

ДРУГИ КНИГИ ОТ СЪЩИЯ АВТОР:

ИЗПИТАНИЕТО” - октомври 1993 година

„ЗЛАТНИЯТ ОРАКУЛ” - март 1994 година.

„ДЕМОНИТЕ В NBA” - април 1994 година.

„БОГОВЕТЕ НА ФУГБОЛА” - юни 1994 година.

„НОМЕРЪТ НА ХЮ” - декември 1994 година.

ИЗГРЕВЪТ НА МРАЧНОТО СЛЪНЦЕ” - януари 1995 година.

ТЪМНАТА СТРАНА НА ЗЕМЯТА” - март 1995 година.

NBA - КРАЯТ НА КОРИЛАТА” - април 1995 година.

ПРОФЕСИЯ ЧЕНГЕ” - юли 1995 година.

ПЪТЯТ КЪМ ШАНГРИ” - октомври 1995 година.

ПРОБИВЪТ” - февруари 1996 година.

„ЗАПЛАХАТА (БИТКАТА ЗА ШАНГРИ)” - февруари 1996 година.

ФУТБОЛЪТ - ТАКТИЧЕСКА ИГРА” - май 1996 година.

ОТМЪСТИТЕЛЯТ НА ШАНГРИ” - юли 1996 година.

ГНЕВЪТ НА ВИКИНГИТЕ” - април 1997 година.

*Посвещавам тази книга на
момичето с драконовите очи!*



© Майкъл Майндкрайм, 1997 г.

© Борис Стоилов, художествено оформление на корицата.

1997 © Ивайло Иванчев, илюстрации, 1997 г.

НЯКОЛКО ДУМИ ОТ АВТОРА

За мнозина може би е изненада появата на тази книга, а също и темата ѝ. Не бях ли аз, който упорито отбягваше фентъзито, преди да захване трилогията за Шангри, а после викингите и накрая да стигне до класическо фентъзи? Не е ли твърде непоследователно и безпринципно да отбягваш дълго една тема, за да я подхванеш изведнъж с такова настървение, че да не се откъсваш от нея? Ето една загадка, която предстои да ви разкрива!

За онези, които искат да узнаят бъдещите ми планове, ще кажа, че сигурно някога ще се появи продължение на „Съкровището на дракона“, докато едва ли има надежда „Големият купон“ да види бял свят. В момента завършвам още една игра, този път на тема фантастика, която се казва „Клопка за победители“. Напредва и един проект, който се зароди като мечта за психотрилър. Но бързо разбрах, че въпреки желанието си за изява в жанра на Стивън Кинг, все още не е дошло моето време. Затова насочих сюжета към игра и се постарах с някои нововъведения да напиша една наистина страшна книга-игра. Защото винаги съм смятал „Тъмната страна на Земята“ по-скоро за развлекателна, отколкото за страшна.

Твърде често в тези страници е ставало дума за отношението ми към книги-игри и техните автори, но този път е по-различно. Искане ми се да ги разкажа за самия процес на писането, който непрекъснато ми поднася нови изненади, макар да имам зад гърба си петнадесет книги-игри. Тъй като е важно първо читателят да добие представа от сюжета на играта и да се запознае с героите ми, реших да разделя материала на две части. Втората е по-голяма и се намира в края на книгата. Послушай ме и не я започвай, преди да се справиш с играта.

С надеждата да не бъдеш прекалено критичен към двата стиха в началото на играта, сега те оставям с пожелание за

ПРИЯТНА ИГРА И УСПЕХ!

Майкъл МАЙНДКРАЙМ

ПРОРОЧЕСТВОТО НА ЕРИОН

*Времето за радост ще отmine,
орки ще превземат Лименор,
кралят на Кагар-дом ще загине,
а дворът му ще се покрие със позор!*

НОВОТО ПРОРОЧЕСТВО

*Звезда пътеводна ще грейне в нощта
надежда да вдъхне в безрадостни дни!
Спасител ще дойде с гръмовни дела
и драконова песен призори!*

Из „ИСТОРИЯ НА ПОЗНАТИЯ НИ СВЯТ”

(написани от Херодот Стари - Пътешественик)

За кагарите: Кагарите дошли от Западното море в незапомнени времена. Те слезли на опасния скалист бряг между Разделната планина и Палар-ситир и там заварили племената на Малките кралства. Тъй като не искали да воюват с тях, кагарите продължили пътя си на изток и населили огромни пространства между планините и Пустошта, които нарекли Кагар-дом. Там основали своето кралство. На север то стигало до Пустошта, на изток и на юг го ограничавали Сир-палар и Палар-ситир. Кагарите лесно прекосявали огромни разстояния, защото в дългото си пътешествие през морето те взели и своите най-верни приятели - конете.

Езерото Анк-палар дели кагарското кралство от земите на драконите, предвождани от Друн. Често крилатите чудовища нахлуват в Кагар-дом и причиняват много злини. ала нерядко плащат скъпа и прескъпа цена за злодеянията си, защото кагарите са храбри и умели воители и калените остриета на мечовете и стрелите им са отнели живота на не един дракон.

Кагарите са средни на ръст, с яки мускулести тела, мургава кожа и черни коси, които често сплитат на къса плитка отзад. Пенята им в боя с меч и брадва ги правят опасни воители. Обичат да се сражават на седлата на конете си, а единствената им слабост е стрелбата с лък, където отстъпват много не само на лименорците, а дори и на воитите от Малките кралства. Но гордостта им пречи да си признаят този недостатък и те често се изказват презрително за лъка, смятайки го за недостойно оръжие, което помага на страхливеца да не се изправи лице в лице с неприятеля.

Кагарите издигнали непристъпните стени на своята столица Кагарион край бреговете на река От-палар. чиито води подхранват езерото Анк-палар. На най-високия хълм в заграденото място построили Двореца на кралете. В съкровищницата му струпали цялото си богатство от злато и скъпоценни камъни, а то било неизмеримо. С част от него покрили кулите на двореца, които се извисяват и до днес над крепостните стени на Кагарион, за да блестят на слънцето и да се виждат отдалеч. В ясен ден блясъкът на кулите сияе над цялото кралство и слави могъществото на Кагар-дом.

Ала именно този блясък често привлича драконите на Друн, които ламтят за богатства. Неведнъж те са опитвали да превземат Кагарион, но винаги са били отблъсквани. Древно предсказание вещае, че нито един от хвъркатото племе няма да сложи ноктестата си лапа върху съкровището на кагарите.

За Малките кралства: Те са шест на брой, изредени от север на юг – Ирион, Урилион, Сириам, Сория, Тирион и Кагария. Първите пет са малки и всяко от тях носи името на единствения голям град В кралството. Населени са с миролюбиви и добродушни люде, а владетелите им са мъдри и спокойни. В дългата история на кралствата те нито веднъж не са влизали в пререкание с кагарите и отношенията им винаги са били добросъседски.

Кагария е основана няколко десетки години по-късно от Кагар-дом от едно войнствено племе кагари, което пристигнало по-късно от съотечествениците си и отказало да се подчини на властта на Кагарион. Затова тези храбреци предпочели да се заселят до самия морски бряг. Там издигнали добре укрепени пристанища и неведнъж отблъсквали

оркските атаки по море. В много битки воините на Кагария и Кагар-дом са се били рамо до рамо и затова между двете кралства цари мири разбирателство.

За драконите: Най-големият видян дракон е бил дълъг малко повече от тридесет педи, но обикновено дължината им е около двадесет педи. Дългата тънка шия и остри предни зъби ги правят опасни, когато поискат да хапят, но най-страшното им оръжие е огнената струя, която изпускат през ноздрите си. Само магически доспехи могат да издържат на нейната топлина, без да се разтекат, сварявайки собственика си.

Телата на драконите са покрити с блестящи и хлъзгави люспи, а всяка от четирите им лапи завършва с по три дълги и остри нокътя. Задните лапи са по-къси и дебели, а предните са издължени и тънки. Драконите ги използват, за да сграбчат жертвата си, когато искат да я отвлекат.

Драконите са населявали света много преди кагарите и лименорците да се заселят по тези земи. Фанатиците и народите на Малките кралства също не знаят много за тези чудновати същества. В легендите се споменава, че те невинаги са били зли към хората, но жаждата им за богатство ги с подтикнала към вражда с онези, които са притежавали така желаните съкровища.

Дракон може да бъде убит по няколко начина. За добрия стрелец окото на дракона е удобни мишена. С копие или меч чудовището може да бъде намушкано в светъл кръг на корема, който има размерите на щит. Добър майстор на меча би могъл да отсече драконовата шия, но задължително трябва да притежава магически доспехи, за да се доближи толкова до животното.

За Палар-дом: Земята на драконите е почти напълно непозната за хората, защото от малцината осмелили се да навлязат в нея нито един не се е върнал да разкаже какво са видели очите му. Носи се предание, че в древни времена драконите са унищожили предишните обитатели на Палар-дом и са се настанили в най-могъщия замък, наречен по-късно от кагарските разказвачи на легенди Паларион. Там властва Друн, господарят на драконовото ято, а неговите воители са стотици.

Женските дракони никога не напускат стените на Паларион, над които тегне могъща магия. Така е, защото хвъркатото племе се множи бавно и малките изискват много грижи. Ако драконите се множаха като хората, отдавна нямаше да е останал помен от кралствата ни и сигурно дори безбройните пълчища на орките щяха да бъдат пометени.

Легендите говорят, че в Паларион се пази огромно богатство и толкова могъща е силата му, че Друн нито за миг не напуска съкровищницата на замъка и оттам заповядва на ятото си. Също така се казва, че това богатство е станало причина за смъртта на предишните си притежатели, но не само защото е привлякло драконите на Друн, а и по друга причина.

За народа на Лименор: Лименорците дошли от запад, прокудени от пълчищата на орките. В прохода между Снежната и Разделната планина те издигнали непристъпна стена с много стражеви кули и там спрели настъпващите пълчища в дълга и кървава битка. Това станало преди стотици години и оттогава насам орките често се опитват да превземат Последната твърдина и да нахлуят като придошла река в равнините на Дименор. Ала храбрите лименорци устояват на атаките на врага и така предпазват целия свят от оркската напасть, както кагарите пазят света на югоизток от драконите.

Лименор и Кагар-дом са разделени от Пустошта. Злите езици нашепват, че именно това с причината за приятелските отношения между Лименор и Кагар-дом - Пустошта е твърде жестока, за да бъде прекосена от голяма войска без огромни загуби и затова всяко

от кралствата не може да се надява да завладее другото. Ала ако беше само това, кралете на Кагар-дом отдавна щяха да завладеят Малките кралства, а лименорци щяха да пометат фанатиците. Друга е истината - Лименор и Кагар-дом винаги са се радвали на мъдри и благородни владетели, а в двете кралства доброто е на почит, а злото се преследва безпоощадно.

Лименорците са високи и снажни мъже със светли очи и коси, които носят дълги до раменете и превързват с пъстри платнени ленти през челата си. Те са изкусни в боя с бравда или меч, ала най-голямото им изкуство е стрелбата с лък. Дори малките момченца рядко биха пропуснали да улучат малък кръгъл щит, поставен на стотина крачки разстояние. За разлика от конниците-кагари, лименорци винаги се бият спешени.

Столицата Лименон е най-красивият град на света. Лименорци се славят със своите мирни умения. Те съчиняват изкусно песни и легенди, танцуват грациозно, сътворяват красиви рисунки и издигат величествени постройки. Новодошлият в Лименон веднага се заразява от общото веселие и доброто настроение не го напуска до мига, в който трябва да напусне приказния град. Който веднъж е посетил Лименон, винаги мечтае да се завърне отново.

За земите на фанатиците: Земите между Бавната и Бялата река са населени от странни племена, които изповядват религия към божество, което наричат просто Бог. Те се отнасят с презрение към вярванията на лименорци за света и затова контактите между тези народи са почти замрели. Територията на фанатиците е разделена на кралства, които те наричат „паства” - Блажената земя, Божията земя и Благословената земя. Няма съмнение, че фанатиците принадлежат към едно племе, но поради различия във вярванията са се разделили на четири кралства.

Четвъртото кралство се нарича Свободната земя. Неговите поданици отказват да имат нещо общо с останалите фанатици, макар родството им да е очевидно. Хората от Свободната земя презират населението на останалите три кралства дори повече от лименорците и ги наричат „еретици”, което ще рече неверници, но и нещо повече. Отношенията между Свободната земя и останалите три кралства винаги са обтегнати. За щастие вярата в Бог учи фанатиците да не вадят оръжие и затова между тях не избухват войни.

За Пустошта: Това е царството на мнозина, за които животът сред хората е станал прекалено тежък. В Пустошта човек може да срещне мъдреци, отдала се на размисъл, или творци, усамотили се, за да създадат великото си творение. Казват, че там се срещали и магьосници - потомци на народа, населявал Палар-дом преди идването на драконите. Със сигурност в Пустошта се срещат разбойнически банди и затова търговските кервани между Лименор и Кагар-дом винаги пътуват със силна охрана

За орките: Те ходят на два крака, обличат се в кожи и умеят да боравят с оръжие, но въпреки това много приличат на животни. Целите са обрасли с козина, разговарят помежду си с високи мучения или чрез хрипове, когато трябва да си шепнат. Пленниците на орките не могат да бъдат научени да говорят като хората. За тях знаем само, че са многобройни и зли, готови на всичко, за да унищожат нашия свят. Задържа ги Последната твърдина и храбростта на лименорци, но пророчествата вещаят страшни дни след падането на тази крепост.

За новия език: Той е смесица от езиците на кагарите и лименорците, но също така в него има думи от езика на Малките кралства и на фанатиците. В продължение на много

години различните езици са се сливали и днес навсякъде по света се говори на един език, разбираем за всички, освен за орките и драконите.

За стария език: Така наричаме езика на кагарите. Много от имената в Кагар-дом идват от този език. Самата дума „кагар” означава „конник”, „он” е „град”, а „дом” - „земя”. Ето защо Кагар-дом означава „земята на конниците”, а Кагарион - „градът на конниците”. „Палар” е тяхната дума за „дракон”. Много от имената в Кагар-дом са свързани с драконите: „Палар-сирит” - Гръбнакът на дракона. „Сир-палар” - Езикът на дракона, „Анк-палар” - Окоето на дракона. „От-палар” - Сълзите на дракона

За летоброенето: Всяка година има четири месеца - Нуар, Мирил, Миюн и Милар. Всеки месец има по осемдесет и два дни. Преведени на новия език имената на месеците означават „Бялата красота”, „Времето на цъфтежа”, „Времето на слънцето“ и „Времето на смъртта”.

В Кагар-дом броят годините от качването на престола на всеки крал. Там например биха казали: „Херодот Пътешественик завърши своето писание в двадесет и втория ден на Нуар от третата година на Драконоубицеца.” Крал Теадор получил прозвището Драконоубицец още докато бил млад принц, защото се проявил в една битка с ятото на Друн. Малките кралства са възприели летоброенето на Кагар-дом.

В Лименор летоброенето води началото си от една първа година, спомените за която отдавна са изгубени. Според тяхното летоброене днес - денят, в който слагам край на дългата си работа - е „двадесет и вторият ден на Нуар от две хиляди деветдесет и четвъртата година“.

Фанатиците пък броят годините от деня, в който техният Бог за пръв път се е явил на пророците им. Оттогава до днес според тях са минали хиляда триста осемдесет и две години.

За мерките: Разстоянията навсякъде по света се измерват с педи, крачки или мили. Педята е разстоянието от палеца до кутрето на разперената длан на зрял мъж. Три педи правят една крачка. Милята е разстоянието, което човек извървява в спокоен ход за един час. То се равнява на пет хиляди триста тридесет и три крачки или шестнадесет хиляди педи.

За течности се използват следните мерки - халба, ведро и бъчва. Едно ведро събира двадесет халби, а една бъчва събира трийсет ведра.

(За улеснение на читателите ще кажа, че 1 педя е равна на 25 сантиметра, една крачка - на 75 сантиметра, а 1 миля - на 4 километра. Една халба отговаря на половин литър, едно ведро - на 10 литра, а една бъчва - на 300 литра.)

ВЪВЕДЕНИЕ

В петдесет и втория ден на Милар от втората година на Драконоубисца в Кагарион празнували раждането на престолонаследник. Нарекли го Маор. Той бил първата рожба на крал Теадор и кралица Енера и те го оградили с обич и внимание, на каквито малцина са се радвали. Угаждали и на най-дребните му прищевки и правели всичко, за да расте момчето щастливо. Може би от това по-късно произлезли много беди, защото Маор израсъл горделив и високомерен, готов да налага волята си винаги и с цената на всичко.

В четиридесет и третия ден на Миюн от третата година на Драконоубица най-близкият приятел на крал Теадор, Солвер Лечителя, също се сдобил с мъжка рожба, която нарекъл Елмар. При раждането съпругата на Солвер умряла и той отдал цялата си обич на своя син.

Двете момчета били почти връстници и всички се надявали между тях да се зароди приятелство. Ала още от малки Маор и Елмар не се спогаждали, за горчиво разочарование на бащите им. Маор бил силен и красив, но в очите му блестяла надменност. Властта, която имал като принц на Кагар-дом, вместо да го направи благороден, само още повече увеличавала горделивостта му.

Около Маор бързо се образувала група от момчета, които признавали превъзходството му и се надпреварвали да го ласкаят. Той се радвал на кучешката им преданост и изпитвал опиянение от властта си над тях.

Елмар растял самотен и трудно се сприятелявал. Мнозина се възползвали от уменията и добрината му и го уважавали, но нито един не успял да достигне до сърцето му и да се нарече негов приятел. Юношата с лекота овладял изкуството на ездата и боя, но предпочитал книгите на древните учени и песните на бардовете, които разказвали чудни легенди. От баща си Солвер научил много за лечителското изкуство, а усвоил и някои магически умения.

Елмар не отстъпвал по нищо на Маор и често го надвивал в момчешките игри. Оттогава се затаила злоба в Маоровото сърце, ала принцът бил хитър и знаел, че не бива да показва чувствата си, защото нямало как да навреди на Елмар, без да си навлече укори и да разкрие покълващото в душата му зло. Омразата пуसнала дълбоки корени в сърцето му в онези ранни години, за да даде горчиви плодове по-късно.

Четири години след раждането на Маор в Кагарион отпразнували раждането на второто дете на кралската двойка. Този път било момиче и го нарекли Елеа. Тя била първата принцеса на Кагар-дом от много години насам и затова всички ѝ се радвали и я обичали не по-малко от Маор. Но за разлика от него, Елеа израсла скромна и добра. Именно тя станала причина Елмар да напусне бащиния си дом и да потърси щастие в Лименор, ала вина за това имал само Маор, а принцесата била неволна негова съучастница.

Един ден, малко след като принцесата навършила тринадесет години, тя помолила Маор и Елмар да я придружат на разходка в гората край Кагарион, тъй като искала да го язди, а се бояла, че все още няма достатъчно опит в ездата на открито. Макар и да усещал омразата на Маор и да странял от него, Елмар не можел да откаже на принцесата. А Маор видял удобен случай да се сбъднат отдавнашните му планове и доволно потрир ръце. Затова двамата приели поканата ѝ, всеки по различна причина.

Като всички катари, двамата юноши били отлични ездачи и обичали буйните коне. Маор имал свой любимец - един злобен жребец на име Сидар, който се нахвърлял бясно да хапе другите коне и затова го държали отделно. Маор го харесвал именно заради злобата му, ала крал Теадор се заблуждавал, че синът му е привлечен от непокорството на жребеца и затова вместо да го укори, той често то хвалел за смелостта да язди Сидар.

Елмар дал на своя любим жребец името Димар. Димар бил непокорен и не търпял друг освен юношата на гърба си, но иначе бил послушен и дружелюбен.

Двамата юноши се спречкали при избора на кон за принцесата. Елмар смятал, че тя може да язди любимата си кобила, с която била свикнала, защото животното било кротко и нямало опасност да направи някоя беля. Но Маор, в чиято глава вече зрее пъклен план, настоял Елеа да вземе друга кобила, към която само той знаел, че Сидар изпитва особена неприязън. Но когато тримата излезли от Кагарион, Маор съумял да озапти Сидар и жребецът се държал послушно, та Елмар не заподозрял нищо. Той все още бил твърде млад и твърде наивен, за да прозре коварството на своя враг.

След дълга езда тримата спрели на красива поляна край бистра река и решил и там да обядват. Елмар и Маор слезли от конете си и ги привързали към раздалечени едно от друго дървета, а Елеа навлязла с кобилата си в реката и се забавлявала, като вдигала фонтан от пръски, препускайки по плиткото пясъчливо дъно. Елмар тръгнал да събира съчки за огън, докато Маор се заел да приготви удобно кътче край огнището, където Елеа да може да си почине.

Елмар навлязъл навътре в гората, а Маор това и чакал. Той развързал поводите на коня си и го насъскал към Димар. В това време Елеа била с гръб към поляната и не могла да види нищо. По-късно Маор обяснил, че сигурно е завързал хлабаво възела и заслепеният от бацината си обич Теадор му повярвал.

