легенди бяха интересни, но нищо в тях не подсказваше какво трябва да направи човек, за да отвори каменната врата.

Запиши кодова дума „корал”. След това отиди на 160.

133.

В този епизод ще намериш решението на задачата, която те затрудни. Надявам се това да ти помогне и да развие логическата ти мисъл.

Щом 1 черна = 3 бели (знаем го от първата везна), то 2 черни = 6 бели.

Знаем, че 3 сиви = 6 бели (от втората везна).

Тогава получаваме, че 2 черни = 3 сиви.

Следователно 4 черни - 6 сиви! Това е цялата философия!

След като разбереш обясненията, отиди на 136.

134.

Ако имаш кодова дума „гора”, отиди на 140. В противен случай отиди на 128.

135.

Ако имаш кодова дума „река”, отиди на 148. В противен случай отиди на 141.

136.

Елмар се послуша за познатия шум и предчувствието не го излъга. Каменната врата започна да се отваря, точно както това стана и в първата стая. Беше сбъркал, но заклинанието на Аргон разчистваше пътя му към Талисмана на силата!

Отиди на 101.

137.

Въпросът беше лесен и не успя да заблуди Елмар. В един от свитьците той беше прочел, че Морун е умрял в битка с птицата Тородел, значи написаното на вратата беше вярно.

Кагарът натисна вратата отляво и тя бавно се откряна, оставяйки точно толкова място, колкото беше необходимо на младежа да се промъкне.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 146.

138.

„За да отвориш каменната врата в дъното на стаята, трябва да знаеш отговора на следния въпрос: Вярно ли е онова, което е написано върху вратата с букви, издълбани върху камъка? Ако е вярно, натисни вратата отляво и тя ще се отвори. Натиснеш ли я

отдясно, за теб тя ще остане затворена завинаги. Но ако написаното върху камъка не е вярно, трябва да натиснеш вратата отдясно.”

Указанието беше същото, както и предишния път. Елмар се приближи до вратата и разчете написаното там.

„Когато новият драконов крал избрал своя крепост и установил столицата в нея, той я нарекъл на свое име - Олмена!”

Какво ще реши Елмар?

- написаното е вярно - отиди на 157.

- не е вярно - отиди на 163.

139.

Ако имаш кодова дума „вода”, отиди на 155. В противен случай отиди на 131.

140.

Неправилен отговор! Кодовата дума „гора” означава, че от тримата приятели Морун е намерил смъртта в битка с Тородел. Щом имаш тази кодова дума, значи си прочел, че Морун е умрял и тогава е вярно, че Олме и Ирк са се прославили след смъртта му.

Размисли добре върху логиката на това решение, защото ти предстои и втори въпрос, свързан с прочетените драконови легенди!

Отиди на 128, но не увеличавай престижа си с 1 точка, въпреки указанието.

141.

Неправилен отговор! Кодовата дума „река” означава, че от тримата приятели Олме е намерил смъртта в битка с Тородел. А щом нямаш тази кодова дума, значи някой от другите двама, Ирк или Морун, е умрял и тогава е невъзможно те двамата да са се прославили след смъртта на Олме.

Размисли добре върху логиката на това решение, защото ти предстои и втори въпрос, свързан с прочетените драконови легенди!

Отиди на 148, но не увеличавай престижа си с 1 точка, въпреки указанието.

142.

Ако имаш кодова дума „вода”, отиди на 147. В противен случай отиди на 159.

143.

Неправилен отговор! Кодовата дума „река” означава, че от тримата приятели Олме е намерил смъртта в битка с Тородел. Щом имаш тази кодова дума, значи си прочел, че Олме е умрял и тогава е вярно, че Ирк и Морун са се прославили след смъртта му.

Размисли добре върху логиката на това решение, защото ти предстои и втори въпрос, свързан с прочетените драконови легенди!

Отиди на 161, но не увеличавай престижа си с 1 точка, въпреки указанието.

144.

Елмар се помъчи да си спомни прочетените легенди. Не беше ли Олме онзи, който умрял в битката с Тородел? Или пък онзи, който се оттеглил високо в планините? Не, младежът беше сигурен, че Олме не е нито един от двамата, а тогава надписът казваше истината.

Кагарът натисна вратата отляво. Отначало камъкът не помръдна. После подът изчезна и младежът пропадна.

Пропадането продължи само миг. Елмар бързо се овладя и погледна надолу. Подът беше хлътнал само една педя. Несъмнено заклинанието на Аргон, направено в края на техния разговор, го беше спасило от ужасната смърт.

В това време вратата се отвори.

Щом нямаш кодовата дума „вятър”, значи Олме не е станал крал на драконите. Казах ти да четеш по-внимателно легендите!

Отиди на 191.

145.

Ако имаш кодова дума „корал”, отиди на 151. В противен случай отиди на 167.

146.

Елмар се озова в тесен и къс коридор, който завършваше с нова врата. Нещо зад гърба му хлопна и младежът разбра, че е останал затворен между двете врати. Това не го уплаши, така или иначе пътят му беше само напред.

Малките светлини озариха мястото и магьосникът видя нов свитък точно до вратата. Върху камъка беше издълбан текст и Елмар реши, че и тази врата трябва да се отвори по същия начин като предишната. Той разгърна свитъка и се зачете.

„Грешката в края на пътя е триж по-горчива от онази, допусната в началото. Ако се провалиш в това изпитание, очаква те страшна и мъчителна смърт...”

Началото не беше обнадеждаващо и Елмар сбърчи вежди. Понякога Аргон можеше да бъде много досаден.

Сам избери на кой епизод да отидеш - 138, 150 или 156.

147.

Неправилен отговор! Кодовата дума „вода” означава, че от тримата приятели Ирк е намерил смъртта в битка с Тородел. Щом имаш тази кодова дума, значи си прочел, че Ирк е умрял и тогава е вярно, че Олме и Морун са се прославили след смъртта му. Размисли добре върху логиката на това решение, защото ти предстои и втори въпрос, свързан с прочетените драконови легенди!

Отиди на 159, но не увеличавай престижа си с 1 точка, въпреки указанието.

148.

Въпросът беше лесен и не успя да заблуди Елмар. В един от свитъците той беше прочел, че Олме е умрял в битка с птицата Тородел. Значи написаното на вратата беше вярно.

Кагарът натисна вратата отляво и тя бавно се откряна, оставяйки точно толкова място, колкото младежът да се промъкне.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 146.

149.

Ако имаш кодова дума „река”, отиди на 143. В противен случай отиди на 161.

150.

„За да отвориш каменната врата в дъното на стаята, трябва да знаеш отговора на следния въпрос: Вярно ли е онова, което е написано върху вратата с букви, издълбани върху камъка? Ако е вярно, натисни вратата отляво и тя ще се отвори. Натиснеш ли я

отдясно, за теб тя ще остане затворена завинаги. Но ако написаното върху камъка не е вярно, трябва да натиснеш вратата отдясно.”

Указанието беше същото, както и предишния път. Елмар се приближи до вратата и разчете написаното там.

„Когато новият драконов крал избрал своя крепост и установил столицата в нея, той я нарекъл на свое име - Моруна!”

Какво ще реши Елмар?

- *написаното е вярно - отиди на 145.*

- *не е вярно - отиди на 176.*

151.

Елмар отлично помнеше, че в един от свитъците се споменаваше за възкачването на Морун на престола. Надписът казваше истината!

Кагарът натисна вратата отляво и тя се отвори с лекота.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 191.

152.

Елмар се помъчи да си спомни прочетените легенди. Не беше ли Ирк онзи, който умрял в битката с Тородел? Или пък онзи, който се оттеглил високо в планините? Не, младежът беше сигурен, че Ирк не е нито един от двамата, а тогава надписът казваше истината.

Кагарът натисна вратата отляво. Отначало камъкът не помръдна. После подът изчезна и младежът пропадна.

Пропадането продължи само миг. Елмар бързо се овладя и погледна надолу. Подът беше хлътнал само една педя. Несъмнено заклинанието на Аргон, направено в края на техния разговор, го беше спасило от ужасната смърт.

В това време вратата се отвори.

Щом нямаш кодовата дума „песен”, значи Ирк не е станал крал на драконите. Казах ти да четеш по-внимателно легендите!

Отиди на 191.

153.

Елмар се помъчи да си спомни кой от тримата драконови герои беше провъзгласен за крал. В един от свитъците пишеше за неговото коронясване, но със сигурност не ставаше дума за Ирк. Надписът не казваше истината!

Кагарът натисна вратата отдясно и тя се отвори с лекота.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 191.

154.

„Узнай, четецо, за тъжния и славен край на най-смелия сред драконовите воини! Не всекиму е дарена смъртта на героя, ала честит е онзи, който я заслужи. Велика е наградата му, защото неговата душа ще отиде при боговете!

Ирк, когото наричаха още Бързата опашка, се пожертва заради приятелите си Морун, Огнения дъх, и Олме, Острите нокти. Нека винаги се слави името му, нека младите помнят неговите дела и се стремят да го надминат, защото само така ще пребъде завинаги ятото!

Много коварни и опасни твари бродеха по земята в онези далечни години, ала най-страшна сред тях беше птицата Тородел. Клюнът ѝ беше дълъг и остър, бързо разцепваше въздуха с него Тородел, за да го забие в тялото на врага си, а често го

убиваше с първия удар. Цялото тяло на птицата беше покрито с твърди плочки и нито огън, нито нокти, нито мощен удар можеше да ѝ навреди. Торордел сееше смърт сред драконите и никой не можеше да я спре, защото дори и най-мъдрите сред ятото не откриваха начин да я поразят.

Ала Ирк не се отказваше заради трудностите, а може би тъкмо те го накараха да даде страшен обет - да не види радост, докато не умъртви Торордел. Приятелите му и другите дракони от ятото се опитваха да го убедят да се откаже, защото битката с Торордел изглеждаше загубена още преди да е започнала, ала нищо не можеше да отклони великия воин от решението му.

Застанал на върха на най-високата планина, Ирк призова Торордел и птицата не закъсня да се яви на двубоя. С ужасяващ крясък тя полетя към жертвата си, ала Ирк беше хитър и успя да избегне атаката. Той се спусна надолу към земята и врагът му го последва. Когато се, озоваха над морето, Ирк се извърна към Торордел и нададе тържествуващ вик. Безстрашно се хвърли той срещу птицата и успя да сграбчи едрото ѝ туловище с лапите си. Страшна беше тежестта му и Торордел не издържа. Двамата се понесоха надолу, към бушуващото море и с плисък се врязаха във водите му. Торордел се опитваше да се измъкне от хватката на Ирк, ала драконът я държеше здраво и я дърпаше под водата. Нито един от двамата не се появи отново на повърхността, морето ги погълна. Така загина Ирк, повличайки със себе си в дълбините на морето най-страшния враг на драконовото ято!”

Елмар остави свитъка на масата и взе следващия, в които продължаваше разказът за другите двама драконови герои.

Запиши кодова дума „вода”.

Сам избери на кой епизод да отидеш - 102 или 132.

155.

Въпросът беше лесен и не успя да заблуди Елмар. В един от свитъците той беше прочел, че Ирк е умрял в битка с птицата Торордел, значи написаното на вратата беше вярно.

Кагарът натисна вратата отляво и тя бавно се откряна, оставяйки точно толкова място, колкото младежът да се промъкне.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 146.

156.

„За да отвориш каменната врата в дъното на стаята, трябва да знаеш отговора на следния въпрос: Вярно ли е онова, което е написано върху вратата с букви, издълбани върху камъка? Ако е вярно, натисни вратата отляво и тя ще се отвори. Натиснеш ли я отдясно, за теб тя ще остане затворена завинаги. Но ако написаното върху камъка не е вярно, трябва да натиснеш вратата отдясно.”

Указанието беше същото, както и предишния път. Елмар се приближи до вратата и разчете написаното там.

„Когато новият драконов крал избрал своя крепост и установил столицата в нея, той я нарекъл на свое име - Иркана!”

Какво ще реши Елмар?

- написаното е вярно - отиди на 162.

- не е вярно - отиди на 183.

157.

Ако имаш кодова дума „вятър”, отиди на 170. В противен случай отиди на 144.



158.

Елмар се опита да си спомни кой беше онзи драконов герой, когото останалите бяха провъзгласили за крал. Морун? Или пък Ирк? Във всеки случай не беше Олме, значи надписът не казваше истината.

Кагарът натисна вратата отдясно. Отначало камъкът не помръдна. После подът изчезна и младежът пропадна.

Пропадането продължи само миг. Елмар бързо се овладя ипогледна надолу. Подът беше хлътнал само една педя. Несъмнено заклинанието на Аргон, направено в края на техния разговор, го беше спасило от ужасната смърт.

В това време вратата се отвори.

Щом имаш кодовата дума „вятър”, значи Олме е станал крал на драконите. Казах ти да четеш по-внимателно легендите!

Отиди на 191.

159.

Въпросът изобщо не затрудни Елмар. В една от драконовите легенди се споменава за смъртта на герой, който според надписа би трябвало да се е прославил след смъртта на Ирк. А Елмар никъде не беше прочел, че Ирк е загинал. Следователно надписът не беше верен.

Кагарът натисна вратата отдясно и тя бавно се откряна, оставяйки точно толкова място, колкото беше необходимо на младежа да се промъкне.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 146.

160.

Елмар се зачете в четвъртия ръкопис и едва там откри указанията на Аргон, които даваха ключа към вратата.

„Сигурно се чудиш защо ти трябваше да четеш древни легенди, ала сега идва време да отговориш на два въпроса, които ще ти проправят пътя към Талисмана на силата, твоята крайна цел...”

Сам избери на кой епизод да отидеш - 116, 123 или 129.

161.