Сидар яростно се нахвърлил върху Димар и започнал да го хапе, а завързаният жребец зацвил безпомощно, защото не можел да се отбранява. Дочул зова на коня си, Елмар веднага дотичал на поляната. Заварил Маор, проснат на земята, сякаш ударен от копитата на Сидар. Принцът се превивал от болка, за да заблуди напълно врага си.

Елмар тичешком стигнал до побеснелия жребец, измъкнал камшика си от седлото на Димар и ударил няколко пъти нападателя, за да го накара да остави жертвата си. От ударите Сидар още повече се разгневил, но нямал смелостта да налети на човек. Тогава съзрял кобилата на Елеа, която тъпчела на едно място в реката, докато принцесата гледала стреснато случката на поляната. Без да се бави, жребецът полетял към реката. Тогава кобилата на Елеа се изплашила и препуснала към гората, за да се спаси от гнева на Сидар. Принцесата не очаквала такъв развой, а и нямала опит в обзидването. Тя се опитала да сграбчи юздите, но в страха си не успяла и при първия рязък завой изхвъркнала от седлото. Сидар продължил да гони кобилата, без да обръща внимание на виковете на стопанина си, а Маор и Елмар тичешком се озовали до принцесата. Тя лежала на земята с притворени очи и тихо охкала. Виждало се, че е ударена лошо. Тогава Маор пръв се окопитил. Заповядал на Елмар да му отстъпи жребеца си, взел в прегръдките си припадналата Елеа и препуснал към двореца. Там успял да разкаже случката, така изкусно извъртайки нещата, че врагът му да се окаже изцяло виновен за нещастieto.

Когато Елмар се завърнал в двореца, той открил, че всички го гледат с укор. Уви, това се отнасяло и за крал Теадор, който бил привързан към децата си и обичта му често го заслепявала. Юношата веднага разбрал, че е безполезно да се защитава. Разказал истината

само на баща си, но Солвер поклатил тъжно глава. Той знаел колко голяма е обичта на Теадор към Маор.

- Но нима истината не е по-важна? - възнегодувал Елмар.

- Често приемаме за истина само онова, което ни се иска да бъде истина - отвърнал Солвер. Искал да поговори повече със сина си, но състоянието на Елеа било тежко и той бил много зает да я лекува.

Огорчен и разочарован, Елмар решил, че за него няма място в двореца, щом там приемат истината за такава, каквато я изкарва лъжливият Маор. До Кагар-дом били достигнали слухове, че на запад орките отново са се пробудили и затова младежът решил да поеме към Лименор, където се надявал, че доблестта и смелостта му ще се оценят по достойнство.

Тайно от баща си, той се приготвил за път. Но преди да напусне Кагарион, Елмар се промъкнал в покоите на Елеа. По заповед на Маор стража га не искала да го пусне, затова се наложило да влезе през прозореца. Ала принцесата все още била в безсъзнание и затова Елмар не могъл да се сбогува с нея. Той оставил на възглавницата до главата ѝ красива роза. Тъкмо тогава Елеа за миг отворила очи, зърнала зората и въздъхнала, покорена от сладостния ѝ аромат.

- За теб е - положил цветето в ръцете ѝ Елмар. - Най- красивата девойка в кралството заслужава най-красивата роза.

Елеа се усмихнала и понечила да отвърне, но умората я надвила и принцесата отново затворила очи. В този кратък миг на просветление тя не могла да познае гласа на младежа.

По-късно Маор влязъл при Елеа, видял розата и я изхвърлил, без да спомене нито дума на никого. Когато принцесата се съвзела достатъчно и попитала от кого е било цветето. Маор и казал, че сигурно е сънувала, а Солвер се съгласил с него, защото не знаел за постъпката на сина си.

По онова време Елмар вече бил пристигнал и Лименор заедно с един търговски керван. Той взел със себе си любимата птица на баща си - добре обучен орел на име Белоглав. Елмар сложил малка бележка в пръстена които стягал левия крак на Белоглав, и му наредил да се върне в Кагарион. Така Солвер разбрал какво сее случило със сина му. На два пъти Белоглав отнасял молбите на бащата към Лименор, но Елмар от връщал, че се чувства щастлив с лименорци.

Междувременно Маор започнал приготвление за поход, който трябвало да отведе отряд смели кагари отвъд Анк-палар, за да бъдат разкрити най-сетни чудните тайни на драконовите земи. Той много добре знаел, че това не е по силите му, но го правел с нарочна цел. Тайно разпространил слуха, че двамата с Елмар отдавна замисляли това пътешествие, но синът на Солвер се уплашил малко преди да обяват пред всички намерението си и затова побягнал към Лименор. Мнозина повярвали на Маор, а останалите не допусkali, че той може да лъже, но предпочитали да смятат, че Елмар се чувства виновен за случилото се с Елеа. Само Солвер знаел истината, но никой от приятелите му не събрал смелост да събщи какви слухове се носят за сина му и така лъжите на Маор попаднали в плодородна почва. Няколко години по-късно техните горчиви плодове струпали много беди върху Кагар-дом и така кагарите изкупили заслепението си.

В Лименор Елмар постъпил като обикновен воин във войската на крал Елвер и пожелал да бъде изпратен като защитник на Последната твърдина. Там се проявил в много сражения с орките и бързо бил отличен от принц Аламир, най-големия син на крал Елвер,

който командвал гарнизона на Последната твърдина. Двамата се сприятелили и участвали заедно в тежки и опасни битки, а Елмар се превърнал във втория по власт командир на гарнизона. Само Измаир, един от прославените герои на лименорците и отдавнашен защитник на Последната твърдина, гледал със съмнение на младежа. Той бил опитен и мъдър воин и затова трудно отдавал доверието си някому. Твърде дълго бил живял наблизо до подлите орки и затова бил подозрителен. Ала с времето и неговите съмнения отслабнали.

Храбростта на Елмар му заслужила обичта и уважението на лименорците и те се чудели как кагарите са могли да се дишат от такъв войн. Самият Аламир често се опитвал да заприказва Елмар на тази тема, но приятелят му винаги успявал да се измъкне от прям отговор. Той не искал да лъже, но и мисълта да говори срещу престолонаследника на Кагар-дом му се струвала недопустима.

Докато Елмар печелел сърцата на лименорци с храбростта и уменията си, в Кагар-дом Маор се отправи на прословутия си поход с още двеста млади мъже, повечето от които били неговой верни последователи. Те стигнали до езерото Анк-палар и там започнали да строят кораби. Но тъкмо, когато привършвали, ято от няколко дракона връхлетяло малкия флот и от корабите останали само овъглени скелети. Завръщайки се в Кагарион, Маор разказал една доста украсена история, от която излизало, че отрядът е бил принуден да се оттегли след тежка и неравна битка с огромно ято дракони. Останалите участници в похода потвърдили разказа на предводителя си, защото той изкарва и тях храбреци, а крал Теадор за сетен път се поддал на заслепението и провъзгласил принца за герой, какъвто отдавна чакали в Кагар-дом.

Все пак не всички се оставили да бъдат заблудени от Маор. Солер виждал истината и предричал тежки дни за кралството, ала не си позволил да сподели с никого черните си видения. Съкрушенот смъртта на съпругата си и бягството на своя син, той все повече заприличвал на сянка и линеел с всеки изминат ден. Маор успял да извърти и неговото състояние така, че да послужи на интересите му. Пред приятели той загрижено сплитал ръце и обвинявал Елмар, задето бил наранил бащиното си сърце. Така кагарите открили още една причина да упрекнат забягналия в Лименор младеж.

Под усърдните грижи на Солвер принцеса Елеа се възстановила напълно от страшното падане от коня и с годините все повече и повече се разхубавявала. Мнозина обожатели се стремели да спечелят благоволенieto ѝ. Между тях имало крале и принцове от Малките кралства, както и потомци на благородни и знатни кагарски родове, ала макар да била мила с всички, нито един не успял да грабне сърцето ѝ. По онова време тя почти не си спомняла за Елмар, но пазела спомена за непознатия с нежния глас, който положил роза върху възглавницата ѝ, докато била болна. Като всяка романтична девойка, Елеа отказвала да приеме уверенията на брат си и Солвер, че всичко е било само сън, а предпочитала да вярва, че неин срамежлив обожател се е осмелил да изрази тайно чувствата си. Затова изпитвала всеки свой поклонник, мъчейки се да разкрие тайнствения посетител, но опитите ѝ винаги завършвали с разочарование.

Така минавали годините и никой не знае какво би станало, ако Тогру, главатарят на орките, не решил да поведе войската си в отчаян шурм. А в същото време на другия край на света Друн предприел последен опит да заграби съкровищата на кагарите. И за всички станало ясно, че приближават съдбоносни събития.

ПРАВИЛА ЗА ИГРА

Първото и най-важно правило в тази игра е да изпълняваш 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 с четири таблици. Данните, които ще запишеш в тях, ще влияят на съдбата на твоя герой в приключението.

В таблицата „СПОСОБНОСТИ” има пет качества, за всяко от които ще имаш оценка:

- **стрелба** - Боравенето с лък не е сред любимите умения на кагарите, но престоят в Лименор помага на Елмар да придобие известни способности. Добре е оценката ти за стрелба да стигне 7 преди финалната битка.

- **сила** - Тази оценка ще решава изхода от някои битки. Трябва да се стремиш силата ти да стигне 20 точки, защото това е минималното изискване, за да победиш. В тази книга магическата сила е по-важна от физическата, но не бива да подценяваш и тази оценка.

- **енергия** - При всяка битка енергията ти ще намалява, но с колко - това ще зависи от оценката ти за сила и от врага, с който се биеш. Ако енергията ти стане равна на нула, трябва да започнеш играта отначало, въпреки че няма да намериш конкретно указание в текста. Понякога ще ти се удава случай да повишиш енергията си.

- **магия** - В началото не си много ловък в магиите, но за да победиш в играта, ще трябва да понаучиш на това-онова. Както и при оценката за сила, тази оценка трябва да стигне поне 20. Но няколко точки в повече няма да са ти излишни.

- **дух** - За всяка направена от теб магия ще трябва да изразходваш точки „дух”. Помогъщите магии ще изискват повече точки, а в края на играта гледай да си добре запасен с „дух”, ако искаш да оцелееш. Ако в някой момент се иска да направиш магия и нямаш друг избор, а точките ти за дух не са достатъчно, значи играта свършва с твоя загуба, макар че няма да намериш конкретно указание в текста.

Оценките ти за стрелба, сила и магия могат само да се повишават, докато оценките за енергия и дух могат и да намаляват. Може би е излишно да споменавам, че началните ти оценки са твърде ниски и трябва да се стремиш да ги повишиш по време на играта, ако искаш да си подготвен за вихрения край, в който ще оцелее само могъщ воин и магьосник.

По време на играта ще имаш възможност да превръщаш точки сила в енергия и точки магия в дух, но това ще стане едва към края. Също така ще можеш да превръщаш духа си в енергия - и обратното. За тези възможности ще получиш специални указания, когато му дойде времето.

В таблиците „ОРЪЖИЯ И ДОСПЕХИ” и „МАГИЧЕСКИ ПРЕДМЕТИ” ще записваш придобивките, които можеш да спечелиш по време на играта. В началото започваш без нищо, но ще видиш, че много скоро ще получиш възможност да обогатиш арсенала си. Всяко оръжие или предмет ще ти носят точки, които ще прибавяш към някои от оценките си.

Има пет оръжия и доспехи, които ще ти носят точки стрелба, сила или енергия: меч, щит, лък, шлем и ризница. Имаш право да притежаваш само по един предмет от всеки вид. Когато придобиеш някое от тези оръжия, в празното място срещу него в таблицата „ОРЪЖИЯ И ДОСПЕХИ” отбелязваш, че нямаш право на друго такова оръжие.

ПРИМЕР: От нападение срещу орки взимаш меч. Когато по-късно ти се даде възможност да си купиш оръжие, нямаш право да си купуваш още един меч.

Има и пет магически предмета, които носят точки магия и дух: пръстен, гривна, медальон, наметало и игла (с нея се закрепя наметалото). И тук важи казаното за оръжията и доспехите –нямаш право на повече от един предмет от всеки вид и трябва да отбелязваш придобиването на предмет с кръстче срещу него в таблицата „МАГИЧЕСКИ ПРЕДМЕТИ”

Понякога в текста ще получаващ 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 героя 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.

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!

Сега е време да избереш един от предложените ти герои и да запишеш оценките му в таблицата „СПОСОБНОСТИ”:

Начинаещ воин: стрелба - 6, сила - 9, енергия - 18, магия -7, дух - 14.

Начинаещ магьосник: стрелба - 5, сила - 7, енергия - 14, магия - 9, дух - 18.

Обикновен воин: стрелба - 5, сила - 7, енергия - 15, магия - 5, дух - 11.

Обикновен магьосник: стрелба - 4, сила - 5, енергия - 11, магия - 7, дух - 15.

Опитен воин: стрелба - 3, сила - 5, енергия - 12, магия - 4, дух - 8.

Опитен магьосник: стрелба - 3, сила - 4, енергия - 8, магия - 5, дух - 12.

Както вече си видял, можеш да избираш дали да се специализираш в битките (тогава избираш някой от воините), или да усъвършенстваш магиите (тогава избираш някой магьосник). Всъщност ще ти трябва и едното, и другото, ако искаш да победиш, така че не задълбавай прекалено в някое от уменията за сметка на другото.

ВНИМАНИЕ! Ако си избрал някое от нивата за „магьосник”, запиши кодова дума „маг”. Ако си избрал някое ниво „воин”, запиши кодова дума „воин”.

Играта има три нива на трудност – за начинаещи, за средняци и за опитни играчи. Последното е най-трудно и е запазено само за сериозни играчи, които не се успокояват докато не постигнат възможно най-добрия резултат. Не казвам, че всички трябва да са такива, но аз съм такъв в стратегическите компютърни игри и затова съм включил това ниво. За всички, които четат книгата за пръв път, препоръчвам да започнат с едно от двете по-ниски нива.

А това наистина е всичко, което трябва да научиш преди да започнеш играта.

Отиди на 1.

1.

Отрядът от двадесет лименорци чакаше знак от своя предводител, за да напусне Последната твърдина и да се отпрати дълбоко навътре в земите на орките. Аламир стисна здраво ръката на своя приятел и Елмар долови в очите му тревога.

- Твърде опасна е задачата, с която си се заел този път
- поклати глава принцът. - Сигурен ли си, че има смисъл да рискуваш?
- Та това е само един оркски олтар! - усмихна се кагарът.
- Искам да взема магическите предмети, които орките обичат да поставят по тези места. Скоро ще се видим отново!

Той се метна на Димар и даде знак на хората си. Адаир, най-опитният в отряда, повтори заповедта му на висок глас и скоро цялата група се изгуби от погледа на Аламир и защитниците на твърдината.

Време е за първото важно решение - трябва да определиш способностите на Адаир. Ако искаш да е изкусен воин, отиди на 8. Ако предпочиташ да е магьосник, отиди на 4.

2.

Няколко дни по-късно отрядът се добра до подножието на снежната планина без никакви премеждия. Последната част от пътя минаваше по тясна скална пътека и затова половината от воините останаха в низината, за да пазят конете. Останалите, водени от Елмар и Адаир продължиха нагоре и за няколко часа стигнаха целта на смелия набег.

Олтарът представляваше ниска и груба постройка. Четири каменни колони крепяха тънка плоча, която служеше за покрив. Разстоянията между колоните бяха запълнени с каменен зид. Ниска арка в една от стените даваше възможност да се влезе при олтара.

Елмар пръв слезе от коня и опита да мине през вратата. На пръв поглед нямаше нищо, което да му попречи да влезе, но той с изненада откри, че точно под арката въздухът изведнъж сана по-твърд и от крепостните стени на Последната твърдина.

- Проклетата оркска магия! - обади се Адаир зад гърба му. - Сигурно не е силна, но може да бъде премахната само от друга магия.

Имаш три възможности:

- ако имаш кодова дума „сън” и искаш да използваш способностите на Адаир, отиди на 10.

- ако решиш сам да опитаеш да премахнеш магията, отиди на 17.

- ако предпочетеш да се откажеш от плякосването на олтара, отиди на 7.

3.

В малкото помещение имаше една каменна плоча, малко по-голяма от щит и с правоъгълна форма. В средата ѝ беше издълбана дупка, в която гниеше трупът на някакво животно. Вътре миришеше ужасно и мнозина отвърнаха погнусено глави и излязоха на чист въздух.

Елмар огледа олтара. Отляво и отдясно на трупа орките бяха поставили онова, което желаше. Предметът вляво беше изящен пръстен. Кагарът го сложи на ръката си и усети прилив на сили. Свали го, макар и с нежелание, за да опита другата находка. Тя представляваше неугледен медальон, но когато го сложи на врата си, Елмар разбра, че видът на украшението лъже.

Младежът взе двата магически предмета и ги изнесе на открито. Единият от тях трябваше да предаде на Адаир, който да го изпрати в Лименон на крал Елвер. Другият можеше да задържи за себе си.

Пръстенът носи повече дух, а медальонът повече магия. Кой от двамата предмета ще запазиш за себе си?

- пръстена – отиди на 9.

- медальона – отиди на 13.

4.

Целта на отряда беше оркси олтар, намиращ се в подножието на Снежната планина и на двеста мили от последната твърдина. По такива места орките имаха обичай да оставят магически предмети, взети като плячка. Считаха, че така увеличават силата на своите богове. Тъй като олтарите често бяха защитени с магии, Елмар беше доволен, че има в отряда си магьосник като Адаир.

Запиши кодова дума „сън”. След това отиди на 12.

5.

Елмар покоси с по един удар първите двама изпречили се на пътя му орки. След това погледът му падна върху вожда, който потрепера, когато съзря яростта в очите на врага си.

Ако решиш да нападнеш вожда, отиди на 22. В противен случай отиди на 14.

6.

Изкушението да влезе в битка беше голямо, но Елмар предпочете да не променя целта на отряда. За воините от Последната твърдина битките с орките бяха всекидневие, докато никой досега не се беше осмелявал да навлезе толкова навътре във вражките земи. А и магическите предмети изглеждаха по-добра плячка от няколко десетки трупове на орки.

Отиди на 2.

7.

- Уви, магиите ми са твърде слаби, за да се преборя с тази пречка - гневно удари с юмрук по каменната стена Елмар. - Но щом не може да влезем през вратата, защо да не срутим някоя от стените?

- Орките не са толкова глупави - усмихна се Адаир. - Готов съм да се обзаложа, че заклинанието им действа и върху стените. Но нищо не пречи да опитаме.

Ала скоро стана ясно, че Адаир е прав. Бяха изминали дълъг път, а сега трябваше да се върнат с празни ръце. По обратния път пометоха една малка група орки, но това не намали разочарованието им.

Отиди на 41.

8.

Целта на отряда беше един оркски олтар, намиращ се в подножието на Снежната планина на двеста мили от Последната твърдина. Разстоянието беше голямо и съществуваше опасност по пътя да срещнат врагове. Затова Елмар беше доволен от възможността да има в отряда си храбър и опитен воин като Адаир.

Запиши кодова дума „пън”. След това отиди на 12.



9.

Елмар сложи пръстена на ръката си и подаде медальона на Адаир.

- В Лименон ще му се зарадват - каза той. - Не съм много опитен в магиите, но усетих силата на този накит.

- Принц Аламир също ще бъде доволен - кимна лименорецът. - Не рискувахме главите си напразно.

Увеличи оценката си за магия с 1 точка, а оценката ти за дух - с 2 точки. След това отиди на 19.

10.

- Тогава е време да покажеш на какво си способен подкани го Елмар Адаир скочи от коня и опипа внимателно с пръсти арката.

- Няма ла е трудно - каза той. - Но ще ми трябва малко време.

Отиди на 21.

11.

Елмар опипа внимателно с пръсти арката и поклати глава. Наистина магията на орките не беше силна, но и неговите способности не бяха много големи.

Ако въпреки всичко решиш да опиташ, отиди на 15. Ако имаш кодова дума „сън“ и искаш да използваш Алдаир отиди на 26. В противен случай не ти остава нищо друго освен да се откажеш от плякосването – отиди на 7.

12.

В края на деня разузнавачите попаднаха на прясна следа и Елмар се зае с разчитането ѝ. Скоро откриха и лагер на орките, от който младежът успя да научи много за ношувалите на това място врагове. Бяха поне петдесет на брой и сред тях имаше важна личност. Адаир се съгласи с това заключение, защото обикновено орките палеха само един голям огън. а този път имаше две огнища - едното беше по-голямо и край него явно са седели обикновените воители докато следите около другото говореха за трима или четирима души.

- Скитат много близо до Лименор - подхвърли Адаир – Няма да е лошо да им дадем урок.

Той говореше с характерната за лименорци храброст, без изобщо да се страхува от численото превъзходство на врага. Но Елмар се колебаеше по друга причина. Орките се отдалечаваха в посока, противоположна на пътя на отряда. Ако сега тръгнеха след тях, трябваше да се откажат от разграбването на олтара, защото щеше да бъде прекалено опасно да се задържат толкова дълго време във вража територия. Орките имаха много съгледвачи и отрядът скоро щеше да бъде забелязан.

А сега накъде?

- към олтара - *отиди на 6.*

- след орките - *отиди на 18.*

13.

Елмар сложи медальона на врата си и подаде пръстенът на Адаир.

- В Лименор ще му се зарадват – каза той – Не съм много опитен в магиите, но усетих силата на този накит.

- Принц Аламир също ще бъде доволен – кимна лименорецът – Не рискувахме главите си напразно.

Увеличи оценката си за магия с 2 точки, а оценката, а оценката си за дух с 1 точка. След това отиди на 19.

14.

Елмар се поколеба за миг дали да се хвърли в атака. След това вече беше късно.. Орките го нападнаха от всички страни и мечът му се развихри сред тях.

Ако имаш кодова дума „пън“, отиди на 42. В противен случай отиди на 23.

15.

- Няма да е лесно – въздъхна Елмар и като видя смълчаните лица на спътниците си, добави: - Но ще успее да разваля магията.

Намали оценката си за дух с 3 точки. След това отиди на 31.

16.

Елмар покоси с един удар първите двама изпречили се на пътя му орки. След това погледът му падна върху вожда, който потрепери, когато съзря яростта в очите на врага си.

Ако решиш да нападнеш вожда, отиди на 36. В противен случай отиди на 29.

17.

- Не съм дошъл чак дотук да бъда спрял от някаква жалка магия – каза Елмар – Когато орките дойдат тук и видят ограбения си олтар, ще разберат че магьосните им не струват.

Каква е оценката ти за магия?

- 4- отиди на 11.

- 5 - отиди на 27.

- 7 или 9 - отиди на 20.

18.

- Мечът ми е жаден – каза кагрът и останалите се съгласиха с него.

Олтарът щеше да остане непокътнат, но Елмар тайно се надяваше, че орките могат да носят нещо ценно, което да оправдае решението му.

Два дни по-късно отрядът настигна орките малко преди да падне нощта. Елмар реши да не рискува с нощно нападение. Вместо това той избърза напред и бързо откри удобно място за засада, където разположи хората си.

Рано сутринта съгледвачите доложиха за приближаването на орките. Скоро се появиха първите врагове. Те язدهа небрежно, защото бяха сигурни, че нищо не ги заплашва по тези места.

Елмар съзря вожда им. Беше едър и грозен, с огромен белег от изгорено на дясната буза. Гърдите му бяха накиче ни с украшения и това успокои кагара. Плячката със сигурност щеше да бъде добра.

Ако решиш да стреляш с лък по орския вожд, отиди на 24. В противен случай отиди на 33.

19.

По обратния път към Последната твърдина Елмар и отрядът му пометоха малка група орки и това беше единственото им развлечение.

Отиди на 41.

20.

Еламар опипа с пръсти внимателно арката и се засмя.

- Не ще да е бил добър този магьосник – провикан се той към спътниците – Бързо ще се справя със заклинанието му.

Намали оценката си за дух с 1 точка. След това отиди на 31.

21.

Адаир разпери ръце и ги протегна към небето затвори очи и зашептя непознати слова. В заклинанието му се долавяха призиви към природните стихии.

Елмар почувства лек повей на вятъра и вдигна очи. Точно над каменната сграда се събираха няколко облака. Изведнъж притъмня и от тях към земята се проточи дълга и назъбена мълния, разнесе се гръм и почти веднага след това каменната арка се пропука и рухна. В стената зейна дупка.

- Входът е свободен, предводителю – рече уморено Адаир и направи място на Елмар, който се шмугна в отвора. Лименорците го последваха.

Отиди на 3.

22.

Нямаше място за колебание. – Елмар се радваше на силните противници. Той си проби път до избраната жертва и нанесе силен удар. Оркът изглеждаше изплашен, но намери сили да вдигне щита си и да отбие с него удара на младежа. След това на свой ред атакува, но мечът на Елмар отби орското острие.

Кагарът отстъпи крачка назад, хвана меча с две ръце и с всичка сила го стовари върху щита на противника си. Дървото се разцепи на две под изумения поглед на вожда. Елмар вдигна меча си още веднъж и с рязко движение отсече главата на орка. След това, без да губи време, се зае с останалите воини.

Намали енергията си с 1 точка. След това отиди на 30.

23.

Елмар срещна погледа на Адаир и двамата се поздравиха с усмивки. Тази на младежа беше уморена, защото в битката кагарът се беше развихрил и мнозина от орките бяха загинали от неговата ръка. Самият той нямаше дори драскотина.

Намали енергията си с 2 точки. След това отиди на 53.

24.

Елмар изтегли една стрела от колчана си и я сложи в тетивата. След това вдигна лъка и се прицели в гърдите на жертвата си. Оркът носеше кръгъл щит в лявата си ръка и това правеше изстрела по-труден, но младежът се надяваше да улучи.

Ако оценката ти за стрелба е по-голяма от 4, отиди на 28. В противен случай отиди на 35.

25.

Сред бедната плячка се открояваха две оръжия, които (Г1Лаха веднага привлякоха вниманието на Елмар и Алаир. Едното Отиди беше изящно изработен лък и лименорецът не пропусна да се възхити.

- Личи си, че го е правил майстор - каза той. - Това не е оркиска изработка, мръсниците са го купили от някого.

Другото оръжие беше меч. Елмар го размахва няколко пъти и се убеди, че оръжието превъзхожда по всичко неговия собствен меч.

Лъкът ще увеличи оценката ти за стрелба, а мечът - силата и енергията. Кое оръжие избираш?

- *меча - отиди на 49.*

- *лъка - отиди на 56.*

26.

- Уви, не е по силите ми да се справя – въздъхна Елмар – За щастие сред нас имам добър магьосник. Нека той опита.

Адаир скочи и опипа внимателно с пръсти арката.

- Няма да е трудно – каза той – Но ще ми трябва малко време.

Отиди на 21.

27.

Елмар опипа внимателно с пръсти арката и поклати глава. Наистина магията на орките не беше силна, но и неговите способности не бяха много големи.

- Няма да е лесно - въздъхна кагарът и като видя смълчаните лица на спътниците си, добави: - Но ще успее да развали магията.

Намали оценката си за дух с 2 точки. След това отиди на 31.

28.

Елмар изчака оркът да се приближи на трийсетина крачки и пусна стрелата. Тя изсвистя във въздуха и с глух удар се заби в гърдите на вождя. Оркът изпъшка и се олюля. Ръката му се отпусна и щитът падна на земята. После едрото туловище се свлече от седлото.

Адаир нададе пронизителен вик и се хвърли в атака. Елмар извади меч си и го последва. Орките запищяха от уплаха.

Отиди на 32.

29.

Елмар се поколеба за миг дали да се хвърли в атака. След това вече беше късно. Орките го нападнаха от всички страни и мечът му се развихри сред тях.

Ако имаш кодова дума „пън“, отиди на 58. В противен случай, отиди на 45.

30.

Ако имаш кодова дума „пън“, отиди на 47. В противен случай, отиди на 37

31.

Елмар вдигна ръце и ги обърна с длани към лицето си. После впи поглед във върховете на пръстите си. Около тях играеха бледи светлини. Те се въртяха и танцуваха, ставаха все по-ярки и по-ярки и накрая целите ръце на младежа бяха обхванати от синкава светлина. Тогавата изведнъж се изпъна напред, сочейки арката, и светещото кълбо се източи в лъч, който се блъсна в арката и от удара във всички посоки разхвърчаха искри.

- Това беше краят на оркската магия – засмя се кагарът, промушвайки се през вече свободния вход на олтара.

Възхитени от уменията му, лименорците го последваха.

Отиди на 3.

32.

„Това им е лошото на оркските воители, трудно се съвземат от изненадата и им трябва вожд“. помисли си Елмар, оглеждайки морето от трупове около себе си. Макар и два пъти по-многобройни от нападателите си, орките изобщо не се опитваха да се съпротивляват, толкова объркани бяха. Яростта им, когато се движеха на огромни ориди, съвсем се изпаряваше срещу равностоен противник. Вярно е, че се срещаха и истински бойци сред тях, но те бяха изключения.

Ако имаш кодова дума „пън“, отиди на 34. В противен случай отиди на 39.

33.

Елмар се изкуши да опита изстрел с лък, но бързо се отказа. В родината му се отнасяха с пренебрежение към това оръжие и затова, макар че бе положил много усилия да усвои стрелбата по време на службата си за Лименор, все още лъкът криеше много тайни за него.

Кагарът изтегли меча си, изчака орките да се приближат на двайсетина крачки и със страховит вик даде сигнал за атака.

Отиди на 61.

34.

Елмар срещна погледа на Адаир и двамата се поздравиха с усмивки. В схватката лименорецът се беше проявил като истински лъв и мнозина от мъртъвците бяха загинали от неговата ръка. Самият той нямаше дори драскотина.

Елмар се огледа и с радост откри, че сред хората му нямаше жертви. Неколцина бяха ранени, но раните им вече бяха промити и превързани и нито една от тях не се беше оказала тежка. Понякога орките носеха оръжия с отровни остриета, но в тази битка лименорците бяха извадили късмет.

Отиди на 52.

35.

Елмар изчака оркът да се приближи на трийсетина крачки и пусна стрелата. Тя изсвистя във въздуха и с глух удар се заби в щита на вожда.

Оркът извика от изненада. После бързо се съвзе, извади меча си и нададе вик, с който насърчи воините си за битка.

Елмар чу как от устата на стоящия до него Адаир се проклятие. Миг по-късно лименорецът изкрещя и хвърли към враговете, повеждайки отряда след себе си.

Отиди на 38.

36.

Нямаше място за колебание – Елмар се радваше на силните противници. Той си проби път до избраната жертва и нанесе силен удар. Оркът изглеждаше изплашен, ала намери сили да вдигне щита и с него да отбие удара на младежа. След това на свой ред атакува, но мечът на Елмар отби оркското острие.

Кагарът отстъпи крачка назад, хвана меча с две ръце и с всичка сила го стовари върху щита на противника си. Дървото се разцепи на две под изумения поглед на вожда. Елмар вдигна меча си още веднъж и с рязко движение отсече главата на орка. След това, без да губи време, се зае с останалите воини.

Намали енергията си с 2 точка. След това отиди на 30.

37.

Скоро всичко свърши. След смъртта на вожда си орките още повече се объркаха и вече нищо повече не можеше да ги спаси.

Елмар срещна погледа на Адаир и двамата се поздравиха с усмивки. Тази на младежа беше уморена, защото в битката кагарът се беше развихрил и мнозина от орките бяха загинали от неговата ръка. Самият той нямаше дори драскотина.

Намали енергията си с 1 точка и отиди на 53.

38.

Кагарът прокле неумението си да борави с лък. В неговата родина на това оръжие се гледаше с пренебрежение и макар след лименорците да беше положил усилия да овладее стрелбата, явно имаше още какво да учи.

Елмар изтегли меча си и се понесе към орките.

Ако имаш кодова дума „пън“, отиди на 59. В противен случай отиди на 51.

39.

Елмар срещна погледа на Адаир и двамата се поздравиха с усмивки. Тази на младежа беше уморена, защото в битката кагарът се беше развихрил и мнозина от орките бяха загинали от неговата ръка. Самият той нямаше дори драскотина.

Елмар се огледа и с радост откри, че сред хората му нямаше жертви. Неколцина бяха ранени, но раните им вече бяха промити и превързани и нито една от тях не се беше оказала тежка. Понякога орките носеха оръжия с отровни остриета, но в тази битка лименорците бяха извадили късмет.

Намали енергията си с 1 точка и отиди на 52.

40.

Сред бедната плячка се открояваха два трофея, които веднага привлякоха вниманието на Елмар и Адаир. Единият трофей беше изящно изработен лък и лименорецът не пропусна да се възхити.

- Личи си, че го е правил майстор - каза той. - Това не е оркска изработка, мръсниците са го купили от някого.

Другият трофей беше блестящ метален шлем.

Лъкът ще увеличи оценката ти за стрелба, а шлемът - силата и енергията. Кое оръжие избираш?

- шлема - отиди на 44.

- лъка - отиди на 56.

41.

От кулата над портата се разнесе мощният поздрав на лименорски рог. Стражата на Последната твърдина посрещна завръщания се отряд с усмивки. Радостта се удвои, когато стана ясно, че нито един от воините не е оставил костите си във вражките земи.

Аламир изтича да посрещне храбреците. Когато го видя, Елмар скочи от коня и двамата се прегърнаха.

- Ето ме отново тук, здрав и читав - засмя се кагарът. - А ти си мислеше, че орките са страшни!

- Не говори така - закани му се на шега Аламир. - Не викай злото, то и без това само ще дойде.

- Бабини деветини! - махна с ръка Елмар. - Виж, не съм загубил нито един воин!

- Хубаво - кимна принцът. - А ти доволен ли си от похода?

Как ще отговориш?

- не можеше да е по-зле - отиди на 65.

- можеше и по-добре - отиди на 50.

- всеки трябва да е доволен - отиди на 46.

42.

Съсичайки поредния враг, Елмар видя как гневът на Адаир се стовари върху оркския вожд. Врагът бе така изненадан и скован от яростта, изписана по лицето на лименореца, че не можа да направи нищо, за да спре мощния му удар. Скоро след това всичко свърши. Останали без предводител, орките нямаха никаква надежда за спасение.

Елмар срещна погледа на Адаир и двамата се поздравиха с усмивки. Тази на младежа беше уморена, защото и битката кагарът се беше развихрил и мнозина от орките бяха загинали от неговата ръка. Самият той нямаше дори драскотина.

Намали енергията си с 1 точка. След това отиди на 53

43.

Битката, беше кратка. Скоро стана ясно, че орките не могат да се сравняват с лименорците. Нито един от тях не успя да избегне смъртта, докато сред нападателите само неколцина имаха рани, които бързо бяха промити и превързани. Понякога орките носеха оръжия с отровни остриета, но в тази битка лименорците бяха извадили късмет.

Отиди на 52.



44.

- Ще взема шлема - реши Елмар. Адаир взе другия трофей.
Увеличи силата си с 1 точка, а енергията си - с 2 точки. След това отиди на 62.

45.

Скоро всичко свърши. След смъртта на вожда си орките още повече се объркаха и вече нищо не можеше да ги спаси.

Елмар срещна погледа на Адаир и двамата се поздравиха с усмивки. Тази на младежа беше уморена, защото в битката кагарът се беше развихрил и мнозина от орките бяха загинали от неговата ръка. Самият той нямаше дори драскотина.

Намали енергията си с 2 точки. След това отиди на 53.

46.

Никой поход не е завършвал по-триумфално-от върна Елмар. - Сам ще се убедиш!
Ако имаш спечелен трофей (без значение дали е оръжие или магически предмет), отиди на 55. В противен случай отиди на 60.

47.

Скоро всичко свърши. След смъртта на вожда си орките още повече се объркаха и вече нищо не можеше да ги спаси.

Елмар срещна погледа на Адаир и двамата се поздравиха с усмивки. В схватката лименорецът се беше проявил като истински лъв и мнозина от враговете бяха загинали от неговата ръка. Самият той нямаше дори драскотина.

Отиди на 53.

48.

- Не предизвиквай съдбата - скара му се Аламир. - Не си загубил нито един воин, връщаш се с плячка - какво повече искаш? Запазил си живота на хората си и това е най-важното.

Отиди на 66.

49.

- Ще взема меча - реши Елмар. Адаир взе другия трофей.
Увеличи силата си с 2 точки, точка. След това отиди на 62.

50.

- Очаквах повече - отвърна Елмар. - Но не се оплаквам
Ако имаш спечелен трофей (без значение дали е оръжие или магически предмет), отиди на 57. В противен случай отиди на 63.

51.

Първите двама противници, попаднали на пътя му, бяха сразени с един удар. След това Елмар се огледа за вожда, защото искаше сам да се справи с него. От набеязаната жертва го делиаха само няколко крачки. Кагарът размахна меча си и тръгна напред.

Оркът го съзря и косматото му лице се изкриви в уплашена гримаса. Въпреки това намери силид а вдигне щита си и да отбие с него удара на младежа. . След това на свой ред атакува, но мечът на Елмар отби оркското оръжие.

Кагарът отстъпи крачка назад, хвана меча с две ръце и с всичка сила го стовари върху щита на противника си. Дървото се разцепи на две под изумения поглед на вожда. Елмар вдигна меча си още веднъж и с рязко движение отсече главата на орка. След това, без да губи време, се зае с останалите воини.

Намали енергията си с 2 точки. След това отиди на 43.

52.

Сам избери на кой от трите предложени епизода да отидеш – 25, 40 или 64.

53.

Елмар се огледа и с радост откри, че сред хората му нямаше жертви. Неколцина бяха ранени, но раните им вече бяха промити и превързани и нито една от тях не се беше оказала тежка. Понякога орките носеха оръжия с отровни остриета, но в тази битка лименорците бяха извадили късмет

Отиди на 52.

54.

- Напразно се ядосваш - каза Аламир, - макар че на твое място сигурно и аз щях да говоря така. Но трябва да разбереш, че най-важното е животът на хората ти. Щом си успял да ги опазиш значи не си се справил лошо.

Кагарът понечи да отвърне на забележката, но после размисли и замълча.

Отиди на 66.

55.

- Не прекалявай с хвалбите - каза Аламир. - Вярно е че се върна с плячка и не даде жертви, но в Лименор сме чували и за по-големи подвизи. Първите двама противници, попаднали на пътя му, бяха

Кагарът понечи да отвърне на забележката, но после размисли и замълча.

Отиди на 66.

56.

- Ще взема лъка - реши Елмар. Адаир взе другия трофей.

Увеличи оценката си за стрелба с 3 точки. След това отиди на 62.

57.

- Не бъди толкова скромен - скара му се Аламир – Връщаш се с плячка и без нито един загубен воин - какво повече искаш?

Кагарът само вдигна рамене.

Увеличи духа си с 1 точка. След това отиди на 66

58.

Скоро всичко свърши. След смъртта на вожда си орките още повече се объркаха и вече нищо не можеше да ги спаси.

Елмар срещна погледа на Адаир и двамата се поздравиха с усмивки. В схватката лименорецът се беше проявил като истински лъв и мнозина от враговете бяха загинали от неговата ръка. Самият той нямаше дори драскотина

Намали енергията си с 2 точки. След това отиди на 53.

59.

Първите двама противници, попаднали на пътя му, бяха сразени с един удар. След това Елмар се огледа за вожда, защото искаше сам да се справи с него.

Видя набелязаната жертва, но оркът вече имаше достоен противник - Адаир го беше притиснал с градушка от удари. Кагарът реши, че може да смята вожда за труп и се зае с обикновените воители.

Намали енергията си с 1 точка. След това отиди на 43

60.

- Не прекалявай с хвалбите - каза Аламир. - Вярно е, че не даде жертви, но в Лименор сме чували и за по-големи подвизи. Друго щеше да е, ако бяхте донесли плячка

Кагарът понечи да отвърне на забележката, но после размисли и замълча.

Намали духа си с 1 тока. Отиди на 66.

61.

Веднага след вика изсвистяха няколко стрели - лименорците не се отказваха от възможността да намалят броя на враговете си, преди да застанат лице в лице с тях. Но скоро всички се бахвърлиха с дива ярост върху орките и звън на мечове огласи долината.

Ако силата ти е по-голяма от 6, отиди на епизод 5. В противен случай отиди на 16.

62.

По обратния път към Последната твърдина Елмар и отрядът му пометоха малка група орски съгледвачи и това беше единственото им развлечение.

Отиди на 41.

63.

- Вярно - съгласи се Аламир. - Друго щеше да е, ако бяхте донесли плячка.

Отиди на 66.

64.

Сред бедната плячка се открояваха два трофея, които веднага привлякоха вниманието на Елмар и Адаир. Единият беше изящно изработен меч и лименорецът не пропусна да се възхити.

- Личи си, че го е правил майстор - каза той, прокарвайки ръка по острието. - Това не е орска изработка, мръсниците са го купили от някого.

Другият трофей беше блестящ метален шлем.

Шлемът ще увеличи оценката ти за енергия, а мечът за сила. Кое оръжие избираш?

- шлема - отиди на 44.

- меча - отиди на 49.

65.

- Не - рязко каза Елмар. - Исках много повече.

Ако имаш спечелен трофей (без значение дали е оръжие или магически предмет), отиди на 48. В противен случай отиди на 54.

66.

Елмар изчака Аламир да поздрави останалите бойци от отряда му и после го дръпна настрана от всеобщото оживление.

- Орките са се раздвижили - каза той. – Какво казват съгледвачите ни?

- Не знам какво да мисля - сви рамене принцът – Изпратих няколко души да разузнаят, сред тях и Измаир. Но ме мъчи предчувствие, че скоро тук ще се лее много кръв.

- Не бързай с мрачните мисли - опита се да го разведри Елмар. - Случи ли се нещо, докато ме нямаше?

- Белоглав долетя вчера. Цял ден кръжеше над крепостта. Повиках го, но той не пожела да слезе на ръката ми. И през цялото време издаваше крясъци.

- Странно! - възкликна кагарът. - Белоглав те познава и не се страхува от теб. Дано не се е случило нещо лошо!