Въпросът изобщо не затрудни Елмар. В една от драконовите легенди се споменава за смъртта на герой, който според надписа би трябвало да се е прославил след смъртта на Олме. А Елмар никъде не беше прочел, че Олме е загинал. Следователно надписът не беше верен.

Кагарът натисна вратата отдясно и тя бавно се откряна, оставяйки точно толкова място, колкото беше необходимо на младежа да се промъкне.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 146.

162.

Ако имаш кодова дума „песен”, отиди на 175. В противен случай отиди на 152.

163.

Ако имаш кодова дума „вятър”, отиди на 158. В противен случай отиди на 182.

164.

Виждаш, че към всеки път има малко празно кръгче, свързано с него. В това кръгче трябва да нанесеш дължината на пътя, когато я узнаеш. Ето и първите шест дължини, които трябва да нанесеш:

Огрена - Оргина - 5 дни.

Огрена - Горуна - 5 дни.

Горуна - Иркана - 6 дни.

Горуна - Ирна - 2 дни.

Оргина - Иркана - 3 дни.

Оргина - Олмена - 5 дни.

Не забравяй, че е важно да научиш всичките дванайсет дължини, ако искаш да не оставиш съдбата си в ръцете на случайността!

Сега ще имаш възможността да научиш още няколко разстояния. Как ще стане това ще разбереш след малко от литературния текст на епизода.

Важно е да знаеш, че ще имаш и възможност да научиш дължината на три пътя по твое желание - това ще стане след два епизода. След това ще трябва да отговаряш на въпроси, които са свързани с дължините на пътищата. Разбира се, винаги можеш да поглеждаш картата на епизод 191!

Елмар отново се върна към свитъка с указанията.

„Посочи един от двата града Егринна или Иркана, и върху картата ще се появят дължините на трите пътя, водещи към избрания град. После ще можеш да посочиш три пътя по свое желание и техните дължини също ще се появят върху картата. Когато и това стане, ще трябва да избереш върху кои камъни да скочиш, за да преодолееш бездната. Ако избереш правилния град, лесно ще научиш дължината на всичките дванайсет пътя.”

И така, сега е време Елмар да избере един от двата града - Егринна или Иркана. Всеки от тях е свързан с други три града и ти ще можеш да наумиш тяхната дължина.

- *Егринна - отиди на 172.*

- *Иркана - отиди на 208.*

165.

Дължината на пътя между Огрена и Егринна е 7 дни. Отбележи това на картата. След това отиди на 222.

166.

Елмар се опита да си спомни кой беше онзи драконов герой, когото останалите бяха провъзгласили за крал. Олме? Или пък Ирк? Във всеки случай не беше Морун, значи надписът не казваше истината.

Кагарът натисна вратата отдясно. Отначало камъкът не помръдна. После подът изчезна и младежът пропадна.

Пропадането продължи само миг. Елмар бързо се овладя и погледна надолу. Подът беше хлътнал само една педя. Несъмнено заклинанието на Аргон, направено в края на техния разговор, го беше спасило от ужасната смърт.

В това време вратата се отвори.

Щом имаш кодовата дума „корал”, значи Морун е станал крал на драконите. Казах ти да четеш по-внимателно легендите!

Отиди на 191.

167.

Елмар се помъчи да си спомни прочетените легенди. Не беше ли Морун онзи, който умрял в битката с Тородел? Или пък онзи, който се оттеглил високо в планините? Не, младежът беше сигурен, че Морун не е нито един от двамата, а тогава надписът казваше истината.

Кагарът натисна вратата отляво. Отначало камъкът не помръдна. После подът изчезна и младежът пропадна.

Пропадането продължи само миг. Елмар бързо се овладя и погледна надолу. Подът беше хлътнал само една педя. Несъмнено заклинанието на Аргон, направено в края на техния разговор, го беше спасило от ужасната смърт.

В това време вратата се отвори.

Щом нямаш кодовата дума „корал“, значи Морун не е станал крал на драконите. Казах ти да четеш по-внимателно легендите!

Отиди на 191.

168.

Дължината на пътя между Егрината и Олмена е 6 дни. Отбележи това на картата. След това отиди на 222.

169.

Задраскай кодова дума „едно“ и запиши кодова дума „две“. След това се върни на 212. за да научиш дължината на още един път.

170.

Елмар отлично помнеше, че в един от свитъците се споменаваше за възкачването на Олме на престола. Надписът казваше истината!

Кагарът натисна вратата отляво и тя се отвори с лекота.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 191.

171.

Дължината на пътя между Егрината и Ирната е 4 дни. Отбележи това на картата. След това отиди на 222.

172.

Елмар посочи с пръст Егрината и върху картата се появиха нови числа.

Ето че узна дължината на всички пътища, водещи към Егрината (нанеси дължините им върху картата от епизод 191):

Егрината - Олмена - 6 дни. Егрината - Огрена - 7 дни. Егрината - Ирната - 4 дни.

Отиди на 212.

173.

Дължината на пътя между Горуната и Огрена е 4 дни. Отбележи това на картата. След това отиди на 206.

174.

Грешката ти не е фатална само защото, както вече споменах, съм настроен твърде милостиво в тази книга. Но може би ще ти е интересно да научиш, че избра най-дългия от трите пътя. Последствието от грешния ти избор е, че не печелиш точки престиж.

Съвсем незаслужено сега ще отидеш на епизод, в който безпогрешно отгатваш правилния път!

Отиди на 226.

175.

Елмар отлично помнеше, че в един от свитъците се споменава за възкачването на Ирк на престола. Надписът казваше истината!

Кагарът натисна вратата отляво и тя се отвори с лекота.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 191.

176.

Ако имаш кодова дума „корал“, отиди на 166. В противен случай отиди на 192.

177.

Дължината на пътя между Олмена и Друна е 2 дни. Отбележи това на картата.

След това отиди на 222.

178.

Елмар посочи с пръст Горуна и върху картата се появиха нови числа.

Ето че узна дължината на всички пътища, водещи към Горуна (нанеси дължините им върху картата от епизод 191):

Горуна - Огрена - 4 дни.

Горуна - Ирна - 5 дни.

Горуна - Иркана - 5-дни.

Отиди на 190.

179.

Дължината на пътя между Горуна и Ирна е 5 дни. Отбележи това на картата.

След това отиди на 206.

180.

Грешката ти не е фатална само защото, както вече споменах, съм настроен твърде милостиво в тази книга. Но може би ще ти е интересно да научиш, че избра най-дългия от трите пътя. Последствието от грешния ти избор е, че не печелиш точки престиж.

Съвсем незаслужено сега ще отидеш на епизод, в който безпогрешно отгатваш правилния път!

Отиди на 226.

181.

Абсолютно правилен отговор! Не ме интересува дали си налучкал, дали си погледнал всички варианти, или наистина си толкова умен, колкото е необходимо, за да успееш да се справиш с тази задача - ти получаваши 3 точки престиж.

Отиди на 226.

182.

Елмар се помъчи да си спомни кой от тримата драконови герои беше провъзгласен за крал. В един от свитъците пишеше за неговото коронясване, но със сигурност не ставаше дума за Олме. Надписът не казваше истината!

Кагарът натисна вратата отдясно и тя се отвори с лекота.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 191.

183.

Ако имаш кодова дума „песен”, отиди на 196. В противен случай отиди на 153.

184.

Дължината на пътя между Ирна и Друна е 4 дни. Отбележи това на картата.
След това отиди на 222.

185.

Задраскай кодова дума „едно” и запиши кодова дума „две”.
След това се върни на 190, за да научиш дължината на още един път.

186.

Дължината на пътя между Горуна и Иркана е 5 дни. Отбележи това на картата.
След това отиди на 206.

187.

Грешката ти не е фатална само защото съм настроен твърде милостиво в тази книга. Първият (избран от теб) и третият път са с еднакви дължини, но и двата са по-дълги от втория. Затова получаваш само 1 точка престиж.

Съвсем незаслужено сега ще отидеш на епизод, в който безпогрешно отгатваш правилния път!

Отиди на 226.

188.

Грешката ти не е фатална само защото, както вече споменах, съм настроен твърде милостиво в тази книга. Но може би ще ти е интересно да научиш, че избра най- дългия от трите пътя. Последствието от грешния ти избор е, че не печелиш точки престиж. Съвсем незаслужено сега ще отидеш на епизод, в който безпогрешно отгатваш правилния път!

Отиди на 226.

189.

Дължината на пътя между Иркана и Друна е 5 дни. Отбележи това на картата.
След това отиди на 222.

190.

Елмар огледа внимателно картата и избра три от пътищата, чиято дължина все още не знаеше. Посочи ги с пръст и дължините им веднага се появиха върху картата.

Сам избери кое от шестте изброени разстояния искаш да научиш и отиди на съответния епизод:

Горуна - Огрена: отиди на 173.

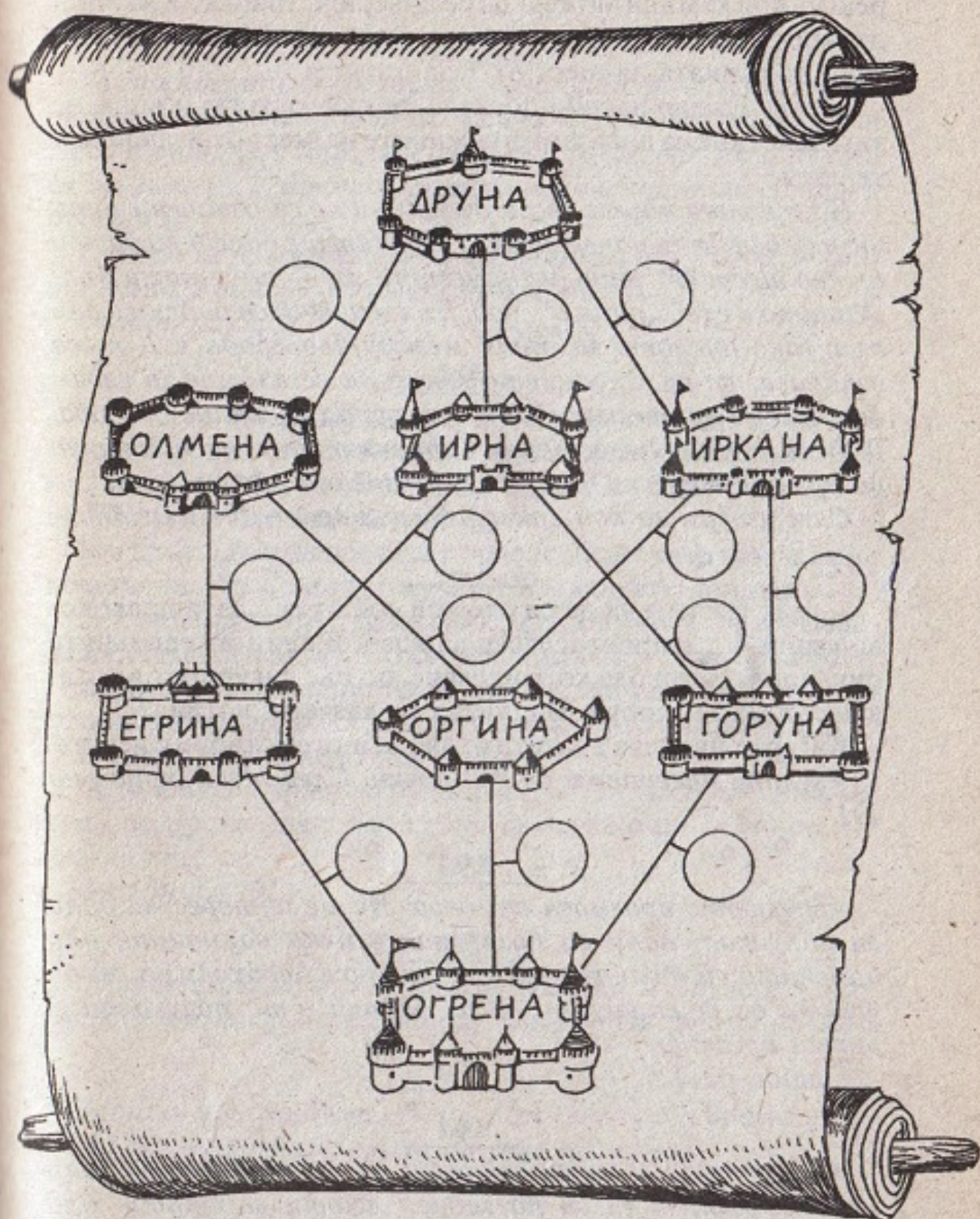
Горуна - Ирна: отиди на 179.

Горуна - Иркана: отиди на 186.

Олмена - Друна: отиди на 197.

Ирна - Друна: отиди на 205.

Иркана - Друна: отиди на 213.



191.

Огромната зала зад вратата изненада Елмар. След малките стаи и тесния коридор това обширно помещение му се стори някак не на място. Той се зачуди дали големината на чалата не е свързана по някакъв начин с трудността на новото препятствие.

В другия край на помещението нямаше врата. В стената чееше правилен отвор с формата на голяма врата. От него се излъчваше сияние и Елмар предположи, че именно там се намира Талисмана на силата.

Но това не означаваше, че човек може спокойно да прекоси залата. Защото между Елмар и отвора се простираше дълбока пропаст. Застанал на ръба ѝ, кагарът погледна надолу, ала не успя да зърне дъното на бездната.

Имаше само един начин да се премине пропастта - камъните. Те бяха осем на брой и ако човек успееше да улучи последователно четири от тях с добре премерени скокове, щеше да се озове от страната на отвора.

Камъните бяха дълги не повече от три педи и широки около две педи. От ръба Елмар можеше да скочи само върху един от тях. Той се загледа в камъка и откри, че върху него е написано едно име: „Огрена”. Несъмнено това беше част от новата загадка на Аргон. Върху другите камъни също имаше имена - Егрината, Оргината, Горуната, Олмената, Ирната и Иркната. Последният, осми камък беше твърде далеч и Елмар не успя да прочете изписаното върху него име. Ала разположението на камъните беше такова, че кагарът при всяко положение трябваше да стъпи върху най-отдалечения камък, за да премине пропастта. Така че сигурно надписът върху него нямаше да е от значение.