Той вдигна поглед и потърси птицата. Небето беше чисто, но от орела нямаше и следа.

- Нека да излезем навън - предложи Елмар. - Знаеш, че Белоглав не обича стените. В Кагарион по цял ден летеше на воля и само от време на време долиташе при мен да ме подканя на разходка.

Отиди на 70.

67.

- Какви са новините от Кагарион? - попита нетърпеливо Аламир. - Ако Измаир е прав, а аз му вярвам, скоро ще ни трябва силно подкрепление. Надявам се, че кралят на Кагар-дом ще изпрати воини, а същото важи и за Малките кралства. Винаги сме си помагали, а сега настават съдбоносни дни. Ако Последната твърдина рухне...

- Времето за радост ще отmine, орки ще превземат Лименор... - вяло продължи мисълта му Елмар. - Чувал съм това предсказание. Уви, Измаир наистина е прав, а и древният пророк не ще е лъгал. Половината от предреченото вече се е сбъднало, приятелю. Настават последните дни на познатия ни свят и само чудо може да ни спаси.

- Отново говориш със загадки - укори го принцът. - Кажу най-сетне какво пише Солвер Лечителя!

- Много са новините и сред тях няма нито една, която да разсее мрачните мисли. Теадор, прославеният крал на Кагар-дом, е загинал в битка. Драконоубицът е намерил смъртта си, сражавайки се с едно от крилатите чудовища! Принц Маор се е възкачил на трона и сега управлява кагарите. Никога не съм ти разказвал за него, защото не исках да се оплаквам от кагарите в Лименор, но Маор... Врагът не би могъл да пожелае по-удобен крал за замислите си от Маор. Той е горделив, но и страхлив. Безпощаден, но и мекушав. Заради него потърсих нов дом в твоята родина, а сега трябва да напусна храбрите лименорци тъкмо когато са изправени пред най-голямата опасност.

- Нима със смъртта на Теадор лошите вести не свършват! - възкликна горестно Аламир.

- Драконите на Друн са зачестили набезите си по нашите земи и все по-често се навъртали край Кагарион. По всичко личи, че на кагарите им предстои тежко сражение с ятото на Друн, точно както лименорци ще трябва да удържат орките. Но вместо да ги пресрещне, докато още не са се събрали, Маор оставил драконите да скитат необезпокоявани из земите ни и наредил на всички воители да се скупчат в столицата, за да я отбраняват.

- Колко глупаво!

- Същото е казал и баща ми - горчиво се усмихна Елмар - и сега гние в тъмница. Маор е затворил в подземията няколко десетки от най-видните мъже на Кагар-дом, обвинявайки ги в злословие срещу краля. Гордото някога кралство на кагарите сега принадлежи на един недостоен за народа си страхливец. Сега разбираш ли, че от юг няма да дойде никаква помощ. Дори по-лошо, скоро Кагарион ще рухне пред могъществото на драконите, защото кой може да устои на цялото ято, ако се събере в едно?

- Сега разбирам всичко! -прошепна Аламир. - Ще трябва да се разделим. Не бива да те задържам нито миг, бързай към Кагарион. Но знай, че ако отблъснем орките, веднага ще потегля на юг с малцина, ала верни и избрани воители, за да ти помогна.

- Благодаря! - просълзи се Елмар. - За първи път в живота си имам истински приятел, а сега трябва да го оставя сам срещу опасността. Обещавам ти, че ще се върна веднага щом мога.

- Трябва да сме твърди пред опасностите! - каза Аламир. - А сега ела с мен до крепостта, защото имам ценен дар за теб.

Сам избери какво оръжие да ти подари Аламир:

- лък - отиди на 69.

- ризница - отиди на 71.

- меч - отиди на 73.

- шлем - отиди на 76.

- щит - отиди на 79.

68.

Преди тръгване Елмар написа кратка бележка до баща си, пъхна я в пръстена на Белоглав и изпрати орела да отнесе съобщението в Кагарион. Дълго гледа отдалечаващата се птица и когато тя изчезна в небето, кагарът се метна на своя кон и препусна като вятър. Мнозина сред лименорците така и не разбраха, че ги е напуснал, защото само ден след заминаването му пред стените на Последната твърдина се изсипа най-многобройната оркиска войска, която някой някога беше виждал, и започна защитата на крепостта, възпята по-късно в много легенди.

Отиди на 74.

69.

- Подаръкът е царски - каза зарадван Елмар, поемайки лъка от ръцете на принца на Лименор. - Нямам с какво да ти се отблагодаря!

- Не говори така - рече замислено Аламир. - Ние, лименорците, сме известни не само с песните и танците си, но и с предсказанията, които някои от нас понякога нравят. И тъкмо сега имам предчувствие, че ще дойде ден, когато ще ми се отплатиш многократно.

- Дано! - промълви кагарът и двамата се прегърнаха на раздяла.
Увеличи стрелбата си с 3 точки. След това отиди на 68.



70.

Орелът се беше зареял във висините, но с острото си зрение веднага зърна излизашите през портата младежи Белоглав нададе радостен крясък и се спусна като камък надолу.

- Ето го! - извика Аламир, засенчвайки очите си с ръка - Веднага те забеляза.

Елмар вдигна ръка и орелът кацна върху нея. Ноктите му дори не го одраскаха. В пръстена, стягащ левия му крак, Солвер беше пъхнал бележка.

Елмар нетърпеливо грабна листчето, което този път беше по-голямо от обичайните послания на баща му. Очите му пробягаха по редовете и докато четеше, веждите му се сбърчиха, а погледът му потъмня от гняв. Аламир тъкмо се престраши да попита какви са новините от Кагариион, когато до двамата достигна гласът на Измаир. Беше се върнал от разузнаване и търсеше принца, за да му съобщи новините за орките. Аламир му извика и препусна срещу него Елмар дочете бележката и го последва.

Отиди на 72.

71.

- Подаръкът е царски - каза зарадван Елмар, поемайки ризницата от ръцете на принца на Лименор. - Нямам с какво да ти се отблагодаря!

- Не говори така - рече замислено Аламир. - Ние, лименорците, сме известни не само с песните и танците си, но и с предсказанията, които някои от нас понякога правят. И тъкмо сега имам предчувствие, че ще дойде ден, когато ще ми се отплатиш многократно.

- Дано! - промълви кагарът и двамата се прегърнаха на раздяла.

Увеличи енергията си с 3 точки. След това отиди на 68.

72.

- Нося лоши новини, принце - въздъхна тежко Измаир, спирайки коня си пред Аламир. - Бродих дълго из вражите земи, слушах и гледах, а каквото не успях сам да видя. разказаха ми го съгледвачите. Орки се стичат от всички краища и все по-големи отряди сноват близо до Последната твърдина. Съгледвачите им са се нароили от няколко дни и никой не може да напусне крепостта незабелязан.

- Наистина лоша работа - каза Аламир. - Много съгледвачи винаги вещаят скорошно нападение.

- Така е - рече Измаир, - ала това не е всичко. Натъкнах се на огромен лагер, какъвто не съм виждал никога преди. Хиляди оркски воители стануват на няколко мили от нас и това е само малка част от силата, която вождът им Тогру смята да хвърли срещу нас. Трябва бързо да пратим известие на краля, защото силите ни не са достатъчни да задържим надигащата се вълна дори и ден.

- О, черен ден! - изтръгна се отчаян вик от устните на Елмар. - Лошите вести идват една след друга и, изглежда, няма никаква надежда.

Измаир го стрелна с гневен поглед.

- Не подхожда на воин да говори така - укори го той. - Дори пред лицето на смъртта мъжът има надежда - да умре достойно, с меч в ръка и купчини от мъртви врагове около себе си!

Но Аламир се досети, че не вестите на съгледвачите са отчаяли приятеля му, а посланието на Солвер. Затова побърза да свърши с Измаир и да го отпрати.

- Как мислиш, скоро ли ще ни нападнат?

- Първата атака ще последва след броени дни - отвърна лименорецът. - И ще продължат да атакуват, докато не остане жив ни един от тях... Или - добави той след малко - докато не ни пометат. Пред воините ще кажа друго, но теб, принце, не искам да залъгвам. Огромно войнство е събрал Тогру и в цял Лименор няма толкова мъже, че да удържим надигащата се оркиска напаст. Боя се, че древното предсказание ще се сбъдне в наши дни. Уви, на нас ще се падне участта да предадем близките си в ръцете на дивите орки!

- Замълчи, Измаир! - викна Аламир. - Напразни са страховете ти, макар наистина да изглежда, че ще преживеем трудни времена. Но ние сме отблъсквали не една и две атаки, така че няма от какво да се боим. А сега върви бързо в крепостта и прати някого в Лименон да поиска подкрепления от краля.

Лименорецът кимна и пришпори коня си към портата на Последната твърдина, а двамата младежи отново останаха сами.

Отиди на 67.

73.

- Подаръкът е царски - каза зарадван Елмар, поемайки меча от ръцете на принца на Лименор. - Нямам с какво да ти се отблагодаря!

- Не говори така - рече замислено Аламир. - Ние, лименорците, сме известни не само с песните и танците си, но и с предсказанията, които някои от нас понякога правят. И тъкмо сега имам предчувствие, че ще дойде ден, когато ще ми се отплатиш многократно.

- Дано! - промълви кагарът и двамата се прегърнаха на раздяла.

Увеличи силата си с 3 точки. След това отиди на 68.

74.

Между Лименор и Кагар-дом лежеше необятна и велика Пустошта. На идване Елмар я бе прекосил заедно с един керван търговци, но сега нямаше време да търси спътници. Трябваше да се справи сам.

В малка кожена торбичка, която висеше отляво на седлото, младежът бе събрал цялото си богатство - точно тридесет жълтици. Когато влезе в Ластион, последния лименорски град преди Пустошта, той реши, че трябва да ги похарчи, за да се снабди с някои необходими неща.

В няколко епизода последователно ще имаш възможност да купуваш точки енергия, сила, стрелба, магия и дух. Разполагаш с 30 жълтици и трябва наум или на отделен лист да водиш сметка колко харчиш. Разумно е да не спестяваш, защото оттук нататък пари няма да ти трябват. Ето и цените на точките: стрелба - 5 жълтици за точка, сила - 5 жълтици, енергия - 2 жълтици, магия - 7 жълтици, дух - 6 жълтици. Точките ще получаваши, когато купиш оръжия, доспехи или магически предмети.

Отиди на 77.

75.

Лицето на Елмар се сви в болезнена гримаса, докато слушаше пророчеството. Наистина Ерион е виждал бъдещето като написана книга! И този стих беше наполовина изпълнен - Теадор бе мъртъв, а Маор се покриваше с безчестие. По лицата на посетителите можеше да се види, че времето за радост е отминало, а според Измаир падането на Последната твърдина и отприщването на оркското нашествие беше въпрос на броени дни.

И докато тези черни мисли витаеха в главата му, той усети, че още нещо се заражда там. Засега бяха само неясни думи, но с усилие можеше да ги свърже. Трябваше само да се съсредоточи, както го беше учил баща му.

Съсредоточаването ще ти отнеме точки дух. Ако въпреки това решиш да откриеш какво се заражда в главата ти, отиди на 88. В противен случай отиди на 100.

76.

- Подаръкът е царски - каза зарадван Елмар, поемайки шлема от ръцете на принца на Лименор. - Нямам с какво да ти се отблагодаря!

- Не говори така - рече замислено Аламир. - Ние, лименорците, сме известни не само с песните и танците си, но и с предсказанията, които някои от нас понякога правят. И тъкмо сега имам предчувствие, че ще дойде ден, когато ще ми се отплатиш многократно.

- Дано! - промълви кагарът и двамата се прегърнаха на раздяла.

Увеличи енергията си с 2 точки, а силата с 1 точка. След това отиди на 68.

77.

Сега е моментът да се снабдиш с енергия, ако мислиш, че точките ти са малко. Можеш да си купиш колкото искаш точки енергия, като за всяка ще трябва да платиш по 2 жълтици. Честно е да те предупредя, че ако дотук си се справял добре, няма да ти е нужна повече енергия, отколкото притежаваш в момента, а парите ще ти трябват за по-важни неща.

След като решиш колко точки енергия да купиш и отбележиш колко жълтици си похарчил, отиди на 80.

78.

Тъкмо излизаше, когато се чу насмешливият глас на поета-пророк:

Звезда пътеводна ще грейне в нощта,
ще свети над гроба на теб и на мен,
спасител ще дойде с гръмовни дела,
чакайте го на куковден!

Елмар се извърна към него със заплашителен поглед. После вдигна ръце и около тях заиграха бледи светлини, които бавно се засилваха. Когато около ръцете на младежа се събра светещо кълбо, той ги протегна към неверника. Кълбото се източи в лъч, който блъсна мъжа в гърдите и го отпрати към далечната стена.

- Запомнете пророчеството! - каза Елмар. - Не губете вярата си!

После излезе от кръчмата, сподирен от удивените погледи на хората вътре.

Увеличи магията си с 1 точка. След това отиди на 81.

79.

- Подаръкът е царски - каза зарадван Елмар, поемайки щита от ръцете на принца на Лименор. - Нямам с какво да ти се отблагодаря!

- Не говори така - рече замислено Аламир. - Ние, лименорците, сме известни не само с песните и танците си, но и с предсказанията, които някои от нас понякога правят. И тъкмо сега имам предчувствие, че ще дойде ден, когато ще ми се отплатиш многократно.

- Дано! - промълви кагарът и двамата се прегърнаха на раздяла.

Увеличи силата си с 2 точки, а енергията с 1 точка. След това отиди на 68.

80.

Имаш възможност да купиш оръжия и доспехи. В първата колона е посочен видът на оръжието, във втората е отбелязано колко струва, а в третата колона е казано кои оценки да повишиш и с колко точки, ако купиш оръжието.

- меч - 10 жълтици - дава ти 2 точки сила.

- меч - 15 жълтици - дава ти 3 точки сила.

- щит - 7 жълтици - дава ти 1 точка сила и 1 точка енергия.

- щит - 12 жълтици - дава ти 2 точки сила и 1 точка енергия.

- щит - 9 жълтици - дава ти 1 точка сила и 2 точки енергия.

- ризница - 9 жълтици - дава ти 2 точки енергия и 1 точка сила.

- ризница - 12 жълтици - дава ти 2 точки сила и 1 точка енергия.

- шлем - 7 жълтици - дава ти 1 точка сила и 1 точка енергия.

- лък - 10 жълтици - дава ти 2 точки стрелба.

- лък - 15 жълтици - дава ти 3 точки стрелба.

Ако решиш да купиш оръжие или доспехи, отбележи покупката с кръстче или друг знак в таблицата „ОРЪЖИЯ И ДОСПЕХИ”, отбележи си колко жълтици си похарчил и колко са ти останали за други покупки и след това отиди на 82.



81.

В Пустошта имаше пътеки, но много от тях не водеха наникъде, така че никоой не ги следваше. Повечето кервани наемаха водачи, които познаваха сигурни пътища. Самоуверените често оставяха костите си под жаркото слънце за храна на дивите зверове.

Към края на първия ден от пътуването си през Пустошта Елмар се замисли за посоката, която беше поел. Най-страшно беше да загубиш знаците, по които откриваш пътя. Засега той намираще правилния път (или поне си мислеше, че го намира) по слънцето. Но беше достатъчно да допусне малка грешка и щеше да се отклони. Често се случваше цели кервани да описват кръгове и да разбират това едва когато попаднат отново на собствените си следи.

Шум от удряне на стомана в стомана го накара да се огледа. Чу се ругатня и после от прикритието на два каменисти хълма на двајсетина крачки се подадоха десетина глави.

„Разбойници!”, досети се веднага Елмар. Ето кое беше по-лошо от изгубването на пътя. Ако не се бяха издали неволно, щеше да се напъха в ръцете им.

- Не мърдай от мястото си, не прави глупости и може да не умреш! - предупреди го един от мъжете.

По властното държане и облеклото Елмар веднага разбра, че той е главатарят на шайката.

- Ние пазим този път - каза главатарят. - Какво ще ни дадеш, ако те пуснем да минеш?

Ако и през ум не ти минава да им дадеш нещо от придобивките си, отиди на 101. В противен случай отиди на 89.

82.

Имаш възможност да купиш магически предмети. В първата колона е посочен видът на предмета, във втората е отбелязано колко струва, а в третата колона е казано кои оценки да повишиш и с колко точки, ако го купиш, пръстен - 13 жълтици - дава ти 2 точки магия.

- пръстен - 7 жълтици - дава ти 1 точка магия.
- гривна - 14 жълтици - дава ти 2 точки магия.
- гривна - 13 жълтици - дава ти 1 точка магия и 1 точка дух.
- медальон - 20 жълтици - дава ти 2 точки магия и 1 точка дух.
- медальон - 7 жълтици - дава ти 1 точка магия.
- наметало - 18 жълтици - дава ти 1 точка магия и 2 точки дух.
- наметало - 13 жълтици - дава ти 1 точка магия и 1 точка дух.
- игла - 19 жълтици - дава ти 1 точка магия и 2 точки дух.
- игла - 17 жълтици - дава ти 3 точки дух.

Ако решиш да купиш един или няколко магически предмета (важното е да не похарчиш повече от 30 жълтици за всички покупки!), отбележи покупката с кръстче или друг знак в таблицата „МАГИЧЕСКИ ПРЕДМЕТИ”, отбележи си колко жълтици си похарчил и колко са ти останали за други покупки и след това отиди на 87.

83.

Без да губи нито миг, Елмар свали лъка от рамото си, изтегли светкавично една стрела и я сложи в тетивата. След това се прицели в главатаря на разбойниците, който го гледаше изненадан и не можеше да повярва, че уж сигурната жертва ще бъде така безразсъдно смела.

Каква е оценката ти за стрелба?

- по-малка от 5 отиди на 103.
- точно 5 - отиди на 90.
- по-голяма от 5 - отиди на 102.

84.

При схватка между опитни воители дори да са само двама срещу един изходът от боя е предрешен. Но разбойниците не можеха да се мерят с майсторството на Елмар. Той правеше бързи движения, отбиваше по два-три удара наведнъж и успяваше да намери време да нанася смъртоносни удари. Малко след започването на схватката противниците му с ужас и изумление откриха, че мечът на Елмар е поразил смъртоносно петима от тях. Другите веднага си плюха на петите.

Без да губи време, Елмар се метна на коня си и го пришпори, за да се отдалечи от мястото, където върлуваше бандата.

Намали енергията си с 4 точки. След това отиди на 113.

85.

Разбойниците бързо разбраха, че са се захванали с противник, който не им е по силите. Когато още трима намериха смъртта си под безмилостните удари на кагарския меч, останалите си плюха на петите.

Без да губи време, Елмар се метна на коня си и го пришпори, за да се отдалечи от мястото, където върлуваше бандата.

Намали енергията си с 2 точки. След това отиди на 113.

86.

Сега имаш възможност да повишиш някои от оценките си. Изцяло от теб зависи как да използваш този подарък.

Ако решиш да отделиш целия ден за почивка, отиди на 92. В случай че предпочетеш да усъвършенстваш магическите си умения, отиди на 97.

87.

В самия край на града Елмар се спря край една кръчма, защото беше чувал, че в нея идвали пророци от всички краища на света. Съдържателят беше излязъл на входната врата и веднага го заговори.

- Опитай от пиетие, които малцина в цял Лименор могат да предложат, господарю - каза с подканваща усмивка мъжът. - Вярно, от него главата не се замайва, ала мисълта се прояснява. Наричат го Патерицата на пророка и сигурно ненапразно са му дали това име.

Подмамен от учтивата покана, Елмар последва съдържателя и едва когато се настани на една от малкото свободни маси, привличайки много любопитни погледи, капанът щракна.

- Малко е скъпичко това питие - рече кръчмарят. - Шест жълтици за една чаша, ама си струва. Изглеждаш ми богат човек, какво са за теб шест жълтици! После ще ме благославяш.

Ако имаш достатъчно жълтици и решиш да ги похарчиш, отиди на 93. В противен случай отиди на 99.

88.

Елмар затвори очи и се опита да мисли за зараждащите се думи. Бавно, малко по малко те започнаха да се подреждат. И той разбра - осенило го беше пророчество!

- Страхливци! - извика той, блъскайки масата далеч от себе си. - Чуйте истината и я разкажете на всички, за да не бъдат сърцата им сковани от страх!

И той започна да рецитира:

*Звезда пътеводна ще грейне в нощта,
надежда да вдъхне в безрадостни дни!
Спасител ще дойде с гръмовни дела
и драконова песен призори!*

Усети, че част от силите му го напускат, но казаното току-що беше пророчество и то вещаеше по-добри времена! Елмар изгледа хората около себе си. В очите им се четеше удивление, мнозина от тях вярваха, че са станали свидетели на чудо. Той се отправи с бавна крачка към вратата на кръчмата.

Намали духа си с 2 точки. След това отиди на 78.

89.

- А защо трябпа да ви вярвам? - попита Елмар.
- Защото нямаш друг избор - изсмя се разбойникът. - Ако продължаваш да задаваш въпроси, наистина ще си помисля дали да не ти взема всичко.

Какво ще им дадеш, за да те пуснат?

- *оръжие или доспехи - отиди на 94.*

- *магически предмет - отиди на 109.*

90.

Стрелата улучи разбойника в гърлото. Той се олюля и бавно се свлече от седлото. Още преди тялото му да докосне земята, втората стрела на Елмар взе още една жертва.

Разбойниците нададоха гневни викове, но преди да успеят да се приближат достатъчно, още двама от тях останаха да лежат със стърчаща от гърдите им стрела. После Елмар изтегли меча си и се приготви да посрещне останалите.

Каква е оценката ти за сила?

- *по-малка от 9 - отиди на 85.*

- *точно 9 - отиди на 96.*

- *по-голяма от 9 - отиди на 104.*

91.

При схватка между опитни воители дори да са само двама срещу един изходът от боя е предрешен. Но разбойниците не можеха да се мерят с майсторството на Елмар. Той

правеше бързи движения, отбиваше по два-три удара наведнъж и успяваше да намери време да нанася смъртоносни удари. Малко след започването на схватката противниците му с ужас и изумление откряха, че мечът на Елмар е поразил смъртоносно петима от тях. Другите веднага си плюха на петите.

Без да губи време, Елмар се метна на коня си и го пришпори, за да се отдалечи от мястото, където върлуваше бандата.

Намали енергията си с 3 точки. След това отиди на 113.

92.

Тялото на Елмар се нуждаеше от почивка и той реши да щади силите си. Прекара целия ден под сянката на дърветата, после накладе малък огън и заспа край него. Когато на сутринта се събуди, почувства, че е отпочинал.

Увеличи енергията си с 2 точки. След това отиди на 98.

93.

- Да видим какво с това чудно питие - каза Елмар и подаде няколко жълтици на кръчмаря.

Той се усмихна и след миг постави пълна догоре чаша пред младежа. Кагарът отпи бавно и притвори очи. Докато течността се вливаше в тялото му, той почувства особен прилив на сили. Кръчмарят беше прав, питието си го биваше.

Скоро Елмар престана да бъде интересен на посетителите и те отклониха погледите си от него. Той се заслуша в разговорите по съседните маси.

За всеки 6 жълтици си запиши по 1 точка Ако са ти останали още няколко жълтици (например ако си дошъл на този епизод с 9 жълтици и сега са ти останали 3, след като си купил 1 точка дух), не се тревожи - ще ги похарчиш в следващия епизод.

Отиди на 107.

94.

Елмар извади едно от оръжията си и го хвърли към разбойника.

- Това достатъчно ли е?

Мъжът вдигна оръжието, огледа го одобрително и кимна. Кагарът смуши коня си в ребрата и бързо се отдалечи от странната банда.

Зачертай едно от оръжията си по избор (махни кръстчето в таблицата „ОРЪЖИЯ И ДОСПЕХИ“) и намали силата си с 2 точки. След това отиди на 113.

95.

При схватка между опитни воители дори да са само двама срещу един, изходът от боя е предрешен. Но разбойниците не можеха да се мерят с майсторството на Елмар. Той правеше бързи движения, отбиваше по два-три удара наведнъж и успяваше да намери време да нанася смъртоносни удари. Малко след започването на схватката противниците му с ужас и изумление откряха, че мечът на Елмар е поразил смъртоносно петима от тях. Другите веднага си плюха на петите.

Без да губи време, Елмар се метна на коня си и го пришпори, за да се отдалечи от мястото, където върлуваше бандата.

Намали енергията си с 2 точки. След това отиди на 113.

96.

Разбойниците бързо разбраха, че са се захванали с противник, който не им е по силите. Когато още трима намериха смъртта си под безмилостните удари на кагарския меч, останалите си плюха на петите.

Без да губи време, Елмар се метна на коня си и го пришпори, за да се отдалечи от мястото, където върлуваше бандата.

Намали енергията си с 1 точка. След това отиди на 113.

97.

Недоволен от магическите си умения, Елмар реши да провери дали способностите му не са нараснали. Той се съсредоточи и се опита да направи една от по-сложните магии, за която никога преди не беше събирал сили.

Ако оценката ти за магия е по-голяма от 8, отиди на 110. В противен случай отиди на 105.

98.

На седмия ден от пътуването си през Пустошта Елмар съзря в далечината човек, който приличаше на един от онези самотни и странящи от хората мъдреци, които беше виждал на няколко пъти. Но те се скриваха от него, докато този мъж вървеше направо срещу младежа и явно искаше да се срещнат. Елмар нямаше причини да се страхува от сам човек и затова препусна към мъжа.

Когато се приближи на десетина крачки от него, успя да го огледа по-добре. Беше много възрастен, но въпреки това чертите на лицето му бяха младежки, а в погледа се криеше сила и плам. Елмар никога не беше виждал толкова странно лице. Тялото на мъжа беше слабо, но не хилаво, облечено в дълга бяла дреха, която падаше свободно.

Мъжът вдигна ръка и заповяда:

- Слез от коня и коленичи!

Кагарът дръпна юздите на Димар, но не се подчини.

- Не съм свикнал да угаждам на всеки - отвърна той с едва сдържан гняв.

- Но ще угодиш на Аргон!

Елмар трепна. Беше чувал това име от баща си. То принадлежеше на древен магьосник, за когото разказваха легендите. Но никой не знаеше дали е съществувал наистина, или е измислица на бардовете.

Какво ще направиш?

- *ще отвърнеш: „А аз съм крал Елвер” - отиди на 106.*

- *ще се подчиниш - отиди на 112.*

- *ще го накараш да ти докаже, че наистина е Аргон - отиди на 118.*

99.

- Боя се, че трябва да ти откажа - рече Елмар. - Не съм толкова богат, колкото изглеждам.

След тези думи съдържателят бързо загуби интерес към него и се насочи към нови гости. Скоро Елмар престана да бъде интересен и на посетителите на кръчмата. Той се заслуша в разговорите по съседните маси.

Отиди на 107.

100.

Не искаше да хаби силите си. затова си наложи да не мисли. Трябваше да се запази за изпитанията, които го чакаха в Пустошта.

Докато думите бавно изчезнаха от главата му, в един от ъглите съсухрен мъж скочи на крака и привлече вниманието.

- Страхливци! - извика той, блъскайки масата далеч от себе си. - Чуйте истината и я разкажете на всички, за да не бъдат сърцата им сковани от страх!

*И той започна да рецитира:
Звезда пътеводна ще грейне в нощта,
надежда да вдъхне в безрадостни дни!
Спасител ще дойде с гръмовни дела
и драконова песен призори!*

Елмар се заслуша и изпита чувството, че именно тези думи са витаели в главата му. Но той ги беше оставил неизречени и сега те бяха намерили друг говорител.

- Ха! - изсмя се поетът-пророк. –

*Звезда пътсводна ще грейне в нощта,
ще свети над гроба на теб и на мен.
Спасител ще дойде с гръмовни дела,
чакайте го на куковден!*

Елмар се разгневи от тази подигравка. Младежът стана и се извърна към присмехулника със заплашителен поглед. После вдигна ръце и около тях заиграха бледи светлини, които бавно се усилваха. Когато около ръцете на младежа се събра светещо кълбо, той ги протегна към неверника. Кълбото се източи в лъч, който блъсна мъжа в гърдите и го отпрати към далечната стсна.

- Запомнете пророчеството! - каза Елмар. - Не губете вярата си!

После излезе от кръчмата, сподирен от удивените погледи на хората вътре.

Отиди на 81.

101.

Предложението на разбойника беше нелепо. Елмар не можеше да повярва, че бандата ще се задоволи само с малка част от имуществото му. По-възможно беше да се гаврят с него, преди да го убият. Значи трябваше да ги изпревари или поне да ги уплаши.

Какво ще направии?

- веднага ще атакуваи - отиди на 83.

- ще отговории дръзко - отиди на 121.

102.

Стрелата улучи разбойника в гърлото. Той се олюля и бавно се свлече от седлото. Още преди тялото му да докосне земята, втората стрела на Елмар взе още една жертва.

Разбойниците нададоха гневни викове, но преди да направят няколко крачки, още трима от тях останаха да лежат със стърчаща от гърдите им стрела. После Елмар изтегли меч си и се приготви да посрещне останалите.



Но не се наложи да цапа острието му с кръв. Оцелелите разбойници бързо разбраха, че пред тях стои безпощаден воин и си плюха на петите.

Без да губи време, Елмар се метна на коня си и го пришпори, за да се отдалечи от мястото, където върлуваше бандата.

Отиди на 113.

103.

Стрелата профуча на косъм от лявото ухо на мъжа. Елмар веднага извади втора и този път улучи. Разбойниците нададоха гневни крясъци и тръгнаха към него. Той уби още един с третата си стрела. После изтегли меча и се приготви да ги посрещне.

Каква е оценката ти за сила?

- по-малка от 9 - отиди на 108.
- точно 9 - отиди на 114.
- по-голяма от 9 - отиди на 127.

104.

Разбойниците бързо разбраха, че са се захванали с противник, който не им е по силите. Когато още трима намериха смъртта си под безмилостните удари на кагарския меч, останалите си плюха на петите.

Без да губи време, Елмар се метна на коня си и го пришпори, за да се отдалечи от мястото, където върлуваше бандата.

Отиди на 113.

105.

Земята под краката му беше напукана и суха. Той се опита да си представи вода. Отначало не успяваше, но после изведнъж локвата се появи в краката му. Младежът усещаше приятната хладина на водата. Знаеше, че това е само илюзия, която няма да възвърне силите му.

Елмар се опита да разшири локвата. Не успя. Напрегна всичките си сили, но отново без успех. Все още не беше способен да сътвори голяма илюзия. Но кагарът можеше да бъде доволен - ставаше все по-умел в правенето на магии. Преди време не би могъл и да помисли за създаване на илюзия.

Намали духа си с 2 точки и увеличи магията си с 1 точка. След това отиди на 117.

106.

- Ха! - изсмя се Елмар. - Тогава аз съм крал Елвер!

Мъжът свъси вежди.

- Нахален си! - рече той.

После нещо избухна пред очите на Елмар и той се озова на земята. Магията беше направена светкавично и без никакво движение на ръцете - явен признак, че човекът отсреща е могъщ магьосник.

Намали духа си с 1 точка.

Ако решиш да отвърнеш на магията с магия, отиди на 115. В противен случай отиди на 124.

107.

Кръчмата беше голяма и в нея имаше поне петдесетина души, но гласът на един от тях започна все по-често да се извисява над останалите. Няколко други се редуваха да спорят с него. Разговорите по другите маси престанаха и всички се заслушаха в спора, който се провеждаше на една от масите в средата на помещението.

- Спукана ни е работата, казвам ви! - упорстваше високият глас. - Хей, кръчмарю, я дай още вино! Не искам да съм трезвен, когато косматите чудовища нахлуят да ме опекаат жив или да ми одерат кожата!

Елмар едва сега видя мъжа, от когото идваше тази трагична тирада. Беше едър и брадясал, облечен скромно. В очите му гореше налудничав пламък. Поет или пророк, реши за себе си кагарът. Често между двете нямаше разлика.

- Вечно преувеличаваш, приятелю! - укори го с усмивка един от компанията му. - Едно нищо и никакво стихче те накара да загубиш ума и дума. Та нали Последната твърдина се брани от принц Аламир! Нима той ще допусне орките да залаят равнините на Лименор?

- Безумецо, слушай! - удари с юмрук по масата поетът-пророк. Той се изправи несигурно, после бавно и със залитане се качи върху масата, олюля се, вдигна ръка и започна да рецитира с гробовен глас:

*Времето за радост ще отмине,
орки ще превземат Лименор,
кралят на Кагар-дом ще загине,
а дворът му ще се покрие със позор!*

- Предрекъл го е пророкът Ерион преди стотици години - добави мъжът след кратко мълчание. - А всяко едно от пророчествата на Ерион се е сбъдвало рано или късно.

В кръчмата се възцари тягостно мълчание.

Отиди на 75.

108.

Разбойниците бързо разбраха, че са се захванали с противник, който не им е по силите. Когато още четирима намериха смъртта си под безмилостните удари на кагарския меч, останалите си плюха на петите.

Без да губи време, Елмар се метна на коня си и го пришпори, за да се отдалечи от мястото, където върлуваше бандата.

Намали енергията си е 3 точки. След това отиди на 113.

109.

Елмар извади един от магическите предмети и го хвърли към разбойника.

- Това достатъчно ли е?

Мъжът вдигна предмета, огледа го одобрително и кимна с глава. Кагарът смуши коня си в ребрата и бързо се отдалечи от странната банда.

Зачертай един от магическите си предмети по избор (махни кръстчето в таблицата „МАГИЧЕСКИ ПРЕДМЕТИ“) и намали магията си с 2 точки. След това отиди на 113.

110.

Земята под краката му беше напукана и суха. Той се опита да си представи вода. Отначало не успяваше, но после изведнъж локвата се появи в краката му. Младежът усещаше приятната хладина на водата. Знаеше, че това е само илюзия, която няма да възвърне силите му.

Елмар се опита да разшири локвата. С големи усилия успя да удвои големината ѝ. След това изведнъж силите го напуснаха и водата изчезна. Но кагарът можеше да бъде доволен - ставаше все по-умел в правенето на магии.

Намали духа си с 3 точки и увеличи магията си с 2 точки. След това отиди на 117.

111.

Ако оценката ти за магия е по-голяма от 11, отиди на 130. В противен случай отиди на 125.

112.

- За мен е чест да се подчиня на толкова прочут магьосник - каза Елмар.

Кагарът скочи от седлото, пусна юздите на коня си и коленичи пред мъжа.

Аргон, защото това наистина беше той, смръщи вежди и младежът политна назад, ударен от невидима сила. Елмар падна по гръб и изохка от болка.

- Прекалената доверчивост често е равна на глупост - скара му се магьосникът. - Остави ме да те приближа и ако бях някой разбойник, досега да съм ти отсякъл главата.

- Вярно - призна Елмар. - Но магията, с която ме удари.,.

- Хлапашка работа - махна презрително с ръка мъжът. - Всеки начинаещ може да направи нещо по-силно. Сега ще ти докажа, че наистина съм Аргон, защото на света няма друг, който може да направи това.

Отиди на 119.

113.

Следващите три дни минаха без премеждия, но пътуването през Пустошта е уморително дори когато човек не среща по пътя си разбойнически банди. На четвъртия ден Елмар най-сетне почувства, че умората го надвива и си наложи да спре за кратка почивка. Откри малка горичка (всъщност само няколко хилави дървета, но преплетените им един в друг полуизсъхнали клони правеха добра сянка) и реши да остане в този оазис един ден, за да възстанови силите си. Димар посрещна решението на стопанина си с радост и веднага се зае да унищожавя малкото зеленина край дръвчетата.

Намали енергията си с 3 точки. След това отиди на 86.

114.

Разбойниците бързо разбраха, че са се захванали с противник, който не им е по силите. Когато още четирима намериха смъртта си под безмилостните удари на кагарския меч, останалите си плюха на петите.

Без да губи време, Елмар се метна на коня си и го пришпори, за да се отдалечи от мястото, където върлуваше бандата.

Намали енергията си с 2 точки. След това отиди на 113.

115.

Елмар реши да отвърне на удара. Затова вдигна ръце пред лицето си и се опита да накара бледите светлини да затанцуват около ръцете му. Но не успя.

- Млад и наивен, но толкова смел! - засмя се магьосникът. - Дори да ги разреши да направиш магията си, нима мислиш, че ще ме уплашиш?

- А нима трябва да отмина атаката ти с мълчание! - сърдито отвърна Елмар. - Откъде можех да знам дали наистина си Аргон? Дори след като видях мощта ти, пак не съм много сигурен.

- Не те наказвах, защото не ми повярва - отвърна магьосникът, - а защото се държа нагло. А сега ще ти докажа, че наистина съм Аргон, защото на света няма друг, който може да направи това.

Отиди на 119.

116.

Елмар ахна от изненада, когато видя, че на мястото, където допреди малко стоеше магьосникът, сега имаше няколко предмета. Всеки от тях притежаваше магическа сила.

Можеш да избиращ между няколко магически предмета:

- пръстен - дава 2 точки магия.
- пръстен - дава 1 точка магия и 1 точка дух
- медальон - дава 2 точки магия.
- медальон - дава 3 точки дух.
- гривна - дава 3 точки дух.
- гривна - дава 1 точка магия и 1 точка дух .
- наметало - дава 2 точки дух.
- наметало - дава 1 точка магия и 1 точка дух.
- игла - дава 2 точки магия.
- игла - дава 3 точки дух.

Можеш да вземеш един или два от тези предмети (трябва да отбележиш това в таблицата „МАГИЧЕСКИ ПРЕДМЕТИ” и да попълниш увеличаването на точките ти за дух и магия в таблицата „СПОСОБНОСТИ”) или да запазиш правото си на подаръци за оръжията и доспехите.

Колко предмета си взел?

- нито един - отиди на 123.
- един - отиди на 126.
- два - отиди на 120.

117.

Ако решиш да прекараш целия ден в усъвършенстване на магическите си способности, отиди на 111. В противен случай се отдай на заслужена почивка на 122.

118.

- Прости ми, ако те обиждам - каза Елмар, - но как мога да ти повярвам?
- Прав си да се съмняваш - кимна в знак на съгласие мъжът. - Но сега ще ти докажа, че наистина съм Аргон, защото на света няма друг, който може да направи това.

Отиди на 119.



119.

Изведнџ от земята започнаха да никнат треви. После се отвори една голяма дупка и се напълни с вода, за да стане малко езерце. Край него се появиха високи тръстики. Водни лилии украсиха спокойните води. Пъстра риба изскочи за миг от водата и после пак се гмурна в нея. Чу се квакане и върху няколко от лилиите се появиха жаби. Някаква розова птица кацна във водата и впери едното си око в Елмар.

После всичко изчезна така внезапно, както беше започнало.

- Съвършена илюзия! - промълви Елмар. - Кой би помислил, че с възможно да съществува такова умение! Можеш ли да ме научиш на това?

Отиди на 128.

120.

След като Елмар взе двата предмета, другите изчезнаха мигновено.

Отиди на 129.

121.

- Ти се заблуждаваш - каза Елмар. - Не аз, а ти трябва да си платиш, за да останеш жив. Само посмейте да ме нападнете и ще разберете, че не съм лъжица за вашата уста.

- Самохвалко! - изкрещя гневно разбойникът. - Хайде, хванете го!

Елмар извади меч и се приготви да се защитава.

Каква е оценката ти за сила?

- по-малка от 9 - отиди на 84.

- точно 9 - отиди на 91.

- по-голяма от 9 - отиди на 95.

122.

Илюзията изчезна и едва тогава Елмар забеляза, че половината от деня вече е минала. Той реши да не насилва новите си способности и прекара другата половина от деня легнал под сянката на хилавите клони, после накладе малък огън и заспа край него. Когато на сутринта се събуди, почувства промяната.

Увеличи енергията си с 1 точка. След това отиди на 98.

123.

Магическите предмети изведнъж изчезнаха и на тяхно място се появиха оръжия и доспехи. Елмар се поколеба, после взе два от предметите, а другите три изчезнаха.

Избери два от изброените предмети:

- меч - дава 2 точки сила.
- меч - дава 1 точка сила и 1 точка енергия.
- лък - дава 2 точки стрелба.
- ризница - дава 2 точки енергия.
- щит - дава 1 точка сила и 1 точка енергия.
- щит - дава 2 точки енергия.
- шлем - дава 1 точка сила и 1 точка енергия.

Избери две от оръжията, повиши някои от оценките си заради тях и отбележи в дневника, че ги имаш.

Отиди на 129.

124.

Елмар много добре знаеше, че макар и нараснали, магическите му способности не са големи. Нямахте сили да се справи с толкова могъщ противник.

- Прости ми - каза Елмар, изправяйки се на крака. - Не исках да те обидя, но как можех да повярвам, че си Аргон? Дори след като видях мощта ти, пак не съм много сигурен.

- Не те наказвах, защото не ми повярва - отвърна магьосникът, - а защото се държа нагло. А сега ще ти докажа, че наистина съм Аргон, защото на света няма друг, който може да направи това.

Отиди на 119.

125.

Елмар се опита да повтори илюзията с локвата и този път всичко мина по-добре. Той успя да задържи видението дълго време и когато най-накрая прекъсна магията, на устните му грееше радостна усмивка. Магическите му способности нарастваха.

Увеличи магията си с 1 точка и намали духа си с 2 точки. След това отиди на 98.

126.

Елмар взе един от магическите предмети. След това те изчезнаха и на тяхно място се появиха оръжия и доспехи. Елмар се поколеба, после взе един от предметите, а другите четири изчезнаха.

Избери един от изброените предмети:

- меч - дава 2 точки сила.
- лък - дава 2 точки стрелба.

- ризница - дава 2 точки енергия.
- наметало - дава 1 точка сила и 1 точка енергия.
- шлем - дава 1 точка сила и 1 точка енергия.

Избери едно от оръжията, повиши някои от оценките си заради него и отбележи в дневника, че го имаш.

Отиди на 129.

127.