Елмар се огледа по навик за свитък и наистина го откри. Това беше начинът на Аргон да дава указания на смелчаците, дръзнали да поемат по трудния път към Талисмана на силата. Имаше и втори, по-малък свитък, върху който беше нарисувана карта на бездната и камъните. От нея Елмар разбра кое е името, изписано върху последния камък - Друна.

Кагарът се зачете в свитъка с указанието.

Последното препятствие е най-тежко, ала и преодоляването му е най-сладко! Провалилия се го чака бездната - какъв нерадостен край за онзи, който е преодолял всичко по пътя, за да пропадне в последната клопка! Ала така е винаги - за да бъде победата сладка, загубата трябва да горчи!

Трябва да скочиш върху четири от осемте камъка и ако улучиш правилния път, ще се озовеш при Талисмана на силата. Ала ако сбъркаш, камъкът ще пропадне под теб и ти ще се озовеш на дъното на бездната!

Върху камъните са изписани имената на древни градове. Ако два града са свързани със стрелка, значи между тях има път, а пътищата са общо дванадесет на брой. За да разбереш на кои камъни можеш да се довериш, трябва да научиш дължината на дванайсетте пътя. Виж картата, там е изписана дължината на шест от тези пътища.”

За миг Елмар насочи погледа си към картата и видя, че там наистина са показани дължините на шест от дванайсетте пътя.

На твоята карта тези дължини не са означени и ти ще трябва да ги нанесеш сам. Шансът ще определи на кои точно шест от общо дванайсетте пътя ще узнаеш дължината в следващия епизод. Дължините са дадени в дни път (ако числото за пътя между два града е 7, това означава, че разстоянието може да се измине за седем дни). Не се притеснявай, не можеш да сбъркаш в избора. Дадени са два равностойни варианта на тази задача, за да ти е интересно, ако четеш книгата втори път.

Сам избери на кой епизод да отидеш - 164 или 207.

192.

Елмар се помъчи да си спомни кой от тримата драконови герои беше провъзгласен за крал. В един от свитъците пишеше за неговото коронясване, но със сигурност не ставаше дума за Морун. Надписът не казваше истината!

Кагарът натисна вратата отдясно и тя се отвори с лекота.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 191.

193.

Абсолютно правилен отговор! Не ме интересува дали си налучкал, дали си погледнал всички варианти, или наистина си толкова умен, колкото е необходимо, за да успееш да се справиш с тази задача - ти получаваш 3 точки престиж.

Отиди на 226.

194.

Абсолютно правилен отговор! Не ме интересува дали си налучкал, дали си погледнал всички варианти, или наистина си толкова умен, колкото е необходимо, за да успееш да се справиш с тази задача - ти получаваш 3 точки престиж.

Отиди на 226.

195.

Грешката ти не е фатална само защото съм настроен твърде милостиво в тази книга. Първият (избран от теб) и вторият път са с еднакви дължини, но и двата са по-дълги от третия. Затова получаваш само 1 точка престиж.

Съвсем незаслужено сега ще отидеш на епизод, в който безпогрешно отгатваш правилния път!

Отиди на 226.

196.

Елмар се опита да си спомни кой беше онзи драконов герой, когото останалите бяха провъзгласили за крал. Олме? Или пък Морун? Във всеки случай не беше Ирк, значи надписът не казваше истината.

Кагарът натисна вратата отдясно. Отначало камъкът не помръдна. После подът изчезна и младежът пропадна.

Пропадането продължи само миг. Елмар бързо се овладя и погледна надолу. Подът беше хлътнал само една педя. Несъмнено заклинанието на Аргон, направено в края на техния разговор, го беше спасило от ужасната смърт.

В това време вратата се отвори.

Щом имаш кодовата дума „песен“, значи Ирк е станал крал на драконите. Казах ти да четеш по-внимателно легендите!

Отиди на 191.

197.

Дължината на пътя между Олмена и Друна е 5 дни. Отбележи това на картата.

След това отиди на 206.

198.

Запиши кодова дума „едно“. След това се върни на 212. за да научиш дължината на още един път.

199.

Елмар дочете свитъка с указанията. Ако отгатнеш кой от трите пътя е най-къс, ще знаеш по кои камъни да минеш през бездната, а пътищата са: Огрена - Егринна - Ирна - Друна. Огрена - Оргина - Иркана - Друна. Огрена - Горуна - Ирна - Друна.

Най-късият път води към Талисмана на силата, а останалите - към дъното на бездната!”

Вече знаеш важния въпрос. Имаш три маршрута и всеки от тях минава през четири града. Събери на отделен лист дължините на трите пътя, през които трябва да минеш за всеки маршрут. Така ще получиш дължината на самия маршрут. След това сравни трите дължини и избери най-късия маршрут.

ПРИМЕР: Имаш маршрут Огрена - Егринна - Ирна - Друна.

Знаеш разстоянията:

Огрена - Егринна - 5 дни.

Егринна - Ирна - 3 дни.

Ирна - Друна - 4 дни.

Тогава дължината на маршрута е $(5 + 4 + 3) = 12$ дни.

ВНИМАНИЕ! Разстоянията в примера не са истински, те са дадени само за демонстрация.

И така, кой от трите маршрута е най-къс?

Огрена - Егринна - Ирна - Друна: отиди на 188

Огрена - Оргина - Иркана - Друна: отиди на 209.

Огрена - Горуна - Ирна - Друна: отиди на 215.

200.

Грешката ти не е фатална само защото, както вече споменах, съм настроен твърде милостиво в тази книга. Може би ще ти е интересно да научиш, че избра средния от трите пътя - нито най-късия, нито най-дългия. Последствието от не толкова погрешния ти избор е, че печелиш само 1 точка престиж.

Съвсем незаслужено сега ще отидеш на епизод, в който безпогрешно отгатваш правилния път! Отиди на 226.

201.

Грешката ти не е фатална само защото, както вече споменах, съм настроен твърде милостиво в тази книга. Може би ще ти е интересно да научиш, че избра средния от трите пътя - нито най-късия, нито най-дългия. Последствието от не толкова погрешния ти избор е, че печелиш само 1 точка престиж.

Съвсем незаслужено сега ще отидеш на епизод, в който безпогрешно отгатваш правилния път!

Отиди на 226.

202.

Абсолютно правилен отговор! Не ме интересува дали си налучкал, дали си погледнал всички варианти, или наистина си толкова умен, колкото е необходимо, за да успееш да се справиш с тази задача - ти получаваш 3 точки престиж.

Отиди на 226.

203.

Грешката ти не е фатална само защото съм настроен твърде милостиво в тази книга. Първият и вторият (избран от теб) път са с еднакви дължини, но и двата са по-дълги от третия. Затова получаваши само 1 точка престиж.

Съвсем незаслужено сега ще отидеш на епизод, в който безпогрешно отгатваши правилния път!

Отиди на 226.

204.

Грешката ти не е фатална само защото съм настроен твърде милостиво в тази книга. Първият (избран от теб) и третият път са с еднакви дължини, но и двата са по-дълги от втория. Затова получаваши само 1 точка престиж.

Съвсем незаслужено сега ще отидеш на епизод, в който безпогрешно отгатваши правилния път!

Отиди на 226.

205.

Дължината на пътя между Ирна и Друна е 4 дни. Отбележи това на картата.

След това отиди на 206.

206.

Виж таблицата „КОДОВИ ДУМИ”. Ако имаш кодова дума „две”, отиди на 223. Ако имаш кодова дума „едно”, отиди на 185. Ако нямаши нито една от горните две кодови думи, отиди на 221.

207.

Виждаш, че към всеки път има малко празно кръгче, свързано с него. В това кръгче трябва да нанесеш дължината на пътя, когато я узнаеш. Ето и първите шест дължини, които трябва да нанесеш:

Огрена - Егрена - 6 дни.

Огрена - Оргина - 7 дни.

Егрена - Олмена - 4 дни.

Егрена - Ирна - 2 дни.

Оргина - Олмена - 3 дни.

Оргина - Иркана - 3 дни.

Не забравяй, че е важно да научиши всичките дванайсет дължини, ако искаш да не оставиши съдбата си в ръцете на случайността!

Сега ще имаш възможността да научиши още няколко разстояния. Как ще стане това ще разбереш след малко от литературния текст на епизода.

Важно е да знаеш, че ще имаш и възможност да научиши дължината на три пътя по твое желание - това ще стане след два епизода. След това ще трябва да отговаряши на въпроси, които са свързани с дължините на пътищата. Разбира се, винаги можеш да поглеждаш картата на епизод 191!

Елмар отново се върна към свитъка с указанията.

„Посочи един от двата града - Горуна или Олмена, и върху картата ще се появят дължините на трите пътя, водещи към избрания град. После ще можеш да посочиши три пътя по свое желание и техните дължини също ще се появят върху картата. Когато и това стане, ще трябва да избереш върху кои камъни да скочиш, за да преодолееш бездната. Ако избереш правилния град, лесно ще научиши дължината на всичките дванайсет пътя.”

И така, сега е време Елмар да избере един от двата града - Горуна или Олмена. Всеки от тях е свързан с други три града и ти ще можеш да научиш тяхната дължина.

- Горуна - отиди на 178.*
- Олмена - отиди на 220.*

208.

Елмар посочи с пръст Иркана и върху картата се появиха нови числа.

Ето че узна дължината на всички пътища, водещи към Иркана (нанеси дължините им върху картата от епизод 191):

- Иркана - Оргина - 3 дни.*
- Иркана - Горуна - 6 дни.*
- Иркана - Друна - 5 дни.*
- Отиди на 212.*

209.

Грешката ти не е фатална само защото, както вече споменах, съм настроен твърде милостиво в тази книга. Може би ще ти е интересно да научиш, че избра средния от трите пътя - нито най-късия, нито най-дългия. Последствието от не толкова погрешния ти избор е, че печелиш само 1 точка престиж.

Съвсем незаслужено сега ще отидеш на епизод, в който безпогрешно отгатваш правилния път!

Отиди на 226.

210.

Грешката ти не е фатална само защото, както вече споменах, съм настроен твърде милостиво в тази книга. Но може би ще ти е интересно да научиш, че избра най-дългия от трите пътя. Последствието от грешния ти избор е, че не печелиш точки престиж.

Съвсем незаслужено сега ще отидеш на епизод, в който безпогрешно отгатваш правилния път!

Отиди на 226.

211.

Елмар дочете свитъка с указанията.

„Ако отгатнеш кой от трите пътя е най-къс, ще знаеш по кои камъни да минеш през бездната, а пътищата са:

- Огрена - Оргина - Иркана - Друна.*
- Огрена - Горуна - Иркана - Друна.*
- Огрена - Егрена - Ирна - Друна.*

Най-късият път води към Талисмана на силата, а останалите - към дъното на бездната!”

Вече знаеш важния въпрос. Имаш три маршрута и всеки от тях минава през четири града. Събери на отделен лист дължините на трите пътя, през които трябва да минеш за всеки маршрут. Така ще получиш дължината на самия маршрут. След това сравни трите дължини и избери най-късия маршрут.

ПРИМЕР: Имаш маршрут Огрена - Егрена - Ирна - Друна. Знаеш разстоянията:

- Огрена - Егрена - 5 дни.***
- Егрена - Ирна - 3 дни.***
- Ирна - Друна - 4 дни.***

Товага дължината на маршрута е $(5 + 4 + 3) = 12$ дни.

ВНИМАНИЕ! Разстоянията в примера не са истински, те са дадени само за демонстрация.

И така, кой от трите маршрута е най-къс?

Огрена - Оргуна - Иркана - Друна: отиди на 187.

Огрена - Горуна - Иркана - Друна: отиди на 194.

Огрена - Егруна - Ирна - Друна: отиди на 204.

212.

Елмар огледа внимателно картата и избра три от пътищата, чиято дължина все още не знаеше. Посочи ги с пръст и дължините им веднага се появиха върху картата.

Сам избери кое от шестте изброени разстояния искаш да научиш и отиди на съответния епизод: Огрена - Егруна: отиди на 165.

Егруна - Олмена: отиди на 168.

Егруна - Ирна: отиди на 171.

Олмена - Друна: отиди на 177.

Ирна - Друна: отиди на 184.

Иркана - Друна: отиди на 189.

213.

Дължината на пътя между Иркана и Друна е 2 дни. Отбележи това на картата.

След това отиди на 206.

214.

Време е да научиш въпроса, от който ще зависи съдбата на Елмар.

Сам избери на кой епизод да отидеш - 199, 218 или 225.

215.

Абсолютно правилен отговор! Не ме интересува дали си налучкал, дали си погледнал всички варианти, или наистина си толкова умен, колкото е необходимо, за да успееш да се справиш с тази задача - ти получаваш 3 точки престиж.

Отиди на 226.

216.

Елмар дочете свитъка с указанията.

„Ако отгатнеш кой от трите пътя е най-къс, ще знаеш по кои камъни да минеш през бездната, а пътищата са:

Огрена - Горуна - Ирна - Друна.

Огрена - Горуна - Иркана - Друна.

Огрена - Егруна - Олмена - Друна.

Най-късият път води към Талисмана на силата, а останалите - към дъното на бездната!”

Вече знаеш важния въпрос. Имаш три маршрута и всеки от тях минава през четири града. Събери на отделен лист дължините на трите пътя, през които трябва да минеш за всеки маршрут. Така ще получиш дължината на самия маршрут. След това сравни трите дължини и избери най-късия маршрут.