Разбойниците бързо разбраха, че са се захванали с противник, който не им е по силите. Когато още четирима намериха смъртта си под безмилостните удари на кагарския меч, останалите си плюха на петите.

Без да губи време, Елмар се метна на коня си и го пришпори, за да се отдалечи от мястото, където върлуваше бандата.

Намали енергията си с 1 точка. След това отиди на 113.

128.

Аргон се разсмя.

- Може би ще го направя след време - отвърна той. - Но първо трябва да се опиташ сам да калиш духа и тялото си в Пустошта. Едва тогава ще дойде ред да те уча.
- Дано да е по-скоро - въздъхна Елмар.
- Така ми харесваш - каза Аргон. - Сега трябва да си вървя, защото още не си готов да станеш мой ученик. Но ще ти оставя два подаръка. Дано да са ти от полза!

Отиди на 116.

129.

Очарован от даровете на Аргон, Елмар не знаеше какво да прави. Сърцето му нашепваше да бърза към Кагарион, където баща му гниеше в тъмница, а Маор съсипваше кралството. Но същото това сърце му подсказваше, че трябва да се вслуша в съвета на могъщ магьосник като Аргон.

Кагарът не се колеба дълго. Трябваше да се довери на Аргон. Искаше да научи толкова неща от него, да придобие знания, които да го направят много по-силен, отколкото беше в момента. Значи трябваше да скита из Пустошта, за да калява тялото и духа си. Аргон не се виждаше наоколо, но сигурно наблюдаваше тайно и щеше да дойде при него, когато сметне, че младежът е готов да учи.

Отиди на 131.

130.

Елмар се опита да повтори илюзията с локвата и този път всичко мина по-добре. Той успя да задържи видението дълго време и когато най-накрая прекъсна магията, на устните му грейше радостна усмивка. Магическите му способности нарастваха.

Увеличи магията си с 1 точка и намали духа си с 1 точка. След това отиди на 98.

131.

След изчезването на Аргон Елмар дълго се опитва да си спомни всичко, което беше чувал за този могъщ магьосник. Легендите говореха, че на години бил по-стар от Кагар-

дом, а по мъдрост и сила никой не можел да излезе насреща му. Но легендите винаги говореха така за героите.

Само че Елмар бе видял с очите си мощта на магьосника. Каква ли сила трябва да притежава човек, за да сътвори такава илюзия и да я удържа без усилие? И защо ли крие силата си тук, в Пустошта, вместо да излезе пред хората?

Тези и много други въпроси измъчваха младежа през целия ден. Късно вечерта той най-сетне намери покой и заспа край огъня, а на сутринта го събуди пръхтене на кон и той откри, че е обграден от двайсетина души, чийто външен вид не оставяше място за съмнение - отново бе попаднал на разбойническа банда.

Елмар скочи на крака и се огледа. Ако се беше забавил дори миг, вече щеше да е завързан или може би дори убит.

Разбойниците приближаваха със злоещо ухилени физиономии. Елмар веднага разбра, че оръжието няма да му помогне. Трябваше да се спаси с магия.

Каква е оценката ти за магия?

- по-малка от 11 - отиди на 139.
- 11 или 12 - отиди на 136.
- по-голяма от 12 - отиди на 133.

132.

Ако беше срещнал тази банда при навлизането си в Пустошта, Елмар щеше да бъде загубен. Но оттогава бяха минали много дни и неговата мощ бе нараснала неимоверно. Той призова природните стихии и заповяда на вятъра да му се подчини. Около него се изви вихрушка и за миг разбойниците се спряха стъписани.

Изведнъж притъмня и мрачни облаци закриха слънцето. Отекна гръм и проблеснаха светкавици. Една от тях подпали като факла най-близкия до младежа разбойник.

В този миг стената от вятър около Елмар се разсея и до смаяните мъже достигна суровият му глас.

- На колене! - прогърмя заповедта.

Всички му се подчиниха. Мъжете захвърляха оръжията си, кланяха се и го молеха за прошка.

И тогава всичко свърши така внезапно, както беше започнало. Облаците се разсеяха, а вятърът утихна. Елмар огледа проснатите пред него мъже и се усмихна.

- Станете! - каза той. - Магьосникът иска да яде!

Намали духа си с 3 точки. Увеличи магията си с 2 точки и енергията си с 3 точки. След това отиди на 149.

133.

Разбойниците са само на няколко крачки от теб!

Каква магия ще използваш?

- най-мощната, която знаеш - отиди на 150.
- не много силна, само колкото да ги сплашиш - отиди на 184.

Сигурно помниш условието, че по-силната магия ще ти отнеме повече точки дух!

134.

Ако беше срещнал тази банда при навлизането си в Пустошта, Елмар щеше да бъде загубен. Но оттогава бяха минали много дни и неговата мощ бе нараснала неимоверно.

Той призова природните стихии и заповяда на вятъра да му се подчини. Около него се изви вихрушка и за миг разбойниците се спряха стъписани.

Изведнъж вятърът стана по-твърд от камък. Първата редица на разбойниците бе блъсната от полъха и отстъпи няколко крачки назад. Мъжете закрепяха от болка и удивление.

После всичко утихна така внезапно, както беше започнало, Елмар огледа усмирените разбойници и се усмихна. По лицата им разбра, че и друг път са си имали работа с магьосници и вече се разкайваха за грешката си.

- Да видим с какво ще откупите живота си! - каза кагарът със страшен глас.

Намали духа си с 3 точки. Увеличи магията си с 1 точка и енергията си с 1 точка. След това отиди на 135.

135.

Разбойниците му предложиха злато и скъпоценности, но Елмар махна презрително с ръка.

- Задръжете си ги! - рече той. - По тях още личи кръвта на жертвите ви!

Накрая взе като откуп малко прясно месо и бутилка хубаво вино. След това им заповяда да се махнат и те го послушаха без излишни приказки. Макар да не вярваше, че ще се върнат да го безпокоят отново, кагарът предпочете да се отдалечи от мястото, като положи усилие да заличи следите си.

Отиди на 138.

136.

Разбойниците са само на няколко крачки от теб!

Каква магия ще използваш?

- *най-могъщата, която знаеш - отиди на 180.*

- *не много силна, само колкото да ги сплашиш - отиди на 182.*

Сигурно помниш условието, че по-силната магия ще ти отнеме повече точки дух!

137.

Ако беше срещнал тази банда при навлизането си в Пустошта, Елмар щеше да бъде загубен. Но оттогава бяха минали много дни и неговата мощ бе нараснала неимоверно.

Гой призова природните стихии и заповяда на вятъра да му се подчини. Около него се изви вихрушка и за миг разбойниците се спряха стъписани.

Изведнъж притъмня и черни облаци закриха агънцето. Отекна гръм и проблеснаха светкавици. Една от тях подпали като факла най-близкия до младежа разбойник,

В този миг стената от вятър около Елмар се разсея и до смаяните мъже достигна суровият му глас.

- На колене! - прогърмя заповедта.

Всички му се подчиниха. Мъжете захвърляха оръжията си, кланяха се и го молеха за прошка.

И тогава всичко свърши така внезапно, както беше започнало. Облаците се разсеяха, а вятърът утихна. Елмар огледа проснатите пред него мъже и се усмихна.

- Станете! - каза той. - Магьосникът иска да яде!

Намали духа си с 4 точки. Увеличи магията си с 2 точки и енергията си с 3 точки. След това отиди на 149.

138.

Не беше изминал повече от мила, когато Аргон отново се появи на пътя му.

- Виждам, че не си губиш времето напразно - поздравя го магьосникът. - Силата ти е нараснала, щом успя да се справиш с цялата шайка, без да вадиш меч.

- Силата ми е само капка в морето, когато се сравнява с твоята - скромно каза Елмар. Аргон се засмя.

- Не съм ти казвал, че трябва да станеш и ласкател - каза той. - Но нека не губим време, защото в Кагарион има много работа, която трябва да бъде свършена. Дойдох, за да ти покажа тайната на сътворяването. Вече си достатъчно силен, за да създадеш оръжие или магически предмет. Ще те науча на това.

В този епизод имаш добрата възможност да повишиш духа за сметка на енергията. Не се увличай, защото енергията е важна. Но ако нямаш поне 2 точки дух, не можеш да сътвориш нищо.

Пример: Имаш 5 точки дух и 12 точки енергия. Искаш да увеличиш духа си с 3 точки. Тогава енергията ти намалява с три точки. Новите ти оценки са: дух - $(5+3) = 8$ точки, енергия - $(12-3) = 9$ точки.

Избери какво искаш да сътвориш:

- *магически предмет - отиди на 142.*
- *оръжие - отиди на 140.*

139.

Разбойниците са само на няколко крачки от теб!

Каква магия ще използваш?

- *най-могъщата, която знаеш - отиди на 159.*
- *не много силна, само колкото да ги сплашиш - отиди на 178.*

Сигурно помниш условието, че по-силната магия ще ти отнеме повече точки дух!

140.

- Оръжие! - възкликна Аргон. - Лесно е да сътвориш оръжие. Само гледай!

От земята лумна огън и повейт на вятъра донесе парещия му дъх до двамата. В пламъците проблесна острие. То се въртеше, сякаш танцуваше, и пред очите на Елмар се източи. Последна от огъня излезе ръкохватката, украсена със скъпоценен камък.

Огънят изчезна, а мечът увисна във въздуха. Тогава Аргон сътвори малко езерце и потоци оръжието в него. Острието вдигна облак от пара при допира с водата.

Аргон изчака мечът да се охлади, след това с едно движение го накара да изчезне.

- Разбра ли всичко? - попита той.

Кагарът кимна. Магьосникът беше успял да му предаде чудното умение, без да каже дума. Младежът се опита да повтори стореното от Аргон.

Каква е оценката ти за магия?

- *по-малка от 13 - отиди на 147.*
- *13, 14 или 15 - отиди на 151.*
- *по-голяма от 15 - отиди на 158.*

141.

Ако беше срещнал тази банда при навлизането си в Пустошта, Елмар щеше да бъде загубен. Но оттогава бяха минали много дни и неговата мощ бе нараснала неимоверно. Той призова природните стихии и заповяда на вятъра да му се подчини. Около него се изви вихрушка и за миг разбойниците се спряха стъписани.

Изведнъж вятърът стана по-твърд от камък. Първата редица на разбойниците бе блъсната от полъха и отстъпи няколко крачки назад. Мъжете закрепяха от болка и удивление.

После всичко утихна така внезапно, както беше започнало. Елмар огледа усмирените разбойници и се усмихна. По лицата им разбра, че и друг път са си имали работа с магьосници и вече се разкайваха за грешката си.

- Да видим с какво ще откупите живота си! - каза кагарът със страшен глас.

*Намали духа си с 1 точка. Увеличи магията си с 1 точка и енергията си с 1 точка.
След това отиди на 135.*

142.

- Магически предмет! - възкликна Аргон. - По-трудно е, отколкото да сътвориш меч, но въпреки това е детска играчка. Гледай!

От земята лумна огън и повоят на вятъра донесе парещия му дъх до двамата. В пламъците проблесна скъпоценен камък. После горещината се усили и Елмар усети едрите капки пот по челото си.

Само със силата на мисълта си Аргон извали пръстена от огъня, после сътвори малко езеро и пусна предмета в него. Изчака малко, докато се охлади, после привлече пръстена в ръката си и го огледа.

- Не е лошо като за правено набързо - усмихна се той.

После пръстенът изчезна.

- Разбра ли всичко? - попита магьосникът.

Кагарът кимна. Аргон беше успял да му предаде чудното умение, без да каже дума. Младежът се опита да повтори стореното от него.

Каква е оценката ти за магия?

- по-малка от 13 отиди на 144.

- 13, 14 или 15 - отиди на 148.

- по-голяма от 15 - отиди на 152.

143.

Кагарът протегна ръце напред и призова природните стихии. Знаеше, че силите му не стигат за могъща магия, но се надяваше да успее с някоя от по-лесните, например с каменния вятър.

Но вместо вихрушка, успя да създаде само лек полъх. Нямахше достатъчно сили, за да заповяда на вятъра. В този миг разбра, че е загубен.

- Магьосник, а! - ухили се един от разбойниците. - Виждали сме ги много такива! Какво, да не мислиш, че ще ни уплашиш с тези протегнати към небето ръце?

- Назад! - изкрещя кагарът, изтегляйки меча си. - Първият, който ме доближи, ще умре!

- Но другите ще се сдобият с плячка! - креснаха в отговор мъжете.

Отнякъде изсвистя кинжал...

Уви, краят е тъжен! Ако това може да те успокои, току-що попадна на рядък епизод - един от малкото в играта, които завършват със смърт. Започни отначало! И може би е разумно да играеш на по-ниско ниво!

144.

Колко точки дух ще изхабиш, за да сътвориш оръжието?

- две - отиди на 163.
- три - отиди на 175.
- четири - отиди на 154.

145.

Ако беше срещнал тази банда при навлизането си в Пустошта, Елмар щеше да бъде загубен. Но оттогава бяха минали много дни и неговата мощ бе нараснала неимоверно. Той призова природните стихии и заповяда на вятъра да му се подчини. Около него се изви вихрушка и за миг разбойниците се спряха стъписани.

Изведнъж вятърът стана по-твърд от камък. Първата редица на разбойниците бе блъсната от полъха и отстъпи няколко крачки назад. Мъжете закрепяха от болка и удивление.

После всичко утихна така внезапно, както беше започнало. Елмар огледа усмирените разбойници и се усмихна. По лицата им разбра, че и друг път са си имали работа с магьосници и вече се разкайваха за грешката си.

- Да видим с какво ще откупите живота си! - каза кагарът със страшен глас.

Намали духа си с 2 точки. Увеличи магията си с 1 точка и енергията си с 1 точка. След това отиди на 135.

146.

Ако беше срещнал тази банда при навлизането си в Пустошта, Елмар щеше да бъде загубен. Но оттогава бяха минали много дни и неговата мощ бе нараснала неимоверно. Той призова природните стихии и заповяда на вятъра да му се подчини. Около него се изви вихрушка и за миг разбойниците се спряха стъписани.

Изведнъж притъмня и черни облаци закриха слънцето. Отекна гръм и проблеснаха светкавици. Една от тях подпали като факла най-близкия до младежа разбойник.

В този миг стената от вятър около Елмар се разсея и до смаяните мъже достигна суровият му глас.

- На колене! - прогърмя заповедта.

Всички му се подчиниха. Мъжете захвърляха оръжието си, кланяха се и го молеха за прошка.

И тогава всичко свърши така внезапно, както беше започнало. Облаците се разсеяха, а вятърът утихна. Елмар огледа проснатите пред; него мъже и се усмихна.

- Станете! - каза той. - Магьосникът иска да яде!

Намали духа си с 5 точки. Увеличи магията си с 2 точки и енергията си с 3 точки. След това отиди на 149.

147.

Колко точки дух ще изхабиш, за да сътвориш оръжието?

- две - отиди на 153.
- три - отиди на 160.
- четири - отиди на 170.

148.

Колко точки дух ще изхабиш, за да сътвориш оръжието?

- две - отиди на 156.
- три - отиди на 165.
- четири - отиди на 181.

149.

Разбойниците тръпнеха от страх и следяха всяка негова дума, готови да угодят на най-дребното му желание. Те напалиха хубав огън и сложиха прясно месо. Елмар отдавна не беше опитвал добра храна и затова остана доволен. После го почерпиха с вино, от което кръвта му закипя и той почувства прилив на сили.

- А сега си вървете! - заповяда кагарът, когато гощавката започна да му омръзва. - Сега ви прощавам, но скоро ще дойде ден, когато всички разбойници от Пустошта ще трябва да си платят за злините. Ако сте умни, ще се опитате да си намерите друг занаят.

Те се спогледаха объркани.

- Господарю, ние не умеем нищо друго! - обади се плахо главатарят им. - Как ще си изкарваме прехраната?



- Не знам, нито пък трябва да знам - отвърна Елмар. - Предупредих ви, че с разбойничеството скоро ще бъде свършено, а вие правете каквото си знаете.

След това отново им заповяда да се махнат и те го послушаха без излишни приказки. Макар да не вярваше, че ще се върнат да го безпокоят отново, кагарът предпочете да се отдалечи от мястото, като положи усилие да заличи следите си.

Отиди на 138.

150.

Ако имаш поне 3 точки дух, отиди на 132. В противен случай отиди на 184.

151.

Колко точки дух ще изхабиш, за да сътвориш оръжието?

- две - отиди на 157.
- три - отиди на 161.
- четири - отиди на 172.

152.

Колко точки дух ще изхабиш, за да сътвориш оръжието?

- две - отиди на 155.
- три - отиди на 164.
- четири - отиди на 183.

153.

В таблицата „ОРЪЖИЯ И ДОСПЕХИ“ отбележи кръстче срещу някой от петте предмета, който си нямал до този момент. Ти сам можеш да решиш срещу кой предмет да сложиш кръстчето.

Намали духа си с 2 точки. Увеличи силата си с 1 точка и енергията си с 1 точка. След това отиди на 166.

154.

В таблицата „МАГИЧЕСКИ ПРЕДМЕТИ“ отбележи кръстче срещу някой от петте предмета, който си нямал до този момент. Ти сам можеш да решиш срещу кой предмет да сложиш кръстчето.

Намали духа си с 4 точки. Увеличи магята си с 4 точки. След това отиди на 166.

155.

В таблицата „МАГИЧЕСКИ ПРЕДМЕТИ“ отбележи кръстче срещу някой от петте предмета, който си нямал до този момент. Ти сам можеш да решиш срещу кой предмет да сложиш кръстчето.

Намали духа си с 2 точки. Увеличи магята си с 4 точки. След това отиди на 166.

156.

В таблицата „МАГИЧЕСКИ ПРЕДМЕТИ“ отбележи кръстче срещу някой от петте предмета, който си нямал до този момент. Ти сам можеш да решиш срещу кой предмет да сложиш кръстчето.

Намали духа си с 2 точки. Увеличи магята си с 3 точки. След това отиди на 166.

157.

В таблицата „ОРЪЖИЯ И ДОСПЕХИ” отбележи кръстче срещу някой от петте предмета, който си нямал до този момент. Ти сам можеш да решиш срещу кой предмет да сложиш кръстчето.

Намали духа си с 2 точки. Увеличи силата си с 2 точки и енергията си с 1 точка. След това отиди на 166.

158.

Колко точки дух ще изхабиш, за да сътвориш оръжието?

- две - отиди на 162.*
- три - отиди на 174.*
- четири - отиди на 179.*

159.

Ако имаш поне 5 точки дух, отиди на 146. В противен случай отиди на 178.

160.

В таблицата „ОРЪЖИЯ И ДОСПЕХИ” отбележи кръстче срещу някой от петте предмета, който си нямал до този момент. Ти сам можеш да решиш срещу кой предмет да сложиш кръстчето.

Намали духа си с 3 точки. Увеличи силата си с 1 точка и енергията си с 2 точки. След това отиди на 166.

161.

В таблицата „ОРЪЖИЯ И ДОСПЕХИ” отбележи кръстче срещу някой от петте предмета, който си нямал до този момент. Ти сам можеш да решиш срещу кой предмет да сложиш кръстчето.

Намали духа си с 3 точки. Увеличи силата си с 2 точки и енергията си с 2 точки. След това отиди на 166.

162.

В таблицата „ОРЪЖИЯ И ДОСПЕХИ” отбележи кръстче срещу някой от петте предмета, който си нямал до този момент. Ти сам можеш да решиш срещу кой предмет да сложиш кръстчето.

Намали духа си с 2 точки. Увеличи силата си с 2 точки и енергията си с 2 точки. След това отиди на 166.

163.

В таблицата „МАГИЧЕСКИ ПРЕДМЕТИ” отбележи кръстче срещу някой от петте предмета, който си нямал до този момент. Ти сам можеш да решиш срещу кой предмет да сложиш кръстчето.

Намали духа си с 2 точки. Увеличи магията си с 2 точки. След това отиди на 166.

164.

В таблицата „МАГИЧЕСКИ ПРЕДМЕТИ“ отбележи кръстче срещу някой от петте предмета, който си нямал до този момент. Ти сам можеш да решиш срещу кой предмет да сложиш кръстчето.

Намали духа си с 3 точки. Увеличи магията си с 5 точки. След това отиди на 166.

165.

В таблицата „МАГИЧЕСКИ ПРЕДМЕТИ“ отбележи кръстче срещу някой от петте предмета, който си нямал до този момент. Ти сам можеш да решиш срещу кой предмет да сложиш кръстчето.

Намали духа си с 3 точки. Увеличи магията си с 4 точки. След това отиди на 166.

166.

Аргон огледа изпитателно сътворения предмет. После кимна, доволен от резултата.

- Учиш се бързо - каза той. - Ако имах повече време, щях да те науча да създаваш далеч по-могъщи предмети, но сега трябва да бързаме. Времето лети, бедите са ч

В таблицата „ОРЪЖИЯ И ДОСПЕХИ“ отбележи кръстче срещу някой от петте предмета, който си нямал до този момент. Ти сам можеш да решиш срещу кой предмет да сложиш кръстчето.