ПРИМЕР: Имаш маршрут Огрена-Егруна -Ирна -Друна. Знаеш разстоянията:

Огрена - Егруна - 5 дни.

Егруна - Ирна - 3 дни.

Ирна - Друна - 4 дни.

Тогава дължината на маршрута е $(5 + 4 + 3) = 12$ дни.

ВНИМАНИЕ! Разстоянията в примера не са истински, те са дадени само за демонстрация.

И така, кой от трите маршрута е най-къс?

Огрена - Горуна - Ирна - Друна: отиди на 201.

Огрена - Горуна - Иркана - Друна: отиди на 181.

Огрена - Егринна - Олмена - Друна: отиди на 174.

217.

Грешката ти не е фатална само защото, както вече споменах, съм настроен твърде милостиво в тази книга. Може би ще ти е интересно да научиш, че избра средния от трите пътя - нито най-късия, нито най-дългия. Последствието от не толкова погрешния ти избор е, че печелиш само 1 точка престиж.

Съвсем незаслужено сега ще отидеш на епизод, в който безпогрешно отгатваш правилния път!

Отиди на 226.

218.

Елмар дочете свитъка с указанията.

„Ако отгатнеш кой от трите пътя е най-къс, ще знаеш по кои камъни да минеш през бездната, а пътищата са:

Огрена - Оргина - Олмена - Друна.

Огрена - Егринна - Олмена - Друна.

Огрена - Горуна - Иркана - Друна.

Най-късият път води към Талисмана на силата, а останалите - към дъното на бездната!”

Вече знаеш важния въпрос. Имаш три маршрута и всеки от тях минава през четири града. Събери на отделен лист дължините на трите пътя, през които трябва да минеш за всеки маршрут. Така ще получиш дължината на самия маршрут. След това сравни трите дължини и избери най-късия маршрут.

ПРИМЕР: Имаш маршрут Огрена-Егринна-Ирна - Друна. Знаеш разстоянията:

Огрена - Егринна - 5 дни.

Егринна - Ирна - 3 дни.

Ирна - Друна - 4 дни.

Тогава дължината на маршрута е $(5 + 4 + 3) = 12$ дни.

ВНИМАНИЕ! Разстоянията в примера не са истински, те са дадени само за демонстрация.

И така, кой от трите маршрута е най-къс?

Огрена - Оргина - Олмена - Друна: отиди на 193.

Огрена - Егринна - Олмена - Друна: отиди на 200.

Огрена - Горуна - Иркана - Друна: отиди на 210.

219.

Абсолютно правилен отговор! Не ме интересува дали си налучкал, дали си погледнал всички варианти, или наистина си толкова умен, колкото е необходимо, за да успееш да се справиш с тази задача - ти получаваш 3 точки престиж.

Отиди на 226.

220.

Елмар посочи с пръст Олмена и върху картата се появиха нови числа.

Ето че узна дължината на всички пътища, водещи към Олмена (нанеси дължините им върху картата от епизод 191):

Олмена - Егрина - 4 дни.

Олмена - Оргина - 3 дни.

Олмена - Друна - 5 дни.

Отиди на 190.

221.

Запиши кодова дума „едно”. След това се върни на 190, за да научиш дължината на още един път.

222.

Виж таблицата „КОДОВИ ДУМИ”.

Ако имаш кодова дума „две”, отиди на 214.

Ако имаш кодова дума „едно”, отиди на 169.

Ако нямаш нито една от горните две кодови думи, отиди на 198.

223.

Време е да научиш въпроса, от който ще зависи съдбата на Елмар. Сам избери на кой епизод да отидеш - 211, 216 или 224.

224.

Елмар дочете свитъка с указанията.

„Ако отгатнеш кой от трите пътя е най-къс, ще знаеш по кои камъни да минеш през бездната, а пътищата са:

Огрена - Оргина - Олмена - Друна. Огрена - Егрина - Ирна - Друна. Огрена - Горуна - Ирна - Друна.

Най-късият път води към Талисмана на силата, а останалите - към дъното на бездната!”

Вече знаеш важния въпрос. Имаш три маршрута и всеки от тях минава през четири града. Събери на отделен лист дължините на трите пътя, през които трябва да минеш за всеки маршрут. Така ще получиш дължината на самия маршрут. След това сравни трите дължини и избери най-късия маршрут.

ПРИМЕР: Имаш маршрут Огрена-Егрина-Ирна-Друна.

Знаеш разстоянията:

Огрена - Егрина - 5 дни.

Егрина - Ирна - 3 дни.

Ирна - Друна - 4 дни.

Тогава дължината на маршрута е $(5+4+3) = 12$ дни.

ВНИМАНИЕ! Разстоянията в примера не са истински, те са дадени само за демонстрация.

И така, кой от трите маршрута е най-къс?

Огрена - Оргина - Олмена - Друна: отиди на 180.

Огрена - Егрина - Ирна - Друна: отиди на 202.

Огрена - Горуна - Ирна - Друна: отиди на 217.

225.

Елмар дочете свитъка с указанията.

„Ако отгатнеш кой от трите пътя е най-къс, ще знаеш по кои камъни да минеш през бездната, а пътищата са:

Огрена - Егрена - Олмена - Друна.

Огрена - Егрена - Ирна - Друна.

Огрена - Оргина - Иркана - Друна.

Най-късият път води към Талисмана на силата, а останалите - към дъното на бездната!”

Вече знаеш важния въпрос. Имаш три маршрута и всеки от тях минава през четири града. Събери на отделен лист дължините на трите пътя, през които трябва да минеш за всеки маршрут. Така ще получиш дължината на самия маршрут. След това сравни трите дължини и избери най-късия маршрут.

ПРИМЕР: *Имаш маршрут Огрена-Егрена -Ирна -Друна. Знаеш разстоянията:*

Огрена - Егрена - 5 дни.

Егрена - Ирна - 3 дни.

Ирна - Друна - 4 дни.

Тогава дължината на маршрута е $(5 + 4 + 3) = 12$ дни.

ВНИМАНИЕ! *Разстоянията в примера не са истински, теса дадени само за демонстрация.*

И така, кой от трите маршрута е най-къс?

Огрена - Егрена - Олмена - Друна: отиди на 195.

Огрена - Егрена - Ирна - Друна: отиди на 203.

Огрена - Оргина - Иркана - Друна: отиди на 219.



226.

Елмар лесно се справи с поредната задача и откри най-късия път. След това захвърли свитъците и се приготви да мине по камъните. Надяваше се да е познал, защото смъртно чувстваше, че този път заклинанието на Аргон не би му помогнало, ако сгреша.

Лесно улучи първия камък, защото той беше само на четири педи от ръба на пропастта. Там кагарът се олюля за миг и направи втори, после трети скок. Те бяха фаталните в случай на грешка - ако скочеше на неправилен камък, щеше да пропадне в пропастта.

Само че нищо такова не се случи и Елмар бързо мина по четвъртия камък и с последен решителен скок се озова от другата страна на бездната. За миг кагарът залитна, стъпвайки на самия ръб, но бързо направи стъпка напред и се озова в безопасност. След това с уверена крачка той мина през сияещия отвор.

Новата зала беше просторна и без покрив - вита стълба водеше нагоре, към изхода от подземие. Виждаше се небето, а по положението на слънцето Елмар прецени, че скоро ще се смрачи.

Ала в залата всичко сияеше, защото светлината от Талисмана на силата беше много силна. Елмар се приближи до безценното украшение и хвана тънката му златна верижка. Когато сложи Талисмана на врата си, кагарът почувства прилив на магически сили, какъвто не беше изпитвал никога дотогава. Верни бяха думите на Аргон, че притежателят на накита се превръща в могъщ магьосник.

Елмар бавно се заизкачва по витата стълба. Усмивка играеше по устните му, защото той вече предчувстваше края на аргоните. Отиди на 240.

227.

- Чудесно! - възкликна Аламир. - Хайде да побързаме към селото. Едва ли утре ще успеем да подновим преследването, но поне ще видя нещо от живота на орките. Кои знае, може да ми е от полза.

Селото беше бедно, а колибата на брата на Огур не правеше изключение. Орките посрещнаха двамата гости с радост и оживление. Съседите гледаха завистливо как двама прочути воители влизат в къщата на техния съселянин.

Оркът се казваше Гомур и веднага влезе в ролята си на гостоприемен стопанин. Колибата имаше три стаи и две от тях бяха отделени за гостите. Измореният Аламир веднага се отпусна на мекия сламеник и притвори очи. Трябваше му малко почивка, за да се отърси от тежестта на изтощителното препускане по следите на елена. Неусетно очите му се затвориха и той потъна в сладък сън.

Леко разтърсване по рамото го събуди. Лименорецът скочи на крака и протегна ръка към меча. Но веднага пусна оръжието, когато видя пред себе си засмения Огур.

- Нищо не те заплашва, кралю - рече оркът. - Осмелих се да прекъсна дрямката ти, защото идва време за вечеря, а ти заслужаваш, да се подкрепиш.

Оркът беше свалил от седлото на лименорския жребец торбата с храна и сега я подаде на Аламир. Кралят знаеше, че вътре има вкусотии (лично той се беше погрижил да вземе храна за няколко дни, макар да не възнамеряваше да се бави толкова), каквито орките трудно можеха да си представят. Несъмнено по тази причина Огур носеше храната в стаята му, вместо да го покани в голямото помещение на колибата, където щеше да вечеря семейството на Гомур.

Какво ще направи Аламир?

- ще вечеря в стаята си и ще покани Огур да сподели трапезата му - отиди на 234.

- ще пожелае да яде заедно с орките - отиди на 241.

228.

- Сякаш умората ме е направила сляп и глух! - възкликна Аламир. - Хайде, Огур, нека отидем при семейството на брат ти. В торбата ми има достатъчно храна за всички!

- Но, кралю, нали ще ни трябва храна, ако поискаме да продължим лова! - възрази не особено ентузиазизирано Огур.

- Нека не спорим - махна с ръка лименорецът.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 231.

229.

- Аз харесвам високите стройни жени с коси, жълти като слънцето - отвърна Аламир. - Може би затова не намирам, че дъщерите ти са красиви. Но са приятни, а това също не е малка похвала. Все пак хората и орките са много различни.

113

Домакините останаха доволни от отговора, а Огур подхвърли:

- Умел ласкател си, кралю на Лименор, ще трябва да подметна на Орг да бъде внимателен, когато преговаря с теб.

Рано на другата сутриндвамата се сбогуваха с любезните си домакини и потеглиха към лагера.

Увеличи престижа си с 3 точки. След това отиди на 244.

230.

Застанал сред развалините на Паларион, Елмар стискаше Талисмана на силата в ръцете си и едва се съдържаше да не закрепчи от радост. Кагарът усещаше нарастването на своята сила и чувството за безгранична мощ го убеждаваше, че с аргоните е свършено. Всичко беше само въпрос на време... и може би на няколко правилни решения.

Елмар има три важни задачи:

1) *Трябва да се добере до лагера на Аламир и войската му с магия, защото всеки друг начин би бил твърде бавен.*

2) *Трябва да направи магия, с която да открие къде се намира Таерима.*

3) *Трябва да строши Талисмана на силата.*

В какъв ред да изпълни тези задачи?

- първо да използва магия „орел“, за да стигне до лагера, после да открие Таерима и накрая да строши Талисмана - отиди на 237.

- първо да строши Талисмана, после да открие Таерима и накрая да се добере до лагера с „орел“ - отиди на 245.

- първо да открие Таерима, после да строши Талисмана и накрая да се добере до лагера с „орел“ - отиди на 253.

- първо да се добере до лагера с „орел“, после да строши Талисмана и накрая да открие Таерима - отиди на 259.

231.

Домакините посрещнаха Огур и Аламир със смущение, не всеки ден човешки крал сядаше на масата им. Ала с държането си лименорецът скоро разчупи сковаността и орките се отпуснаха.

- Казвах аз, че воините не са прави вечно да воюват с вас - рече Гомур, развеселен от пивкото вино. - Ала ти, кралю на Лименор, знаеш, че мъдреците не са виновни. Та ние дори малко приличаме на хора! Ето например дъщерите ми. Сигурно някой човек може и да ги хареса. На теб харесват ли ти?

Огур беше много смутен от свободното държане на брат си и отначало се противеше да преведе думите му. Но Аламир усети, че става нещо интересно и застави приятеля си да не мълчи. Кралят се развесели от въпроса на Гомур и не видя нищо нередно в него. Той погледна към двете оркски девойки, които сигурно бяха красавици сред връстничките си в селото. Ококорените им очи показваха, че те очакват с интерес отговора на госта.

Какво ще отговори Аламир?

- сигурно мнозина от мъжете в родината му биха ги сметнали за хубави, защото хората имат различни идеали за красотата - отиди на 235.

- харесват му - отиди на 243.

- не му харесват - отиди на 252.

232.

Може би си спомняш, че всеки път, когато трябваше да се свърши нещо в лагера, Аламир го възлагаше на лименорците. Те едва ли са доволни от това, нали?

Отиди на 258.

233.

Аламир и Огур се промъкнаха през гората и разговаряха небрежно, когато се натъкнаха на следата. Лименорецът скочи от коня си и внимателно огледа многото стъпки.

- Били са поне десетина, но не повече от двайсет - заключи той, яхвайки отново жребеца. - Не знаем дали са отделна група или част от голяма банда, затова трябва да ги проследим.

Огур не посмя да му противоречи и двамата препуснаха по все още прясната диря. Застигнаха орките в края на гората. Огур преброи петнадесет воители, измършавели и озверели от постоянните гонения, на които бяха подложени от войските на Орг. Някои от тях носеха лименорски доспехи, явно плячка от набезите, предвождани от Тогру.

- Щом са върлували из Лименор, ще трябва да си понесат наказанието - рече сурово Аламир, изтегляйки меча си.