Може да сътвориш още някой предмет, ако се върнеш на 138. Единственото условие е да не притежаваш повече от девет оръжия, доспехи и магически предмети. Трябва да запазиш едно празно място, тъй като на тръгване ще получиш подарък от Аргон.

ПОДСКАЗВАНЕ! Няма защо да щадии духа си, затова използвай всички точки дух за сътворяване на предмети. Ако не ти достига дух отиди на 168.

Ако вече си попълнил девет от десетте предмета в таблицата „ОРЪДЖИЯ И ДОСПЕХИ“ и „МАГИЧЕСКИ ПРЕДМЕТИ“ или ако не искаш да сътворяваш повече предмети, отиди на 177.

167.

Трябваше му спокойно място, където да се отпусне и да провери магическата си сила. Но този път не се надяваше да броди из пустошта. Направи илюзия за няколко ниски дръвчета, пенливо поточе с приятен ромон и свежа зелена трева около него за радост на Димар. С учудване и гордост установи, че задържането на илюзията не му коства никакви усилия.

Какво искаш да повишиш?

- силата – отиди на 169

- магията – отиди на 176.

168.

В този епизод ти напомням, че можеш да увеличиш духа си за сметка на енергията. С колкото точки увеличиш духа си с толкова трябва да намалиш енергията си.

Върни се на 166.

169.

Ако имаш кодова дума „воин“, отиди на 171. В противен случай на отиди на 173

170.

В таблицата „ОРЪЖИЯ И ДОСПЕХИ“ отбележи кръстче срещу някои от петте предмета, които си нямал до този момент. Ти сам може да решиш срещу кой предмет да сложиш кръстче.

Намали духа си с 4 точки. Увеличи силата си с 1 точка и енергията си с 3 точки. След това отиди на 166.

171.

Каква е оценката ти за сила?

- по-малка от 11 - отиди на 186.
- 11 или 12- отиди на 189.
- по-голяма от 12 - отиди на 192.

172.

В таблицата „ОРЪЖИЯ И ДОСПЕХИ“ отбележи кръстче срещу някой от петте предмета, който си нямал до този момент. Ти сам можеш да решиш срещу кой предмет да сложиш кръстчето.

Намали духа си с 4 точки. Увеличи силата си с 2 точки и енергията си с 3 точки. След това отиди на 166.

173.

Каква е оценката ти за сила?

- по-малка от 11 - отиди на 194.
- 11 или 12- отиди на 186.
- по-голяма от 12 - отиди на 189.

174.

В таблицата „ОРЪЖИЯ И ДОСПЕХИ“ отбележи кръстче срещу някой от петте предмета, който си нямал до този момент. Ти сам можеш да решиш срещу кой предмет да сложиш кръстчето.

Намали духа си с 3 точки. Увеличи силата си с 3 точки и енергията си с 2 точки. След това отиди на 166.

175.

В таблицата „МАГИЧЕСКИ ПРЕДМЕТИ“ отбележи кръстче срещу някой от петте предмета, който си нямал до този момент. Ти сам можеш да решиш срещу кой предмет да сложиш кръстчето.

Намали духа си с 3 точки. Увеличи магята си с 3 точки. След това отиди на 166.

176.

Ако имаш кодова дума „маг“, отиди на 185. В противен случай отиди на 188.

177.

Елмар се зачуди дали да поговори с Аргон за отиването си в Кагарион. Усвояването на различни умения в Пустошта беше интересно и полезно занимание, но баща му гниеше в тъмниците на Маор заедно с много други достойни мъже. А на север Аламир очакваше помощ в битката с орките.

- Знам какво те мъчи - каза тихо Аргон. - Не бих те бавил нито миг повече, отколкото е необходимо. Но трябва да разбереш, че все още не си способен да спасиш Кагар-дом от позора, нито от драконите на Друн.

- Не е ли време да започнеш да ме учиш?

- Не още. Трябва да останеш сам за малко, да усетиш новите си способности и да се опиташ да напреднеш в магиите. Трябва да се поупражняваш и с оръжията, защото на юг те чакат не само магически битки.

- Отново се каниш да изчезнеш?

- Не за дълго - усмихна се Аргон и намигна, преди да се разтвори във въздуха.

- Той е прав - поклати глава Елмар, слисан от оттеглянето на магьосника. - Имам много да уча.

Отиди на 167.

178.

Ако имаш поне 3 точки дух, отиди на 134. В противен случай отиди на 143.

179.

В таблицата „ОРЪЖИЯ И ДОСПЕХИ” отбележи кръстче срещу някой от петте предмета, който си нямал до този момент. Ти сам можеш да решиш срещу кой предмет да сложиш кръстчето.

Намали духа си с 4 точки. Увеличи силата си с 3 точки и енергията си с 3 точки. След това отиди на 166.

180.

Ако имаш поне 4 точки дух, отиди на 137. В противен случай отиди на 182.

181.

В таблицата „МАГИЧЕСКИ ПРЕДМЕТИ” отбележи кръстче срещу някой от петте предмета, който си нямал до този момент. Ти сам можеш да решиш срещу кой предмет да сложиш кръстчето.

Намали духа си с 4 точки. Увеличи магията си с 5 точки. След това отиди на 166.

182.

Ако имаш поне 2 точки дух, отиди на 145. В противен случай отиди на 143.

183.

В таблицата „МАГИЧЕСКИ ПРЕДМЕТИ” отбележи кръстче срещу някой от петте предмета, който си нямал до този момент. Ти сам можеш да решиш срещу кой предмет да сложиш кръстчето.

Намали духа си с 4 точки. Увеличи магията си с 6 точки. След това отиди на 166.

184.

Ако имаш поне 1 точка дух, отиди на 141. В противен случай отиди на 143.

185.

Каква е оценката ти за магия?

- по-малка от 17 - отиди на 190.
- 17, 18 или 19 - отиди на 193.
- по-голяма от 19 - отиди на 199.

186.

Увеличи оценката си за сила с 2 точки. След това отиди на 200.

187.

Аргон се появи изненадващо, както винаги. Слънцето тъкмо беше залязло и Елмар слагаше нови съчки в огъня, когато видя, че не е сам.

- Хубаво местенце си направил! - одобрително каза магьосникът. - Харесва ми поточето.

Елмар търпеливо чакаше.

- Обичаш ли водата? - попита Аргон.

- Не разбирам въпроса ти.

- Харесва ли ти да си обгърнат от водата? Усещаш ли, че би могъл да й заповядваш?

Да заповядваш не на илюзията за поточе, а да сътвориш пълноводна река и да я накараш да ти се подчинява!

Елмар се замисли, защото никога дотогава не му беше хрумвало подобно нещо.

- Или огънят? - продължи Аргон. - Всяка вечер палиш огън, дори в Пустошта, където нощите не са студени. Дали пък не те влече да заповядваш на пламъците?

- Не знам - тръсна глава Елмар. - Не разбирам за какво говорим. Обясни ми.

- Важно е да имаш могъщ съюзник. Могъщ като огъня и водата. Мога да те науча да заповядваш на една от двете стихии, но искам да знам твоето желание. Двете са еднакво



силни, но все пак различни. Помисли, почувствай - само така ще разбереш на коя от стихииите искаш да заповядваш!

Мога да те уверя, че двата избори са напълно равностойни, затова не се задълбочавай. Ако избереш огъня, отиди на 196. Ако избереш водата, отиди на 191.

188.

Каква е оценката ти за магия?

- по-малка от 19 - отиди на 195.
- 19, 20 или 21 - отиди на 190.
- по-голяма от 21 - отиди на 197.

189.

Увеличи оценката си за сила с 3 точки. След това отиди на 200.

190.

Увеличи оценката си за магия с 2 точки. След това отиди на 200.

191.

- Харесва ми водата - реши Елмар. - Макар да мисля, че огънят притежава страшна сила.

- Не подценявай новия си съюзник - каза Аргон. - Няма сила, която може да се сравни с придошла река. Ако овладееш тънкостите на водните магии, ще можеш да потопиш цял град на дъното на огромно езеро само за миг. Съзнаваш ли каква сила е това?

- Не си представях, че е възможно - потресен каза Елмар. - Но щом го казваш, значи е вярно. Дано успея да овладея водните сили, те наистина са могъщ съюзник.

Цели десет дни младежът се сближаваше с водата, усещаше я и овладяваше бушуващите сили. Когато обучението му завърши, той владееше водните стихии почти колкото Аргон и учителят му беше доволен.

Запиши кодова дума „вода” и увеличи духа си с 20 точки. След това отиди на 198.

192.

Увеличи оценката си за сила с 4 точки. След това отиди на 200.

193.

Увеличи оценката си за магия с 4 точки. След това отиди на 200.

194.

Увеличи оценката си за сила с 1 точка. След това отиди на 200.

195.

Увеличи оценката си за магия с 1 точка. След това отиди на 200.

196.

- Избирам огъня - реши Елмар. - Той притежава страшна сила, а точно това ми трябва в битката с драконите.

- Не подценявай водните стихии - каза Аргон. - Страховита е придошлата река, а от наводнението няма спасение. Но ти си прав, огънят е полезен приятел и добър слуга. Научиш ли се да му заповядваш, ще станеш неизмеримо могъщ. Истинският господар на огъня би могъл да изгори цял град само за един миг. Съзнаваш ли каква сила е това?

- Не си представях, че е възможно - потресен каза Елмар. - Но щом го казваш, значи е вярно. Дано успея да овладее огнената стихия, тя наистина е могъщ съюзник.

Цели десет дни младежът се сближаваше с огъня, усещаше го и овладяваше бушуващите сили. Когато обучението му завърши, той владееше пламъците почти колкото Аргон и учителят му беше доволен.

Запиши кодова дума „огън” и увеличи духа си с 20 точки. След това отиди на 198.

197.

Увеличи оценката си за магия с 3 точки. След това отиди на 200.

198.

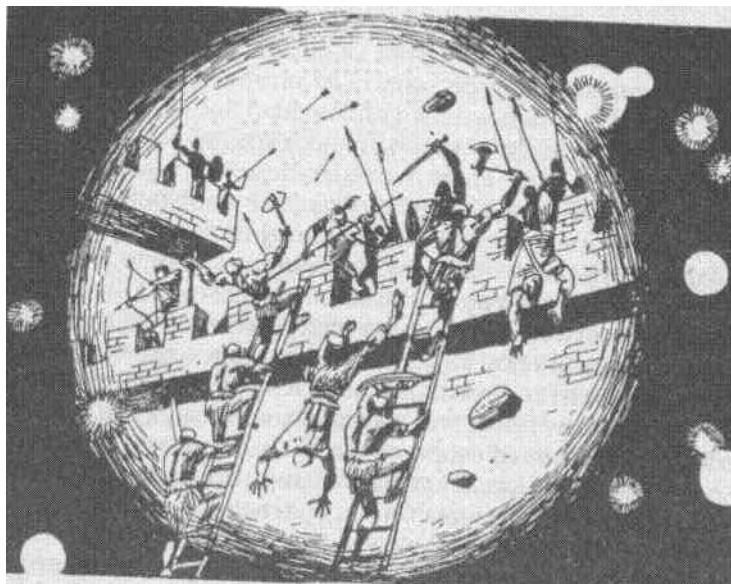
Елмар овладя стихията и отново стана нетърпелив.

- Имам могъщ съюзник - каза той. - А силите ми нараснаха неимоверно, откакто навлязох в Пустошта. Не е ли време да потегля към Кагарион?

От разговорите с магьосника беше разбрал, че Аргон не смята да го придружава. Трудно му беше да се раздели с учителя си, но сърцето го теглеше към родината. Бяха изминали много дни, откакто беше получил посланието на баща си, и оттогава нямаше вести от Кагарион.

- Всъщност още не е дошло времето да се изправиш пред опасностите - отвърна Аргон. - Ала виждам, че любопитството те изгаря, затова ще те науча да виждаш надалеч. Така ще научиш какво става в столицата на кагарите. Сърцето ми се свива от мъка, защото ще видиш само лоши картини.

Аргон сътвори кристално кълбо, в което блестяха всички цветове на дъгата. То се въртеше шеметно и цветовете се преливаха, образувайки невъобразими картини. Накрая в



средата на пъстрата палитра се получи нещо като отвор. Елмар надзърна в него и видя страшна картина.

Хиляди и хиляди орки пълзяха по стените на Последната твърдина, окичени с абордажните им стълби. Отгоре защитниците изливаха върху тях вряща вода, ала нямаше толкова много котли, колкото стълби и битката вече се водеше по стените на крепостта. Нямаше място за съмнение. Последната твърдина скоро щеше да бъде превзета. Елмар с мъка помисли за съдбата на Аламир. Приятелят му щеше да загине в безнадеждна битка, очакващ до последния момент помощ, която никога нямаше да получи...

Кълбото изчезна и Елмар срещна твърдия поглед на Аргон.

- Видя ли? - попита той. - Разбра ли? Почувства ли?
- Овладях! - отвърна кагарът и сътвори свос кристално кълбо.

Видя желязна решетка, а пред нея - полуразложения труп на Белоглав, от чиито гърди стърчаха няколко сгрели. Стражата бе убила орела тъкмо преди да отнесе бележката на Елмар до баща му. Младежът се взря внимателно в трупа на птицата. Пръстенът беше на мястото си, но в него нямаше нищо. Значи Маор беше предупреден, че отмъстителят пристига.

Следващата картина го накара да извика от болка. Зловеща редица от бесилки беше издигната на площада пред двореца в Кагарион и на всяка примка висеше човек. Елмар познаваше повечето от жертвите на Маоровия позор. А една от тях му беше по-близка от всичко друго на света!

- Татко! - простена младежът. - Прости ми, татко!

Кълбото се сви и изчезна, защото силата, която го беше създала, изведнъж рухна.

- Баща ти умря преди няколко дни - каза Аргон. - Не можеше да направиш нищо, за да го спасиш!

- Но ти! - обърна се към него с обезумял от мъка поглед Елмар. - Ти можеше да го спасиш!

- Тежко е обвинението ти, а мъдростта ти е като на пеленаче - отвърна наскърбен Аргон. - Така ли се отплащаш за всичко добро, което научи от мен? Нима новите сили, които овладя, не те накараха да бъдеш по-твърд и по-разумен? Сякаш не разбираш каква мощ владееш и какво можеш да направиш с нея? Силата задължава, приятелю!

Елмар извърна насълзените си очи. засрамен от обвинението, което беше изрекъл в момент на заслепение.

- Прости ми! - промълви той. - Разбери ме!

Отиди на 201.

199.

Увеличи оценката си за магия с 5 точки. След това отиди на 200.

200.

Можеш да повишиш оценките си за стрелба, сила и магия общо с пет точки. Избери един от предложените ти варианти и запиши промените на оценките в дневника.

- стрелба - 2 точки, сила - 2 точки, магия - 1 точка.
- стрелба - 2 точки, сила - 1 точка, магия - 2 точки.
- стрелба - 1 точка, сила - 2 точки, магия - 2 точки.
- стрелба - 3 точки, сила - 1 точка, магия - 1 точка.

След като свършиш с повишаването на оценките си, отиди на 187.

201.

- Трябва да бъдеш твърд! - сложи ръка на рамото му Аргон. - И може би трябва да научиш повече за мен. Досега изучаваше магиите на учителя си, време е да откриеш кой те учи!

- Разкажи ми! - каза Елмар. - Много неща не знам, а незнанието ме тласка към грешки.

Но преди магьосникът да отвърне, тъмна сянка падна върху двамата и ги накара да погледнат към небето.

- Дракон! - извика Елмар.

- Изпитание! - отвърна му с шеговита усмивка Аргон и... изчезна.

Кагарът не беше овладял изкуството да се разтваря във въздуха и да се пренася на далечни места със силата на мисълта. Трябваше да направи нещо, и то бързо, защото драконът приближаваше стремглаво.

Ако прибягнеш до лъка, отиди на 205. Другата възможност е да опиташи с магия - отиди на 213.

202.

- Браво! - чу Елмар гласа на Аргон зад себе си. - След тази схватка вече съм спокоен за бъдещето. За по-малко от месец ти се превърна в могъща сила, способна да промени съдбата на света. Знаеш ли кого срази току-що? Самия Огре, предводителя на драконовото ято!

- Ами Друн? - учуди се Елмар. - Не е ли той кралят на драконите?

- Друн е кралят, но той никога не напуска крепостта Паларион. А Огре е най-силният сред воините му. Сега лежи в краката ти, примирил се със смъртта. Жалко, че извърши този подвиг на безлюдно място, защото няма да бъде възпят в песните на бардовете. Между другото какво ще правиш с победения?

- Моят народ винаги е убивал драконите, нима сега трябва да направя нещо друго? - удиви се Елмар. - О, да! Ти мислиш, че мога да го пощадя. Но не мога да отгатна какво искаш да направя. Усещам противоречиви чувства. Ти мразиш драконите и в същото време ги обичаш. Това е странна загадка, която не мога да разреша. Досещам се защо. Ти и драконите си приличате - не знам нищо за вас. Не е ли време да ми разкажеш?

- Ще се върна едва когато решиш какво да направиш с Огре - отвърна загадъчно Аргон и изчезна.

Елмар погледна дракона. Чудовището скимтеше тихо. Изглежда, течаха последните мигове от живота му.

Ако решиш да го убиеш, отиди на 217. Ако пожелаеш да го излекуваш е магия (владееш такива магии, въпросът е, че ще изразходваш дух), отиди на 227.

203.

- Аргоните бяха славен народ, а кралството им се простираше на хиляди мили в четирите посоки на света - започна разказа си магьосникът. - Какво има отвъд Паларситир? Ами отвъд Снежната планина? Целият изток отвъд морето ви е непознат, както и голяма част от земите на орките. Всичко това беше Аргония! Най-славното и могъщо кралство в целия свят, откакто слънцето за пръв път е изгряло над хоризонта до самия край на всемира! Нямахме народ, който да не склони глава пред аргоните. Реки от злато и

скъпоценности течаха към двореца на кралете ни, а нашите магьосници бяха най-изкусните в света. Ти овладя голяма мощ, ала знай, че не притежаваш нищо в сравнение с моята сила, защото магията е необятна и много години упорит труд трябват, за да я проумееш, а и това не е всичко. Но аз се отклоних, а трябва да ти разкажа цялата история.

Несметни богатства бяха струпани в двореца, който сега наричате в легендите си Паларион. Десет огромни зали бяха изградени, за да поберат цялото имане, а когато те се изпълниха и съкровищата продължаваха да прииждат, бяха изградени още толкова. Когато отидеш в Паларион, ще видиш, че и новите зали са почти пълни. Такава беше мощта на Аргония, ала в това богатство се криеше и проклятието на народа ни.

Кралете станаха алчни и страхливи. Съкровище го ги привърза към двореца и те по цял ден обикаляха залите, за да го наглеждат и да му се любуват. Вече не скитаха из владенията си, дори не се интересуваха какво става из тях. Най-важно беше съкровището да се умножава. Ако управителят на някоя област беше зъл и несправедлив, но изпращаше редовно своя дан към двореца, кралете го хвалеха. Ако друг се съжалеше над хората си и помолеше да намалят данъка му заради тежка година или друго бедствие, те го наказваха. Така аргоните се превърнаха в тирани на света. Защото не само кралете заболяха от желанието да притежават повече, а дори и обикновените хора. Всички се стремяха към едно - съкровища! Трупаха ги с цената на несправедливост и подлост, а дори не забелязваха как душите им почерняват.

Могъщите магьосници също не можаха да се спасят. Те започнаха да превръщат всичко в злато. Правеха златни гори и златни ручей, златни дървета и треви, дори златни животни. Велики магии бяха създадени от трескавото им желание всичко около тях да бъде златно, ала нито една от тях не ги правеше по-щастливи. Неусетно много от знанията се погубиха, а за други магьосниците нехаеха. Аргония умираше от златна болест.

Единствен аз не бях заразен от пагубната болест, макар да не знам как успях да се опазя. Опитах се да излекувам поне приятелите си и когато не успях, разбрах, че сме загубени. Аргоните се бяха превърнали в тежест на света. Щом не можеха да бъдат променени, трябваше да изчезнат.

Тогава открих драконите. Знаех отдавна за тях, но в сравнение с аргоните са твърде млади и глупави. Никой не им обръщаше внимание.

Срещнах Огре и го научих да говори на човешкия език. После му показах красотата на съкровищата ни. Той остана поразен. Накарах го да разкаже и на другите. Слуховете за богатството на Паларион достигнаха бързо до самия Друн. С помощта на магия той надзърна в пълните до таваните съкровищници и ги пожела. Оставаше само да усили това желание и да дам на драконите сила, за да се доберат до съкровищата ни. Кълна се, че исках само да превземат Паларион, за да освободят аргоните от страшната сила на струпаното в двореца богатство.

Един ден драконите нападнаха столицата ни. Никой не ги очакваше и никой не знаеше как да се справи с тях. Дълги години воините ни не бяха използвали оръжията си и всички мислеха, че няма на света сила, която да е по-могъща от тях.

Ала драконите бяха страшна сила. Те завладяха Паларион и сложиха ръка на богатствата на Аргония. Мислех, че това е краят. Уви, грешах! От всички краища на света аргоните се стекоха да отвоюват загубеното. Като заслепени се нахвърляха върху крепостта и гинеха като мухи. Оцелелите бяха избити от драконите.