- Ти стой тук, Огур! Само гледай как ще ги връхлетя!

- Не е разумно, кралю! - опита се да го вразуми оркът.

- Случаен удар или заблудена стрела може да сложи край на живота на лименорския крал, а кому е нужна такава нелепа смърт. Тези воители ще си получат наказанието рано или късно. Умолявам те, послушай гласа на разума!

Аламир сам си даваше сметка, че се кани да направи нещо едновременно смело и безумно. Лименорецът имаше сила и умение да се справи с всичките петнайсет воители, но случайността можеше да се обърне срещу него. Дали си заслужаваше да рискува живота си заради една прищявка?

Какво ще направи Аламир?

- ще нападне орките - отиди на 247.

- ще послуша Огур - отиди на 255.

234.

- Благодаря ти, Огур! - рече Аламир. - Денят наистина не беше лек, а сега ми трябва добра вечеря. Защо не останеш с мен да споделиш трапезата ми?

- Няма да е учтиво заради брат ми - обясни оркът. - Не е редно аз да споделям пищна трапеза, докато той и семейството му трябва да се задоволяват с оскъдна храна. За теб е редно да си отделно от нас, но аз не трябва да се делия от рода си.

Какво ще направи сега Аламир?

- ще сподели храната си с орките - отиди на 228.

- ще обясни на Огур, че с радост би споделил храната с орките, но трябва да имат запаси за другия ден, ако решат да продължат лова - отиди на 249.

235.

- Знам, че колкото мъже има по земята, толкова са и представите за красотата - отвърна учтиво Аламир и Огур се засмя на това измъкване. - Сред мъжете на моя народ сигурно мнозина биха намерили дъщерите ти за красиви.

Двете момичета си казаха нещо тайно и избухнаха в щастлив смях, когато Огур им преведе отговора на госта.

- Прости ми, че съм така настоятелен - рече Гомур, - ала ми се ще да узная дали на теб ти харесват?

Какво ще отговори сега Аламир?

- лично той има по-различен вкус - отиди на 229.

- харесват му - отиди на 242.

236.

Огур се изчерви от срам, докато превеждаше последния въпрос на своя брат.

- Прости му, кралю, виното е замаяло главата му - рече оркът.

- Май е замаяло и моята глава - отвърна Аламир. - Затова плещя глупости и подведох брат ти. Кажу ми, че харесвам дъщерите му, но хората и орките не могат да се бракосъчетават помежду си, твърде различни са, а и вече съм отдал сърцето си на друга в моята родина. Това е лъжа, но сигурно ще свърши работа.

Домакините останаха доволни от отговора, а Огур подхвърли:

- Умел ласкател си, кралю на Лименор, ще трябва да подметна на Орг да бъде внимателен, когато преговаря с теб.

Рано на другата сутрин двамата се сбогуваха с любезните си домакини и потеглиха към лагера.

Увеличи престижа си с 2 точки. След това отиди на 244.

237.

Ето го вярното решение! Макар да имаше и други, привидно също така верни избори, не успях да те накарам да сгрешиш. Разбира се, ще получиш няколко точки за награда!

Получаваш 4 точки престиж.

Отиди на 263.

238.

Може би си спомняш, че лименорците не се отличават с умения в градежа на каквото и да било. Те си падат по изкуствата и стрелбата. Значи едва ли са доволни от възложената им задача, нали?

Отиди на 258.

239.

Може би си спомняш, че всеки път, когато трябваше да се свърши нещо в лагера, Аламир го възлагаше на кагарите. Те едва ли са доволни от това, нали? Отиди на 258.

240.

Конете пристъпваха бавно сред горската шума. Сухите клони пукаха издайнически под копитата им, но това явно не правеше впечатление на ездачите. Увлечени в дирята Аламир и Огур не обръщаха внимание на нищо друго около двамата бяха напуснали лагера рано сутринта, за да преследват един огромен елен, който непрекъснато се навърташ около лагера, но досега винаги не хайките на лименорските стрелци. Ловната страст на Аламир се разгоря и той настоя Огур да се включи в преследването. Но по следата личеше, че животното не е наблизо и следователно шумът, който конете вдигаха, не беше от значение.

Едва на смрачаване стана ясно, че този ден няма да успеят да настигнат животното. Кралят беше отчаян и огорчен.

- Няма що! - рече Аламир. - Може би в друг ден ще имаме повече късмет. А сега трябва да се връщаме към лагера.

- Аз имам предложение - обади се Огур. - Бихме могли да ноцуваме в един подслон, който се намира съвсем наблизо а на сутринта отново да поемем по дирите на животното.

Оркът обясни, че увлечени от лова, двамата са стигнали близо до едно село, населено предимно с мъдреци, а в една от колибите живее неговият брат със семейството си

- Ще ни посрещнат топло и радушно - завърши Огур. - Може и да ти хареса.

Какво ще реши Аламир?

- приема поканата на Огур - отиди на 227.

- без да поема излишни рискове, кралят решава двамата да се върнат в лагера - отиди на 262.

241.

- И ти мислиш, че ще стоя в стаята си и ще хапвам сладко от изобилната храна, докато вие там се храните оскъдно! - изуми се Аламир. - Малко ме познаваш, Огур, и това е единственото ти оправдание. Не, не искам да чувам нито дума. Притрябвали са ми запаси за утрешния лов. И без това едва ли ще поемем по следите на онова проклето животно! Да вървим да пируваме!

Оркът последва Аламир с усмивка.

Увеличи престижа си с 2 точки. След това отиди на 231.

242.

- Че защо да не ми харесват! - отвърна Аламир. - Макар между хората и орките да има голяма разлика, дъщерите ти са хубави дори за мен, човека!

- Ами тогава - настоя развеселен Гомур - защо не си вземеш една от тях за жена, господарю?

Какво ще отвърне Аламир?

- хората не се женят така прибързано - отиди на 236.

- добре, няма проблеми - отиди на 251.

243.

Аламир се престори, че внимателно оглежда девойките и кимна доволно.

- Честит баща си, Гомур, да имаш такива хубавици за дъщери - отвърна лименорецът. - Макар между хората и орките да има голяма разлика, дъщерите ти са красиви дори за мен, човека!

- Ами тогава - настоя развеселен Гомур - защо не си вземеш една от тях за жена, господарю?

Какво ще отвърне Аламир?

- хората не се женят така прибързано - отиди на 250.

- добре, няма проблеми - отиди на 261.

244.

Могъщият магьосник Гемеон, провъзгласен наскоро за Велик аргон и Повелител на Таерима, срещаше стихията с гърдите си на върха на високата кула. Протегнатите му към небето ръце сами творяха бурята, която се стоварваше върху тялото му, веше косите и дрехите му и го изпълваше с усещане за власт и сила. Нуждаеше се от това изживяване, то го караше да се чувства всемоушен.

Магиите на Гемеон неотлъчно следяха какво става в Паларион, сред развалините на древната аргонска столица. Доскоро онзи младеж, който владееше някои могъщи магии, но като цяло не можеше да се сравнява с Гемеон, не плашеше никого. Вярно, всички бяха стреснати от неочакваното му появяване в Таерима и от още по-тревожното му изчезване, ала дори и най-смелите фокуси рядко впечатляваха аргоните за дълго време.

Но последните вести от Паларион накараха Великия аргон да се разтревожи. Магическата сила на младежа изведнъж беше нараснала толкова застрашително, че само обединените магии на всички аргони можеха да ѝ се опълчат.

Как беше станало това?

Гемеон познаваше само един начин за толкова бързо преобразяване - Талисмана на силата. Онзи отцепник и предател, върху чието име тегнеше вечна забрана и затова не се споменаваше дори и в мислите, преди много години беше скрил Талисмана на силата в подземията на Паларион. По всичко личеше, че дръзкия младеж е успял да се добере до безценния накит.

Гемеон срещаше бурята, изцяло отдаден на удоволствието да заповядва и сътворява по своя воля. Не искаше да мисли за неприятностите, които вещаеше бъдещето. По детски наивно търсеше начин да ги отбегне, макар да знаеше, че твърде скоро щеше да се наложи да застане лице в лице срещу тях.

Отиди на 230.

245.

Не мога да си представя как ще направиш магиите за откриване на Таерима и за преобразяване в орел, след като преди това си строшил Талисмана на силата и си лишил всички магьосници (а в това число и самия теб!) от магическите им сили.

Трябва да осъзнаеш, че взетото от теб решение е ужасно, непоправимо и потресаващо погрешно. Вече знаеш наказанието в такива случаи - не получаваш точки престиж.

Отиди на 263.

246.

Грешката е на Аламир, който до този момент е товарил кагарите с цялата работа в лагера. Правилно е да накараш сега и лименорците да свършат нещо, но все пак те не се отличават с особени умения в градежа на каквото и да е. Спомни си, че техните таланти са в изкуствата и стрелбата.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 258.



247.

- Не е било и няма да бъде един лименорски крал да подвие опашка пред шепа нещастници - отвърна гордо Аламир и пришпори коня си.

Битката не трая дълго. Още в началото Аламир посече трима воители, преди останалите да се сетят да грабнат оръжието. Яростта му срази още седмина, а останалите хукнаха презглава. Но нито един не избегна смъртта, дошла от стрелите на лименореца.

- Видя ли? - рече тържествуващ Аламир, връщайки се при Огур. - Толкова беше лесно!

Оркът само поклати глава и двамата продължиха към лагера.

Отиди на 260.

248.

До този момент кагарите и лименорците са били натоварвани по равно с работата в лагера, а кагарите имат по-добри умения в градежа, така че решението те да построят нови каруци е напълно правилно!

Увеличи престижа си с 2 точки. След това отиди на 258.

249.

- С радост бих споделил трапезата си със семейството на твоя брат - рече замислено кралят, - ала храната няма да е достатъчно, ако утре решим да продължим с лова.

- Така е - каза смирено Огур, но човекът усети разочарованието в гласа на орка.

- Почакай! - каза Аламир. - Промених решението си. Да върви по дяволите ловът! И без това едва ли ще го открием този проклет елен. Хайде да вървим да пируваме!

Огур се опита не особено ентузиазизирано да разубеди краля на Лименор, ала той само махна пренебрежително с ръка.

Отиди на 231.

250.

Огур се изчерви от срам, докато превеждаше последния въпрос на своя брат.

- Прости му, кралю, виното е замаяло главата му – рече оркът.

- Май е замаяло и моята глава - отвърна Аламир. - Затова плещя глупости и подведох брат ти. Кажу ми, че харесвам дъщерите му, но хората и орките не могат да се бракосъчетават помежду си, твърде различни са, а и вече съм отдал сърцето си на друга в моята родина. Това е лъжа, но сигурно ще свърши работа.

Домакините останаха доволни от отговора, а Огур подхвърли:

- Умел ласкател си, кралю на Лименор, ще трябва да подметна на Орг да бъде внимателен, когато преговаря с теб.

Рано на другата сутрин двамата се сбогуваха с любезните си домакини и потеглиха към лагера.

Отиди на 244.

251.

Читателю, не си прави майтап с мен, става ли? Това фентъзи може и да не е много героично, но в никакъв случай не е пародия и затова подобни избори няма да те доведат до нищо добро.

А може би си някой гаден тип, зарадван от възможността да се държи гадно в книга-игра?

Сега отиди на 236 и не увеличавай престижа си с 2 точки, въпреки указанието в края на епизода.

252.

- Едва ли има човек, комуто да харесат оркските жени - отвърна честно Аламир. - Вярно е, че и орките намират нашите красавици за странни и може би грозни. Ние сме два различни народа и ще мине много време, докато свикнем едни с други.

Девоичките малко се намусиха от отговора на госта, но Гомур остана доволен.

- Тежка дума на крал! - възторжено рече той. - Благодаря ти, че не скри истината! И другото е вярно, чувал съм от някои воители, че човешките дъщери са грозни - значи наистина сме много различни.

Рано на другата сутрин двамата се сбогуваха с любезните си домакини и потеглиха към лагера.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 244.

253.

Не мога да кажа, че съм очарован от решението ти, но в интерес на истината трябва да спомена, че в сравнение с другите грешни решения, то не е най-фатално.

Помисли добре, как смяташе да се преобразиш в орел, след като вече си строшил Талисмана на силата и по този начин си лишиш всички магьосници (а в това число и теб самия!) от магическите им сили?

Въпреки всичко получаваш 1 точка престиж. Отиди на 263.

254.

Виж таблицата „КОДОВИ ДУМИ”.

Ако имаш думите „бял” и „зелен”, отиди на 232.

Ако имаш само една от тези две кодови думи, отиди на 238

Ако нямаш нито една от двете кодови думи, отиди на 246.

255.

- Както обикновено, ти си прав - примири се Аламир, пъхайки меч в ножницата. - Уви, кралят не може да си позволи да бъде безгрижен.

Оркът доволно се усмихна и двамата продължиха пътя си към лагера.

Увеличи престижа си с 1 точка (да, понякога разумът се награждава, докато смелостта се порицава). След това отиди на 260.

256.

Аламир чу тропот на коне и излезе от палатката, за да провери за какво е това бързане. Двама съгледвачи озаптиха жреците си на няколко крачки от него и побързаха да съобщят новините. Отряд от петстотин орки-воини, оцелели след разгрома на Токту и неговата армия, се беше отправил на изток и пътят му щеше да мине само на няколко мили от лагера.

- Отличен повод да дадем на тези отрепки добър урок - възкликна доволно Гадаор.

Аламир понечи да се съгласи с кагара, но му хрумна, че работата по възстановяването на обоза скоро щеше да бъде приключена. Ако това станеше до един-два дни, преследването на петстотинте орки можеше да забави похода към Таерима.

Какво ще реши Аламир?

- наказва орките - отиди на 264.

- оставя ги на мира, те са безобидна сган - отиди на 212.

257.

До този момент кагарите не са били натоварвани с никаква работа в лагера, така че решението те да построят нови каруци е напълно правилно!

Увеличи престижа си с 2 точки. След това отиди на 258.

258.

Аламир и Огур се завърнаха късно вечерта на другия ден след нападението. И двамата радостно приветстваха идването на Елмар и останаха доволни от добрите новини.

- Виждате ли това? - попита Елмар, сваляйки Талисмана на силата от шията си.

Аламир беше запленил от сиянието на безценното украшение.

- Великолепен е! - рече кралят на Лименор. - Усещам магическата му сила. Ако отгатвам вярно, с негова помощ ще сразиш аргоните!

Вместо отговор Елмар запокити Талисмана в каменистата земя и той се пръсна на хиляди парченца. В миг изви силен вятър и от небето се разнесе тътенът на гигантска гръмотевица. Стихията не трая дълго.

- Какво беше това? - удивен попита Аламир. - И защо строши талисмана? Нищо не разбирам.

Елмар му обясни всичко.

- Ето че сега отново съм обикновен воин - рече накрая кагарът. - Вече никъде по света няма магьосници, а аргоните са само шепа властолюбци, които нашата войска трябва да победи. По дяволите!

Последното възклицание беше предизвикано от спомена за драконите. Сега, когато не притежаваше магически способности, Елмар нямаше как да призове Огре и останалите от ятото на помощ. Но връщане назад нямаше и затова той не спомена нищо на приятелите си.

После Аламир научи за нападението на орките над обоза. Снабдяването с храна и правенето на нови каруци се беше оказало по-трудно и според Гадаор щеше да отнеме още няколко дни. През това време Аламир пое командването на лагера, а Елмар се оттегли в палатката на краля, за да събере сили. Изтичането на магическата му мощ го беше изтощило повече, отколкото беше предполагал.

Един ден по-късно в лагера пристигнаха хиляда оркски воители от армията на Орг. Огур пое тяхното командване. Скоро се разбра, че орките не са кой знае колко добри боици, ала участието им в съюза срещу аргоните имаше и символично значение.

Отиди на 256.

259.

Решението ти е достатъчно погрешно, за да ме разочарова от моментната форма на мозъчния ти мускул. Непрекъснато ти повтарях, с риск да стана досаден, че Таерима не може да бъде открита без могъща магия, а и не бива да губиш време.

Вярно, строшаването на Талисмана на силата ще доведе и до изчезването на магията, която е скрила Таерима от света. Но докато твоите съгледвачи я открият, ще мине много време, а изрично бях споменал, че не бива да губиш време.

Тъй като решението ти е най-малко погрешно в сравнение с другите грешни избори, наказанието прилича малко на награда.

Въпреки всичко получаваш 2 точки престиж. Отиди на 263.

260.

Елмар бавно и настоятелно претърсваше земите на орките. Накрая усилията му се увенчаха с успех, той откри Таерима! Крепостта се намиреше само на няколко дни път от мястото на лагера, сгушена сред вековни гори и враждебни планини. Ала към нея имаше път, по който да мине войската.

Беше късно вечерта, когато кагарът най-сетне успя да открие леговището на врага. Можеха да тръгнат още на другата сутрин, ако Аламир и Огур не закъснееха. Отсъствието на краля на Лименор не тревожеше магьосника, Елмар вярваше на Аламир и знаеше, че приятелят му няма да зареже войската си заради лов или друго удоволствие. А колкото до опасностите, които можеха да го дебнат, Елмар добре познаваше уменията на приятеля си, за да се страхува за него.

Изведнъж откъм южния край на лагера долетя отчаян вик.

- Пожар! - крещеше някой. - Орките ни нападат!

Елмар си помисли, че това не може да бъде вярно. Орките не биха се осмелили да нападнат двадесетхилядна войска. Но тогава какво се случваше?

Кагарът излезе от палатката с изваден меч и готов за бой. Видя пламъците и разбра, че те обхващат обоза. В далечината извън лагера се виждаха неясни силуети на оркски воители.

Магьосникът веднага разбра какво се бе случило. Небрежност на стражите беше позволила на някои орки да се промъкнат достатъчно близо до обоза, за да подпалят каруците и сигурно да откраднат малко храна. Нямахше нищо страшно, запасите щяха да бъдат възстановени за един ден, а и направата на нови каруци нямаше да отнеме много време. След случилото се всички стражи щяха да бъдат нащрек.

Когато Гадаор дойде, той получи заповед да накаже провинилите се и да определи хората, които да се заемат с направата на нови каруци.

Кои воители ще бъдат избрани от Аламир да направят новите каруци?

- лименорците - отиди на 254.

- кагарите - отиди на 265.

261.

Читателю, не си прави майтап с мен, става ли? Това фентъзи може и да не е много героично, но в никакъв случай не е пародия и затова подобни избори няма да те доведат до нищо добро.

А може би си някой подъл тип, зарадван от възможността да се държи гадно в книга-игра?

Отиди на 250.

262.

Аламир познаваше отскоро Огур и макар да знаеше, че оркът е приятел на Елмар и се ползва с неговото доверие, не се осмели да повери живота си в неговите ръце. Кой знае какво можеше да се случи в онова оркско село.

- Не - реши той. - Да се върнем в лагера!

Огур не възрази, ала съдбата реши друго. Мракът падна бързо и двамата се отказаха да търсят пътя през горат

- Няма как, ще трябва да ноцуваме на открито - рече

Прекараха нощта в заслона, образуван от корените на могъщо дърво, а на сутринта продължиха към лагера. Отиди на 244.

263.

Орелът кацна на ръката на изненадания Гадаор, който се чудеше на какво се дължи благоволението на птицата и дали не трябва да направи нещо, за да се предпази от възможното ѝ коварство. Докато тези мисли преминаваха през главата му, орелът плесна с криле и изчезна, а вместо него се появи засменият Елмар.

- Ето ме и мен - рече младежът, стискайки ръката на Гадаор - Нося добри новини, ала сега нямам време да разказвам. Аргоните са усетили мощта ми и трябва да направя нещо, преди да са взели мерки.

След тези думи Елмар се шмугна в просторната и удобна палатка на Гадаор и остави пълководеца да се справя с въодушевляването на войската, съзряла своя идол.

Елмар стисна Талисмана на силата в ръцете си и се приготви да сътвори магия, с която да открие Таерима. Отиди на 233.

264.

- Нямаме избор, трябва да спрем този отряд - реши Аламир - Твърде опасно е да оставяме зад гърба си толкова много воители. Най-малкото, ако не ги закачаме, те ще върлуват из селата на беззащитните орки.

Огур и Гадаор кимнаха в знак на съгласие. Кралят на Лименор подкани съгледвачите да му обяснят по-подробно откъде минава пътят на отряда.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 283.

265.

Виж таблицата „КОДОВИ ДУМИ”.

Ако имаш думите „син” и „черен”, отиди на 239.

Ако имаш само една от тези две кодови думи, отиди на 248.

Ако нямаш нито една от двете кодови думи, отиди на 257.



266.

Аламир вдигна ръка, за да премести леко едно клонче, което му пречеше да наблюдава приближаването на орките. Скрит в гъстата гора, той нервно галеше тетивата на своя лък.

Огур се беше оказал прав, мястото беше идеално за засада и воините влизаха в клопката, без да подозират, че може би подписват смъртната си присъда. Когато капанът щракна невъзвратно за тях, Аламир даде знак на стрелците да се покажат от укритията си и с висок глас извести на орките, че са обградени и всяка съпротива е излишна.

Много от воините бяха готови да сложат оръжие, виждайки превъзхождащите ги лименорци. Орките бяха достатъчно умни, за да разберат, че хората могат да ги пометат с няколко залпа. Но техният вожд не признаваше загуба.

- Ще убия първото куче, което склони глава пред врага! - изкрещя диво той, размахвайки зловещо боздугана си. - Елате, жалки псета! - призова оркът враговете си. - Елате и се бийте като истински воини!

Какво ще направи Аламир?

- *ще стреля по вожда - отиди на 271.*

- *ще се опита да убеди вожда, че няма друг изход, освен да се предаде - отиди на 282.*

267.

- Спомняш ли си, предводителю, какво ми каза, когато те попитах дали твоят народ не ни мрази? - попита Огур, обръщайки се към краля с тъжна усмивка. - Прощавам на тези воини, но ми е тъжно, че тогава ме излъга.

Аламир замълча. Поведението на хората му беше красноречиво, а това не беше в негова полза.

Отиди на 270.

268.

- Що за въпрос? - удиви се Аламир. - Нима мога да постъпя другояче, освен да ги избия до крак?

Огур не беше на същото мнение.

- Можеш да ги плениш с лекота, предводителю! - възрази той. - Макар и да са жалки отрепки, те все пак са орки и поданици на Орг. Не заслужават да бъдат избити като кучета, без съд и присъда.

- Добре, може би си прав - махна с ръка кралят на Лименор. - Ще ги пленим, а после ще произнеса присъдата над тях.

Отиди на 266.

269.

Най-сетне обозът беше готов за поход, а Елмар успя да възстанови силите си и пое командването на войската. Двадесетте хиляди воини можеха да потеглят към Таерима веднага, но Елмар не бързаше с решението си. Все по-често съгледвачите донасяха за придвижване на малки групи оркски воини, които сноват из околността. Те не застрашаваха войската открито, но се заговори, че трябва да бъдат изтребени и едва тогава хората да се отправят към Таерима.

Какво решава Елмар?

- *да потегли веднага - отиди на 279.*

- част от войската да започне да строи обсадни машини, за да не губи време, а останалите да започнат разчистването на района от оркски банди - отиди на 288.

270.

Стражите накараха орките да коленичат пред Аламир и всички зачакаха решението на краля. Той трябваше да реши дали да накаже със смърт пленниците, или да ги пощади.

Какво ще реши Аламир?

- ще накара част от присъединилите се към войската му орки да откарат пленниците при Орг, за да бъдат съдени от своя вожд - отиди на 284.

- ще осъди пленниците на смърт заради всички злини, които са причинили на хората - отиди на 278.

271.

Оркът искаше да каже още нещо, но преди това една стрела се заби в гърдите му и го повали мъртъв на земята.

- Не може без жертви - каза Аламир, сваляйки лъка си. - Сега останалите лесно ще се предадат.

Както беше предрекъл кралят, орките не посмяха да предизвикват съдбата и се оставиха да бъдат пленени.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 289.

272.

- Не бива да се разсейваме с преследването на подобни отряди - реши Аламир. - Целта Ни е да се доберем до Таерима и да сразим аргоните!

Ала Огур и Гадаор не бяха съгласни с него.

- Нямаме избор, трябва да спрем този отряд - поклати глава кагарът. - Твърде опасно е да оставяме зад гърба си толкова много воини. Най-малкото, ако не ги закачаме, те ще върлуват из селата на беззащитните орки.

Огур го подкрепи и Аламир беше принуден да признае правотата на приятелите си. Кралят на Лименор подкани съгледвачите да му обяснят по-подробно откъде минава пътят на отряда.

Отиди на 283.

273.

- Спомняш ли си, предводителю, какво ми каза, когато те попитах дали твоят народ не ни мрази? - попита Огур. - Радвам се, че тогава беше честен с мен. Само така могат да разговарят приятели - открито и честно.

Аламир кимна.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 270.

274.

Войската напредваше бързо. Аламир и Гадаор се грижеха за дисциплината сред воините, докато Елмар и Огур обсъждаха как да се справят с оркските банди, които аргоните бяха призовали под знамената си.

- Това е тяхната последна надежда - каза Елмар. - Няма достатъчно роби, затова събират останките от армията на Токту. Ако в Таерима се стекат много орки, обсадата на крепостта може да се проточи дълго. Искане ми се да можем да попреча на орките да отиват в Таерима.

- Има начин да го направиш - отвърна Огур, - ала ще трябва да се разделиш с част от войската си. Пътят към Таерима минава през тесен каньон и никой не може да мине от друго място. Ако оставиш голям гарнизон край каньона, нито един орк няма да може да се добере до аргоните.

- Добър съвет - рече Елмар. - Може би ще те послушам, макар да не ми се иска да делея войската си.

Отиди на 281.

275.

Какво точно те интересува?

- дали да препречиш каньона, за да спреш притока на орки към Таерима - отиди на 297.

- как онези аргони са успели да оцелеят - отиди на 280.

276.

- Заслужават кучешка съдба - отвърна Аламир. - Ала аз не забравям, че макар и жалки отрепки, те все пак са поданици на нашия съюзник Орг. Затова ще ги пленя, а после ще произнеса присъдата си.

- Справедливо решение - доволно рече Огур.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 266.

277.

- Спомняш ли си, предводителю, какво ми каза, когато те попитах дали твоят народ не ни мрази? - попита Огур. - Тогава бях отчаян от твоя отговор, но виждам, че си бил честен с мен:

Аламир кимна. Искаше му се да може да промени отношението на хората към оркските воители, но беше безпомощен.

Отиди на 270.

278.

- Макар и поданици на Орг, тези воители са извършили много злини срещу хората - реши Аламир. - Затова ги осъждам на бърза смърт!

Кагари и лименорци посрещнаха присъдата с доволни възгласи. Аламир погледна към Огур, ала оркът само сведе поглед. Той признаваше правото на краля.

Ако имаш кодова дума „хор“, увеличи престижа си с 1 точка.

Отиди на 269.

279.

- Нямаме време за губене - отсеке Елмар. - Аргоните събират войска сред орките и колкото по-бързо пристигнем край Таерима, толкова по-малко жертви ще дадем в битката.

Аламир и Гадаор го подкрепиха и скоро войската напусна лагера, отправяйки се към убежището на алчните аргони.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 274.

280.

Колкото повече мислеше за оцеляването на аргоните, толкова по-сигурен ставаше Елмар, че в Таерима са струпани несметни богатства. Ето защо златната треска не е

позволила на тези аргони да напуснат съкровището на града и да се притекат на помощ на Паларион.

Елмар се досети, че това облекчава задачата му - несъмнено аргоните нямаше да помислят за бягство, дори да видеха, че губят битката. Тяхната мания за злато щеше да ги осъди на смърт!

Отиди на 285.

281.

Съмнения измъчваха Елмар. Той знаеше, че аргоните са били добри строители и сигурно са предвидили възможността Таерима да бъде обсадена. В такъв случай защитниците на града вероятно биха могли да използват тайни подземни тунели, за да се изплъзнат, ако видят, че не могат да удържат атаките. Все още не бе успял да намери отговор на въпроса защо тези аргони са оцелели, вместо да потърсят смъртта си край Паларион. А идеята на Огур да препречат каньона също заслужаваше внимание.

Какво решава Елмар?

- *отделя време да помисли предварително върху един от тези проблеми - отиди на 275.*

- *прогонва тези мисли, няма време за тях, ще решава на място - отиди на 290.*

282.

Оркът искаше да каже още нещо, но преди това една стрела се заби в гърдите му и го повали мъртъв на земята.

- Не може без жертви - каза Огур, сваляйки лъка си. - Сега останалите лесно ще се предадат.

- Страшен изстрел - похвали го Аламир. - Ала може би щеше да е по-добре, ако ме беше оставил да преговарям.

- Довери ми се, предводителю, познавам добре воините и техните привички. Онзи вожд беше полудял. Нямаше да те послуша, а само щеше да накара останалите да се съпротивляват.

Както беше предрекъл Огур, орките не посмяха да рискуват и се оставиха да бъдат пленени.

Отиди на 289.

283.

Огур слушаше внимателно обясненията на съгледвачите и когато те свършиха, оркът взе думата.

- Познавам отлично местността - рече той - и знам едно място по пътя на отряда, където лесно ще направим засада. Воините ще влязат в клопката, без да усетят нищо. Мястото е такова, че те няма да имат възможност нито да избягат нито да се съпротивляват.

- Чудесно! - възкликна Аламир. - Още днес ще потеглим натам с две хиляди воини. Огур, ти ще дойдеш с мен, разбира се, а Гадаор ще командва лагера.

Кагарът остана неприятно изненадан от задължението си, защото кръвта го зовеше за битки. А Огур имаше още един въпрос.

- Какво ще правим с орките, предводителю? - попита той.

Какво смята да прави Аламир с орките, след като те попаднат в засадата?

- *ще ги избие - отиди на 268.*

- *ще ги плени, ще ги докара в лагера и там ще решава - отиди на 276.*

284.

- Не искам да бъда съдник в земите на Орг - реши Аламир. - Нека той отсъди справедливо какво наказание са заслужили.

По негова заповед хиляда от орките на Огур поеха охраната на пленниците и ги подведоха към крепостта на Орг, където вождът на тези земи трябваше да произнесе присъдата си.

Ако имаш кодова дума „зор”, увеличи престижа си с 2 точки.

Ако имаш кодова дума „хор”, увеличи престижа си с 1 точка.

Отиди на 269.

285.

Най-сетне войската навлезе в каньона, за който бе споменал Огур. Там хората бяха посрещнати от няколкостотин оркски воители, които се опитаха да спрат настъплението им, но скоро разбраха своето безумие и отстъпиха към Таерима. До крепостта на аргоните оставаха само няколко мили.

Какво решава Елмар?

- няма да остави войска при каньона - отиди на 298.

- ще остави войска, за да блокира каньона - отиди на 304.

286.

Високите стени на Таерима я правеха непревземаема за войска, която не разполага с обсадни машини. Нито една стълба не беше достатъчно висока, за да достигне зъберите на крепостта. Затова Елмар нареди да започне строителство на катапулти.

Какви катапулти са нужни за обсадата?

- тежки катапулти, които да хвърлят камъни по крепостните стени и да ги рушат - отиди на 291.

- леки катапулти, които да изхвърлят малки камъни и огън в крепостта и да унищожават защитниците - отиди на 299.

- и двата вида катапулти са нужни - отиди на 305.

287.

Правилно! Не защитниците са проблем, а непристъпните крепостни стени. За тях трябва тежки катапулти!

Увеличи престижа си с 2 точки. След това отиди на 295.

288.

- Все едно е къде ще построим обсадните машини - реши Елмар, - а тогава защо да не извършим и още едно полезно дело, прочиствайки района от оркските банди?

- Нямаме време за губене - възрази Аламир. - Аргоните събират войска сред орките и колкото по-бързо пристигнем край Таерима, толкова по-малко жертви ще дадем в битката. Освен това глупаво е да строим обсадни машини и после да ги влачим толкова дълго. Ще загубим много ценно време.

Огур и Гадаор го подкрепиха и Елмар беше принуден да признае правотата им. Скоро войската напусна лагера, отправяйки се към убежището на алчните аргони.

Отиди на 274.

289.

Воините от лагера наобиколиха влизашите под стража пленници и ги обсипаха с хули и заплахи. Народите на Кагар-дом и Лименор бяха страдали достатъчно от орките

и не изпитваха никакво съжаление към тях. По лицата на мнозина се четеше желанието да разкъсат орките с голи ръце. Ако не беше изричната заповед на Аламир, пленниците щяха да бъдат убити от тълпата.

Виж таблицата „КОДОВИ ДУМИ“.

Ако имаш кодова дума „кол“, отиди на 267.

Ако имаш кодова дума „вол“, отиди на 273.

Ако имаш кодова дума „сол“, отиди на 277.

290.

Много бяха въпросите и Елмар не можеше да определи кои от тях са важни и кои - не. Затова прогони мислите за тях от главата си. Когато му дойде времето, щеше да съумее да вземе правилно решение.

Отиди на 285.

291.

Правилно е виждането ти, че крепостните стени са голям проблем и трябва на всяка цена да бъдат сринати. А за това са нужни тежки катапулти!

Но защитниците са много и превземането на крепостта ще се улесни, ако намалиш броя им с леки катапулти. Ето защо решението ти не е най-правилното в случая. Все пак печелиш точка!

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 294.

292.

Високите стени на Таерима я правеха непревземаема за войска, която не разполага с обсадни машини. Нито една стълба не беше достатъчно висока, за да достигне зъберите на крепостта. Затова Елмар нареди да започне строителство на катапулти.

Какви катапулти са нужни за обсадата?

- тежки катапулти, които да хвърлят камъни по крепостните стени и да ги рушат - отиди на 287.

- леки катапулти, които да изхвърлят малки камъни и огън в крепостта и да унищожават защитниците - отиди на 303.

293.

Дойде денят, в който кагарите завършиха своята работа и повече от дузина катапулти започнаха да изсипват страшния си товар върху крепостта.

Докато тежките камъни се стоварваха по стените на Таерима, друг вид катапулти запращаше в крепостта гърнета с избухливи течности и малки камъни, които сееха смърт сред защитниците.

Цели два дни издържаха стените, ала накрая в тях зейна дупка. После беше лесно. Отворът бързо се разрасна и хиляди воители нахлуха през него, помитайки съпротивата на орките. Три хиляди от тях загинаха в този ден, а от хората жертвите бяха не повече от стотина.

Отиди на 302.

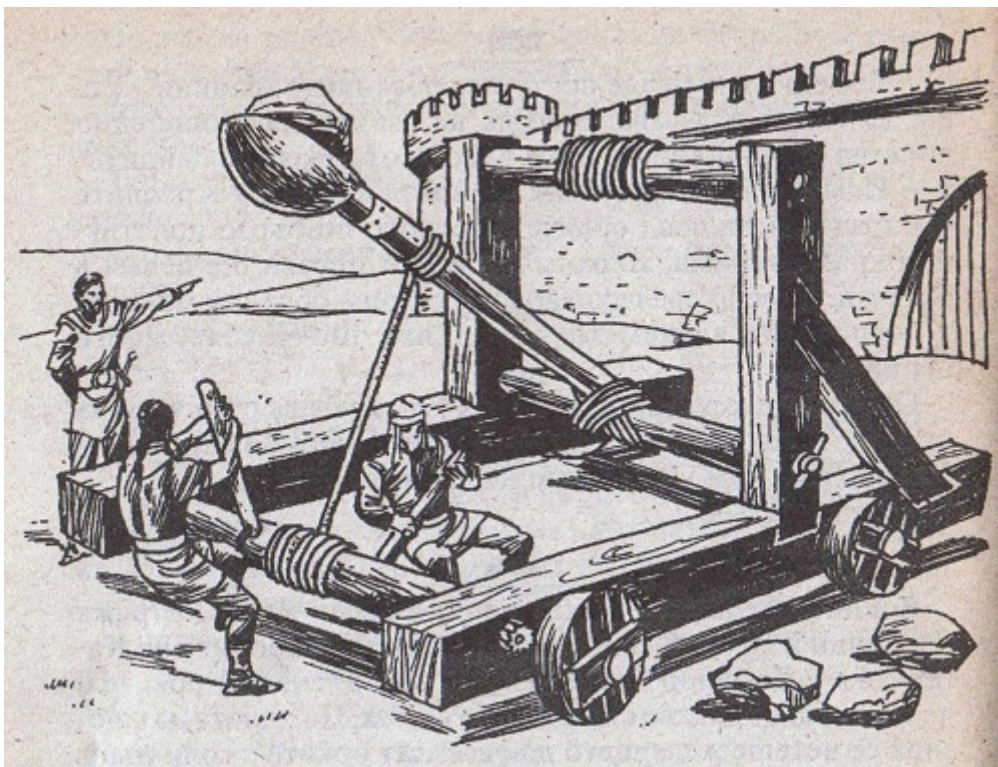
294.

Кагарите нямаха опит в строенето на катапулти и затова работата вървеше бавно. Докато те се трудеха, Елмар намери работа и на лименорците.

Какво трябва да правят лименорците според Елмар?

- да претърсят околността за тайни тунели, за да попречат на аргоните да се измъкнат тайно - отиди на 300.

- да обстрелват защитниците - отиди на 307.



295.

Кагарите нямаха опит в строенето на катапулти и затова работата вървеше бавно. Докато те се трудеха, Елмар намери работа и на лименорците.

Какво трябва да правят лименорците според Елмар?

- да обстрелват защитниците - отиди на 301.
- да претърсят околността за тайни тунели, за да попречат на аргоните да се измъкнат тайно - отиди на 306.

296.

Приятелю, хайде да си спомниш какво направи с Талисмана на силата! Мисля, че унищожаването му отне силата на всички магьосници. Тогава как ще поразииш Гемеон с мълнии?

Отиди на 310, но не увеличавай престижа си с 1 точка, въпреки указанието.

297.

Колкото повече размишляваше върху възможността да остави част от войската си при каньона, Елмар се убеждаваше, че едва ли това решение щеше да бъде толкова важно. Ако препречеше каньона, войската му щеше да намалее, но и защитниците на Таерима нямаше да са така многобройни. В другия случай и двете войски, на защитници и нападатели, щяха да са внушителни.

Отиди на 285.

298.

Два дни по-късно двадесет хиляди воители се разположиха на лагер край непристъпните стени на Таерима. Палатките на воителите покриха цялото поле пред крепостта. От крепостните стени стотици защитници гледаха безучастно своите врагове. Елмар и Аламир дълго оглеждаха и преценяваха силата на врага и накрая

решиха, че аргоните са успели да съберат поне няколко хиляди орки под свое командване.

Отиди на 286.

299.

Не знам защо реши, че единствената ти задача е да унищожии защитниците на крепостта. Нима не разбираш, че проблемът не е толкова в тях, колкото в крепостните стени, които трябва да бъдат разрушени? А за това са ти нужни тежки катапулти.

Отиди на 294.

300.

Хиляди лименорци плъзнаха из околността. Те претърсваха всяка педя земя, надявайки се да открият тайни тунели, водещи далеч от крепостта. Усилията им се увенчаха на два пъти с успех, ала когато Елмар навлезеше в открития тунел, скоро разбираше, че той е запушен и е невъзможно човек да се промъкне до крепостта по него.

Отиди на 293.

301.

Хиляди стрели обсипваха защитниците на крепостта, докато кагарите майсторяха страшните катапулти. В Таерима витаеше страхът и едва ли вътре в крепостта някой таеше надежди за спасение.

Увеличи престижа си с 2 точки. След това отиди на 309

302.

Елмар беше сред първите, нахлули в крепостта. Яростта му беше велика, когато срещу него се изправиха неколцина от оркските воители и скоро телата им паднаха обезглавени на земята. С жестоки удари младежът си пробиваше път през защитниците, като търсеше аргони, защото само те бяха достойни противници и за тяхната кръв жадуваше мечът му.

Пред входа на кулата се бяха събрали неколцина аргони. Щом видяха разлютения кагар, те нададоха уплашени викове и се приготвиха за отчаяна отбрана. Елмар поразил първите двама, едва избегна меча на третия, но разбра, че е обграден.

В този миг изсвистяха две стрели и младежът чу радостните викове на Аламир и Огур, които се бяха притекли на помощ. С нова сила той поде битката и скоро входът на кулата беше свободен, а наоколо се търкаляха труповете на двайсетина врагове.

Сражението се пренесе по стълбите на кулата, където малцината оцелели аргони бяха потърсили спасение. Ала гневът на Елмар ги помете и младежът се озова на площадката на върха, където го очакваше Гемеон.

- Таерима загива и аз ще я последвам, ала ще повлека и теб в смъртта! - извика Великият аргон. - Така поне ще отмъстя за своя народ!

Гемеон вдигна меча си за атака и се втурна към Елмар!

Какво ще направи Елмар?

- ще поразил врага си с мълния - отиди на 296.

- ще приеме двубоя с мечове - отиди на 310.

303.

Не знам защо реши, че трябва да унищожаваш и без това малобройните защитници на крепостта. Нима не разбираш, че проблемът не е в тях, а в

крепостните стени, които трябва да бъдат разрушени? А за това са ти нужни тежки катапулти.

Отиди на 295.

304.

Два дни по-късно петнадесет хиляди воини се разположиха на лагер край непристъпните стени на Таерима. Палатките на воините покриха цялото поле пред крепостта. От крепостните стени малцината защитници гледаха безучастно своите врагове. Елмар и Аламир дълго оглеждаха и преценяваха силата на врага и накрая решиха, че в крепостта няма много защитници. Несъмнено войската край каньона беше попречила на мнозина орки да се стекат при аргоните.

Отиди на 292.

305.

Правилно! Защитниците са много и превземането на крепостта ще се улесни, ако намалиш броя им с леки катапулти. А тежките катапулти ти трябва за непристъпните крепостни стени!

Увеличи престижа си с 2 точки. След това отиди на 294.

306.

Хиляди лименорци плъзнаха из околността. Те претърсваха всяка педя земя, надявайки се да открият тайни тунели, водещи далеч от крепостта. Усилията им се увенчаха на два пъти с успех, ала когато Елмар навлезеше в открития тунел, скоро разбираше, че той е запушен и е невъзможно човек да се промъкне до крепостта по него.

Отиди на 309.

307.

Хиляди стрели обсипваха защитниците на крепостта, докато кагарите майсторяха страшните катапулти. В Таерима витаеше страхът и едва ли вътре в крепостта някой таеше надежди за спасение.

Увеличи престижа си с 2 точки. След това отиди на 293.

308.

Победата беше пълна. Крепостта бе овладяна, защитниците ѝ бяха мъртви, а в мрачните подземия на Таерима воините откриха много пленници. През годините орките ги бяха продавали на аргоните срещу оръжие. Много от тях бяха на края на жизнените си сили и вече нищо не можеше да ги върне към живота, ала имаше и такива, за които свободата беше ценен дар и на тях им трябваше малко помощ за да възвърнат свежестта на лицата си.

Сред пленниците Елмар откри двама свои познати. Те бяха изчезнали след една кървава битка с орките, в която воините от Последната твърдина бяха принудени да отстъпят пред пълчищата на врага. В Лименор смятаха двамата за мъртви, ала ето че скоро семействата им щяха да узнаят радостната новина.

Повечето бяха лименорци, ала сред пленниците откри от своите. Мъдреците не се считаха за добра стока, защото бяха дребни и не можеха да работят така добре, както хората, ала често воините продаваха най-дръзките от тях в робство. Сега всички бяха на свобода.

Отиди на ЕПИЛОГ.



309.

Дойде денят, в който кагарите завършиха своята работа и повече от дузина катапулти започнаха да изсипват страшния си товар върху стените на крепостта. Цели два дни издържаха стените, ала накрая в тях се появиха пукнатини и скоро зейна дупка. После беше лесно. Отворът бързо се разрасна и хиляди воители нахлуха през него, помитайки жалката съпротива на орките. Сражението бързо свърши защото защитниците бяха малцина, а бойният им дух беше паднал и те не оказаха съпротива.

Отиди на 302.

310.

Със страшна сила се сблъскаха оръжията на двамата воители, ала Елмар притежаваше изкусни умения в боя с меч и затова двубоят беше предрешен още преди да започне. Кагарът отби първата атака на врага си и веднага го засипа с удари. Гемеон се бранеше отчаяно, отстъпвайки назад, за да избегне яростта на младежа. Накрая гърбът му опря в крепостната стена. С мощен удар Елмар изби меча от ръката му и последният оцелял аргон остана беззащитен.

- Ще умра - извика той, - ала няма да напоя меча ти с кръвта си.

И преди Елмар да успее да му попречи, Гемеон прекрачи стената. За миг аргонът погледна назад към своя противник, след това се хвърли от върха на кулата. Така загина последният от онези, които бяха заслепени от блясъка на златото. С неговата смърт последното гнездо на злото беше унищожено. Сега от орките и хората зависеше дали мирът и доброто ще възтържествуват, или някой някъде отново щеше да продаде душата си на злите сили, обладан от златната треска.

Увеличи престижа си с 1 точка. След това отиди на 308.

ЕПИЛОГ

Дни и нощи продължаваше веселбата в Кагарион, с която населението на града изразяваше радостта си от тъй дългоочакваната сватба. Щастливите влюбени даваха тон на тържествата, опиянени от сбъдването на една мечта, която се таеше в сърцата им от дълго време.

Аламир и Измаир бяха изминали дълъг път, за да присъстват на сватбата на Елмар и Елеа и коронасването на младежа за крал. Аламир се шегуваше, че сега вече двамата с Елмар могат да говорят като равни, след като дълго време лименорецът се бе унижавал да бъде приятел на човек от престолюдието. Ала Елмар бе възразил, че не коронасването му ги е направило равни, а строшаването на Талисмана на силата. Защото преди това за него е било унижително като могъщ магьосник да разговаря с прост крал. „Крале много по света, само в Малките кралства са шестима - беше отвърнал Елмар, - ала магьосник бях само аз.”

Така завършва тази история, с победата над злото и разцъфтяването на любовта. Като приказка изглежда краят, ала през много трудности трябваше да минат всички, преди да дойдат щастливите дни. Защото така е навсякъде по света - доброто не идва само и много усилия се искат от хората, за да победи то, но когато това стане, щастието е награда за сърцата на смелите!

КРАЙ

ЗА АМБИЦИОЗНИТЕ ИГРАЧИ

Всеки от двамата играчи - Аламир и Елмар - има възможност да постигне 28 точки престиж. Ако двама души се състезават в тази книга и всеки от тях играе с по един от двамата герои, накрая печели онзи, който има повече точки престиж.

Ако книгата се играе от един играч, той може да постигне най-много 56 точки престиж. Но всяко постижение над 50 точки е много добро и повече може да се желае само от абсолютен маниак. Съмнявам се, че дори и аз (все пак съм писал тази книга, нали!) след време ще изкарам пълния сбор от 56 точки.

ЗА НОВОСТИТЕ В КНИГИТЕ-ИГРИ

Появиха се настолните игри, игрите с картонени фигури, с цялата шумна реклама около тях. Нямам нищо против тях, сами по себе си те не са лоши. Идеята за тях витаеше у някои автори в жанра от доста време, но имаше много пречки, които спираха осъществяването ѝ (и аз съм на мнение, че тези пречки не само не са премахнати, но са се увеличили).

Питат ме кога ще направя такава игра. Ами аз вече имам една готова и тя се казва „Рицари и магьосници”. Само че в нея фигурките не може да са картонени, а големите и хубаво изрисувани карти са повече от една. От опит знам, че много интересна настолна

игра със самоделни фигури губи битката срещу по-тъпа игра с дървени, метални или пластмасови фигури. Ето защо моята игра ще се появи на пазара само ако се намери някой да изпипа всичко по нея - табло, опаковка, фигури. Искам всичко да е така изпипано, както самият аз съм се трудил върху идеята на играта. Само че в настоящия момент продуктът ще излезе много скъп (видях неколкократно копие на „Монополи“ за 7000 лева!) и като че ли това предreshава нещата.

Ето защо реших да направя нещо, което няма да оскъпи книгата и въпреки това ще представлява новост. Става дума за играта в екип!

Виждал съм само една поредица книги-игри, в която героите са повече от един и авторът дава възможност читателите да играят в екип. Това беше поредицата „Кървав меч“ и не бих казал, че авторите бяха успели, макар книгата да не беше лоша. Напротив, играна от един човек тя нямаше грешка, но за екип беше убийствено скучна. Само един от групата вземаше повечето решения, другите се намесваха два-три пъти в цялата игра, а през останалото време бяха обикновени зрители. Не това е начинът да играеш в екип!

Сам видя как стоят нещата при мен - Елмар и Аламир са съвсем равностойни герои. Действието се мести ту при единия, ту при другия, двамата вземат почти равен брой решения, а накрая дори има възможност да се сравнят постиженията им, без някой от тях да има предимство! Единственият недостатък е, че всеки от двамата играе само по половин книга, но това е неизбежно (и не е болка за умирање, защото самотният читател играе цяла книга).

Винаги съм твърдял, че една идея трябва да се обмисля дълго и прецизно, преди да се лансира. Придържам се към този принцип за почти всяко важно решение в живота ми и не съжалявам. Поговорката за бързата кучка важи с пълна сила в случая.

Още през 1995-а година исках да направя игра за екип от двама души. Тогава имах двама ученици (тук е мястото да подчертая дебело, че **НЯМА ДА ПРИЕМАМ ПОВЕЧЕ УЧЕНИЦИ**) и реших, че с тяхна помощ ще го постигна. Но единият се загуби по пътя, а другият никак не бързаше да направи литературен дебют (между другото май съвместната ни книга най-сетне ще е готова към края на август и ще излезе от печат към края на годината или началото на следващата!).

Само че добрата идея никога не умира. Тя отлежава, набира сили и в един момент покълва. Не смятах да правя „Краят на злото“ игра за екип. Но когато започнах да я пиша, сюжетът сам ме задължи да разделя двете линии - Аламир и Елмар. И ето че след две години отлежаване (не колкото добрите уискита, но все пак напълно достатъчно!) най-сетне се появи новост, която може би ще има добро бъдеще. Всичко зависи от това дали читателите на книги-игри биха искали да играят по двойки, или предпочитат сами да се наслаждават на играта.

Бих искал да науча мнението на читателите за тази новост. Можеш да пишеш на адреса на издателство „Хермес“, а той е:

СОФИЯ 1124 „Иван-Асен“ №17а Издателска къща „Хермес“ За Майкъл Майндкрайм

На същия адрес можеш да изпращаш и мнения за останалите книги от колекцията, както и всичко друго, което ти дойде наум. Поради високите цени на пощенските услуги не искам да моля за щедър отзвук на молбата си. Но ако у теб се натрупат много неща, които би искал да ми кажеш, ще се радвам да прочета едно дебело писмо. Едва ли ще намеря време да отговоря (много от читателите искат отговори, а аз се задъхвам от работа), но със сигурност ще прочета всяко писмо от началото до края, и то не по диагоналната система.

Майкъл МАЙНДКРАЙМ

КНИГА ЗА КНИГАТА „КРАЯТ НА ЗЛОТО

В този материал отново ще стане дума за музика, книги и режим на писане. С всичко това не целя да покажа колко трудно е да се пишат книги-игри, а просто да дам възможност на любопитния читател да надвърне в „кухнята на жанра”.

Книгата тръгна много слабо и аз пропилях повече от две седмици в безплодни опити да се навия да пиша. Всеки ден си казвах: „Имаш много време, но от утре трябва да започнеш.” И непрекъснато отлагах „за утре”.

Много ми помогнаха тавите на „Queensryche” и в първия ден от сериозната работа по книгата слушах само тях. После се прехвърлих и на момчетата от „Gamma Ray”, особено на първите им три албума. Накрая, вече близо до полудяване, защото имах много лични проблеми, се прехвърлих на „Guns'n'Roses” и тяхната извънземна тава „Appetite for destruction”. Странно, но имам чувството, че липсата само на една от тези банди щеше да направи написването на книгата невъзможно.

Прочетох за втори път трилогията на Джон Броснан „Небесните господари”. Смятам, че вторият прочит е истински тест за една книга. Например „Цивилизация на статуса” и „Корпорация Безсмъртие” на Шекли ме поразиха преди няколко години, но скоро отново ги прочетох и видях, че не са точно това, за което съм ги мислел. Добра фантастика, но нищо повече. Докато Броснан е без грешка, идеите му са страхотни, а ритъмът е бесен - все едно слушам „Металика” от ранните им години. Странно е, че разни смешни автори излизат с по няколко книги на пазара, а такъв майстор като Броснан е представен само с тази трилогия.

Режимът ми на писане е нещо, което „нанася големи поражения на вегетативната нервна система” и „отслабва имунната система на организма”, но за сметка на това спомага за увеличаване на купчината от мои книги-игри. Започвах да работя към 9,00 вечерта и продължавах до 5,00 през нощта. После спях до 12,00, пиех кафе, закусвах и пишех до 4,00. Тогава идваше време за обяд, после спях до 8,00, а след вечерята отново сядах да пиша. Не съветвам никого да опитва подобен режим, но за самия мен е много трудно да мина на принципа „денем работи, нощем спи”.

Напоследък пиша много и резултатът от тази напрегната работа скоро ще се види на пазара. След дълга пауза ще излязат няколко мои книги в рамките само на три-четири месеца и аз искрено се надявам, че няма да дотегна на читателите. Затова се стремя да предлагам разнообразие, като често сменям стила, темата и дори типа игра.

След като вече няколко издателства активно се намесват в жанра, конкуренцията е голяма и на практика се осъществява пренасищане на пазара. В тази обстановка аз имам само една цел ако читателят има пари само за една книга, а авторите са петима той трябва да избере моята книга! Цялата ми работа е посветена на този принцип. И затова не си позволявам да претупвам книгите си или да ги правя „на калъп”. Искам читателят да усеща че всяка е оригинална и различна. Прочети ги и сам ще се убедиш - се убедиш, че не те заблуждавам.

Майкъл МАЙНДКРАЙМ



Майкъл Майндкрайм

КНИГА-ИГРА

Върху плещите на младия, но могъщ воин и магьосник Елмар е легнала отговорността за съдбата на целия свят. Последното изпитание за него са аргоните, сънародниците на учителя му Аргон, които искат да си възвърнат света, над който са властвали преди векове. Елмар трябва да нагвие тяхната магия и да открие крепостта им. Светът се готви за последната битка със злото. Изходът от нея зависи само от теб, млади читателю.

Успех!

1300 лв.