Толкова страшна беше златната болест, че нито един аргон не можеше да живее с мисълта, че е изгубил съкровището. Те предпочитаха да умрат, вместо да се примирят с тази мисъл и да приемат единствения лек за болестта си, за да се превърнат отново в хора.

Друн беше глупак, но Огре научи много от мен и скоро почувства заплахата, която криеше в себе си съкровището на аргоните. Подобно на мен сред хората, Огре нямаше слабост към богатството. Успя да опази и мнозина от своя народ, не без помощта на Друн. Той успя да внуши на господаря си, че трябва да скрие съкровището дори от очите на собствените си воители. Ето защо днес единствен Друн е окован от богатството и ламти за още. След неговата смърт драконите ще бъдат свободни.

- Разбра ли - завърши разказа си Аргон - защо ги разказах всичко това?
- Мисля, че да - отвърна Елмар. - Помагаш ми да открия правилния път, да разбера какво да правя с мощта, която ми дари.

- И разбра ли?

Какво ще отвърнеш?

- *трябва да сразиш драконите - отиди на 221.*

- *трябва да убиеш Друн - отиди на 226.*

- *трябва да унищожис съкровището - отиди на 234.*

204.

Преди Аргон да започне последната част от обучението му, Елмар надникна още веднъж в Кагарион, този път в самата тронна зала, където властваше Маор. И там зърна принцесата.

- Елеа! - промълви той, очарован от красотата ѝ. - Колко много е пораснала, откакто за последен път я зърнах. Превърнала се е в хубавица, каквато светът не е виждал.

- Наистина е красива! - въздъхна Аргон. - Напомня ми за една друга жена, в друго време, преди много години. За моята съпруга.

- И тя ли беше така хубава?

- Най-хубавата! Виж, и около нея се тълпяха младежи, жадуващи само за една благосклонна усмивка!

Елмар забеляза ухажорите на принцесата. Въртяха се около нея като глутница обучени кученца, които изпълняват номерата си и чакат захарче. Но Елеа се държеше хладно с всички.

- Станала е много затворена, откакто кралят умря и брат ѝ седна на престола - обади се Аргон. - Потресена е от бесилките пред двореца, но няма сила да промени нищо. Колкото до ухажорите, тя винаги е била непристъпна.

- Така ли? - уж небрежно подхвърли Елмар. - А знаеш ли защо?

- Защото търси незнаен ухажор, който е сложил роза в ръцете ѝ по времето, когато е била много болна и баща ти се е грижел ден и нощ за нея.

Елмар се усмихна, припомняйки си случката. Тогава остави розата само като извинение и молба за прошка, макар да не се чувстваше виновен. Сега би подарил роза на Елеа със съвсем други чувства. Но той не изказа мислите си на глас, а Аргон тактично отмина въпроса. Беше дошло време младежът да научи някои могъщи магии, които щяха да му потрябват твърде скоро.

Отиди на 238.

205.

Елмар грабна лъка, сложи стрела в тетивата и се прицели. Не искаше да опитва изстрел в окоето на дракона. Предпочете да отправи стрелата към малкото и незащитено с дебела броня светло петно върху корема на дракона.

Ако оценката ти за стрелба е по-голяма от 6, отиди на 223. В противен случай отиди на 209.

206.

С тази магия ще можеш да се превръщаш в орел и така да прекосяваш големи разстояния. Може да ти е от полза по пътя към Паларион. Всеки път, когато решиш да използваш тази магия, правенето ѝ ще ти отнема 2 точки дух.

Ако решиш да изучиш тази магия, намали духа си с 1 точка и запиши кодова дума „орел“.

Върни се на 238 за нов избор.

207.

Докато Елмар слагаше новото си украшение. Аргон се приближи до мъртвия дракон и прошепна:

- Ех, Огре, стари приятелю! Наистина по-скръбна е твоята участ от моята. Защото ти не доживя да видиш народа си освободен от оковите.

- Как, нима го познаваш? И ако сте били приятели, защо не ме спря?

- Отдавна вече не съм сред онези, които решават съдбините на света - каза магьосникът. - Вярно, обучавам теб, но сам не мога да променя нищо. Ето защо не можеш да спася баща ти от бесилото.

- И остави на мен да решавам съдбата на света!

- Ти си онзи, който твори съдбата на света днес - рече Аргон. - Ако не си разбрал това, време е да го научиш. Може би драконът е трябвало да умре от твоя меч, макар да ми е жал за него. Той не можа да постигне своята последна мечта.

- Каква беше тя, учителю? - попита Елмар.

- Огре искаше да избави народа си, но не както го направих аз - тъжно рече Аргон. - Защото от великия в миналото народ на аргоните днес съм останал сам. Истинското ми име се губи във вековете и отдавна хората знаят само Аргон, а са забравили славната Аргония.

- Никога не съм чувал това име.

- Наричаш гази земя Палар-дом. макар не това да е името, което са ѝ дали драконите. Ако Огре беше жив, щеше да ти каже, че името на земята отвъд Анк-палар е Волрон. А можеше и много други неща да ти разкаже.

- Досега не бях чувал, че драконите могат да говорят! - учудено каза Елмар. - И легендите не разказват за такова чудо.

- Защото малцина сред драконите говорят на човешкия език. Огре беше първият, който се научи. Аз бях неговият учител.

- Ти! Защо си го направил?

- Защото трябваше да освободя народа си от най-силните окови и само драконите можеха да ми помогнат - рече Аргон. - Но нека започна от самото начало...

Отиди на 203.

208.

Намали духа си с 5 точки. След това отиди на 219.

209.

Стрелата отскочи от драконовата броня, а Елмар нямайте време за втори опит. Чудовището прелетя на няколко крачки над главата му и пусна огнения си дъх. Кагарът едва успя да отскочи и струята само леко го опърли.

Драконът направи завой и отново се насочи към човека. Елмар нямаше голям избор - трябваше да прибегне до магия.

Намали енергията си с 2 точки. Ако имаш кодова дума „вода”, отиди на 233. Ако имаш кодова дума „огън”, отиди на 225.

210.

С тази магия ще можеш да се превръщаш във всяка риба, която пожелаеш. Може да ти помогне при прекосяване на езерото Анк-палар. Правенето на тази магия ще ти отнема 2 точки дух.

Ако решиш да изучиш тази магия, намали духа си с 1 точка и запиши кодова дума „риба”.

Върни се на 238 за нов избор.

211.

Намали духа си с 3 точки. След това отиди на 219.

212.

Тази магия обвива определено от магьосника място с мъгла. Тъй като имаш голяма магическа сила, би могъл да обвиниш в мъгла цял град. Така ще попречиш на драконите да нападнат Кагарион - те ще трябва да изчакат мъглата да се разсее. Правенето на тази магия отнема 2 точки дух.

Ако решиш да изучиш тази магия, намали духа си с 1 точка и запиши кодова дума „мъгла”.

Върни се на 238 за нов избор.

213.

Ако имаш кодова дума „вода “, отиди на 233. Ако имаш кодова дума „огън”, отиди на 225.

214.

Тази магия е по-силна от магията „мъгла” и обвива определено от магьосника място с облаци. Тъй като имаш голяма магическа сила, би могъл да обвиниш в облаци цял град. Така ще попречиш на драконите да нападнат Кагарион - те ще трябва да изчакат разсейването на облаците. Правенето на тази магия отнема 3 точки дух.

Ако решиш да изучиш тази магия, намали духа си с 2 точки и запиши кодова дума „облак”.

Върни се на 238 за нов избор.

215.

Намали духа си с 2 точки. След това отиди на 219.

216.

Благодарение на тази магия ще можеш да се превърнеш в дракон. Трябва да знаеш, че не всички дракони кръжат около Кагарион. Друн е заповядал на някои от тях да бдят над езерото, за да не позволи на кагарите да нападнат изненадващо Паларион. Превръщайки се в дракон, ще можеш да заблудиш тези стражи. Но няма да можеш да излъжеш самия Друн. Правенето на тази магия отнема 3 точки дух.

Ако решиш да изучиш тази магия, намали духа си с 2 точки и запиши кодова дума „дракон“.

Върни се на 238 за нов избор.

217.

Елмар взе меча си и се приближи до дракона. Огре усети човека до себе си и немошно извърна глава към него. Кагарът срещна погледа на животното и видя сълзите в очите му.

- Дарявам бърза смърт! - извика той и преди жалостта да е сграбчила сърцето му, отсече главата на врага си.

- Решението беше изцяло твое - каза Аргон, който отново се беше появил. - А сега вземи един от предните му зъби и го сложи на връв около врата си. Това придава сила в боя.

Увеличи силата си с 1 точка. След това отиди на 207.

218.

Благодарение на тази магия ще можеш да се превърнеш в дракон, но тя е толкова могъща, че с нея можеш да заблудиш не само стражите край езерото, но и самия Друн. Правенето ѝ ще ти струва 4 точки дух.

Ако решиш да изучиш тази магия, намали духа си с 4 точки и запиши кодова дума „превръщане“.

Върни се на 238 за нов избор.

219.

Елмар тъкмо излекува и последната рана на дракона, когато зад гърба му се разнесе гласът на магьосника:

- Решението беше изцяло твое! Огре никога не ще забрави помощта ти. Макар и воин на Друн, той ще ти е вечно задължен, защото те остави да му спасиш живота.

- Нима имаше избор?

- Трябваше само да пожелае смъртта! Нали така, стари приятелю? - обърна се Аргон към дракона.

- Не исках да умра - промълви драконът с дрезгав глас. - Не и преди да видя развалянето на магията. Двамата с теб си приличаме, Аргон. И аз като теб искам да освободя своя народ от оковите!

- Дано го направиш по-добре от мен, Огре - тъжно рече Аргон. - Защото от великия в миналото народ на аргоните днес съм останал само аз. Истинското ми име се губи във вековете и отдавна хората знаят само Аргон, а са забравили славната Аргония.

- Наричат я Палар-дом - каза Огре. - Но не знаят нищо за нея.

- Хей, вие двамата - намеси се Елмар. - Престанете да говорите със загадки. И аз щях да знам много неща, ако бях живял няколко столетия.

- Извинявай! - рече Аргон. - Дълго време не бях срещал Огре, много столетия лежат между днешния ден и последната ни среща. Помъдрял е той оттогава, ала мъдростта му с донесла само мрачни мисли. И сега страда за пелия си род. Нека първо се сбогуваме с Огре, а после обещавам да ти разкажа историята на Аргония и Палар-дом.

Драконът бързо се изправи на крака и размаха криле.

- Чудно е изкуството ти, човече - каза той на младежа. - Имам дълг към теб и съм готов да го изпълня, макар да знам какво ще поискаш от мен - да предам народа си. Ала онова, което за теб ще бъде предателство, за мен ще бъде най-висша добрина и с радост ще я сторя. А сега сбогом!

Отиди на 230.

220.

Благодарение на тази магия можеш да предизвикаш опустошителни пожари в големи райони. Тъй като си могъщ магьосник, би могъл да изгориш наведнъж почти цял град. Правенето на тази магия ще ти струва 4 точки дух.

Ако решиш да изучиш тази магия, намали духа си с 3 точки и запиши кодова дума „ад”.

Върни се на 238 за нов избор.

221.

- Трябва да изстребя драконите и да отмъстя за аргоните. А после ще тръгна към Лименор, за да спася каквото мога от севера.

- Нищо не си разбрал! - поклати глава Аргон. - Драконите са само слуги на Друн. Но дори смъртта на този дракон не е най-важната ти задача. Защото преди да се настани в Паларион, Друн не беше окован от богатството. Ако умре, друг ще дойде и съкровището ще продължи да властва. Не, ти трябва да унищожиш съкровището. Това е твоята първа цел.

- Сега разбирам - съгласи се Елмар. - Прости ми заблудата, защото напоследък придобих много нови знания, но все още не мога да ги използвам умело.

- Ще се научиш - успокой го магьосникът. - Рано иди късно ще се научиш.

Отиди на 204.

222.

Благодарение на тази магия можеш да предизвикаш опустошителен пожар, но на не много голямо място. Докато с „огнен ад” можеш да изпепелиш цял град. „огнената стихия” може да унищожи не повече от една-две къщи наведнъж. Правенето на тази магия ще ти струва 3 точки дух.

Ако решиш да изучиш тази магия, намали духа си с 2 точки и запиши кодова дума „стихия”.

Върни се на 238 за нов избор.

223.

Стрелата изсвистя във въздуха и с тъп звук се заби в целта. Драконът нададе отчаян писък. Острието беше проникнало дълбоко и от улученото място започна да шурти кръв. Нямахте съмнение, че раната е смъртоносна.

Но чудовището все още имаше достатъчно сили, за да отведе в гроба и своя убиец. Драконът капна на земята, изправи се на задните си крака и яростно изсъска срещу младежа.

Вече трябва да прибегнеш до магия. Ако имаш кодова дума „огън”, отиди на 236. Ако имаш кодова дума „вода”, отиди на 229.

224.

Благодарение на тази магия ще можеш да управляваш огромни водни маси - да ги сътворяваш и насочваш по твоя воля. Без затруднение би могъл да пометеш цял град. Правенето на тази магия ще ти струва 4 точки дух.

Ако решиш да изучиш тази магия, намали духа си с 3 точки и запиши кодова дума „наводнение”.

Върни се на 238 за нов избор.

225.

От ноздрите на чудовището изригна огнена струя. Само миг още и Елмар щеше да пламне. Но този миг промени всичко.

От дланите на младежа лумнаха пламъци и остриите им езици сочеха дракона. Двете огнени стихии се сблъскаха. За миг се образува огромно кълбо, което потрепера и после със съскане се разтвори във въздуха. Гореща вълна обля участниците в схватката.

Драконът застина във въздуха, удивен от случилото се. Елмар използва нерешителността му. Той бързо грабна лъка и със сигурна ръка изпрати една стрела в малкото светло незащитено петно на корема на дракона. Чудовището изпищя и с несигурни махове на крилата кацна на земята. От раната започна да шурти обилно кръв. Нямахте съмнение, че попадението е смъртоносно.

Елмар използва още веднъж силата на огъня и запрати още една струя срещу врага си. Животното заскимтя уплашено и рухна, виейки от болка. Страшният дракон се беше превърнал в безпомощно създание.

Намали духа си със 7 точки. След това отиди на 202.

226.

- Трябва да убия Друн, за да освободя драконите!
- Нищо не си разбрал! - поклати глава Аргон. - Драконите са слуги на Друн, но смъртта му не е най-важната ти задача. Защото преди да се настани в Паларион, Друн не беше окован от богатството. Ако умре, друг ще дойде и съкровището ще продължи да владее. Не, ти трябва да унищожиш съкровището. Това е твоята първа цел.

- Сега разбирам - съгласи се Елмар. - Прости ми заблудата, защото напоследък придобих много нови знания, но все още не мога да ги използвам умело.

- Ще се научиш - успокои го магьосникът. - Рано или късно ще се научиш.

Увеличи духа си с 2 точки. След това отиди на 204.



227.

Елмар се приближи до дракона. Огре усети човека до себе си и немощно извърна і-лава към него. Кагарът срещна погледа на животното и видя сълзите в очите му.

- Не се бой, няма да ти сторя нищо лошо - каза младежът с разтреперан от вълнение глас.

Стотици години кагарите бяха водили кървави битки с драконите, бяха давали свидни жертви, а ето че сега той вдъхваше живот на най-силния воин на врага.

Елмар огледа раните. Можеше да излекува всяка от тях, нямаше да е трудно. Най-опасна беше раната в корема и затова първо се зае с нея.

Каква е оценката ти за магия?

- по-малка от 21 - отиди на 208.
- 21, 22 или 23 - отиди на 211.
- по-голяма от 23 - отиди на 215.

228.

Бързо изминаха дните, които Елмар прекара в изучаване на могъщи магии, и най-сетне дойде време да се сбогува с Аргон.

- Още сто години да живея, пак няма да разбера защо трябва да ме изоставяш в този момент - въздъхна кагарът. - Аз може и да победя, но ще бъде трудно. А ти можеш да постигнеш всичко с лекота, толкова голяма е мощта ти.

- Но душата е празна - промълви Лргон. - Аз мога да те науча на някои магии, но сам не мога да ги направя.

- Виждал съм те да правиш могъщи магии!

- Пак не разбираш! Ти обичаш народа си и искаш да го избавиш от Маор. Сърцето те тегли и към Лименор, където си оставил приятели и бойни другари. И най-сетне, ти тръгваш към Кагарион с надеждата да спечелиш сърцето на една красива принцеса. Не, не отричай. Душата ми е празна, но мога да разкривам чувствата на другите. Изброих ти три причини, които изпълват душата ти и те карат да живееш. А аз загубих своите причини. Знаеш ли колко съм стар? По-стар от скалите, по-стар и от Анк-палар! Могъща магия

удължава живота ми, но най-сетне той изгуби своя последен смисъл - подготвих те, за да се опиташ да спасиш света. Ако унищожиш съкровището на Друн, това ще е и моя победа. А намериш ли пътя и след това, ще победят всички хора по света. Затова нека отсега мисълта ти лети към деня, когато съкровището на Друн ще бъде изгубено навеки и ти ще трябва да дадеш хората нещо, за което да живеят. Защото такава е тъжната истина - мнозина живеят заради богатствата и без тях губят смисъла на живота си. Те са твоята тежест и съдбата ти е не само да разрушаваш неистините, но да караш хората да разбират новите истини.

- Сбогом тогава! - каза Елмар. - Ще запомня тези думи и ще се опитам да победя. Заради теб и заради мен, заради всички!

- Сбогом, приятелю! - рече Аргон и за последен път изчезна, разтваряйки се във въздуха. Духът му отлетя в безкрая, а поддържаното стотици години с магия тяло се превърна в прах, разпилян от вятъра по всички посоки на света. И от всяка малка частица от тялото на Аргон поникнаха уханни цветя, а онези частици, които попаднаха в морето, се превърнаха в пъстри красиви риби, които радваха очите на моряците.

Отиди на 237.

229.

Елмар едва сега призова своя съюзник на помощ. Кагарът сътвори водна вихрушка, която за миг превърна в огромна вълна. Тя се издигна над дракона и се стовари върху него. Животното заскимтя уплашено и рухна, виейки от болка. Страшният дракон се беше превърнал в безпомощно създание.

Намали духа си с 3 точки. След това отиди на 202.

230.

- Досега не бях чувал дракон да говори! - учудено каза Елмар, когато Огре се изгуби във висините. - И легендите не разказват за такова чудо.

- Защото малцина сред драконите говорят на човешкия език. Огре беше първият, който се научи. Аз бях неговият учител.

- Ти! Защо си го направил?

- Защото трябваше да освободя народа си от най-силните окови и само драконите можеха да ми помогнат - рече Аргон. - Но нека започна от самото начало...

Запиши кодова дума „рана”. След това отиди на 203.

231.

Елмар не повярва на очите си, когато видя щедрия подарък. Щом го пое в ръце, усети прилив на магически сили. Аргон се беше постарал да сътвори нещо наистина ценно.

Увеличи магията си с 5 точки. След това отиди на 240.

232.

Трябва да имаш поне двадесет точки сила и двадесет точки магия. Ако си играл добре, ти имаш по-високи оценки за сила и магия. Затова получаваш награда:

За всяка точка сила над 20 имаш право да повишиш енергията си с 3 точки. Например ако имаш 24 точки сила, повишаваш енергията си с 12 точки.

За всяка точка магия над 20 имаш право да повишиш духа си с 3 точки. Например ако имаш 24 точки магия, повишаваш духа си с 12 точки.

Когато свършиш с повишаването на енергията и духа, отиди на 239.

233.

От ноздрите на чудовището изригна огнена струя. Само миг още и Елмар щеше да пламне. Но този миг промени всичко.

Кагарът се озова в центъра на водна вихрушка, която обви младежа като непробиваема стена. Огънят срещна водата и беше погълнат от нея.

Драконът застина във въздуха, удивен от случилото се. Елмар използва нерешителността му. Той бързо грабна лъка и със сигурна ръка изпрати една стрела в малкото светло незащитено петно на корема на дракона. Чудовището изпищя и с несигурни махове на крилата кацна на земята. От раната започна да шурти обилно кръв. Нямахше съмнение, че попадението беше смъртоносно.

Елмар използва още веднъж силата на водата. Водната вихрушка се превърна в огромна вълна, която се издигна над дракона и се стовари върху него. Животното заскимтя уплашено и рухна, виейки от болка. Страшният дракон се беше превърнал в безпомощно създание.

Намали духа си със 7 точки. След това отиди на 202.

234.

- Всички беди идват вт съкровищата - каза Елмар. - Съкровището на Паларион е оковало Друн, а съкровището на Кагарион кара Маор да трепери и да прави фатални грешки. Моята първа цел е да унищожа съкровището на аргоните. Разбира се, преди това ще трябва да убия Друн, но това е само част от мисията.

- Ти наистина научи много през тези дни - усмихна се Аргон.

Увеличи духа си с 4 точки. След това отиди на 204.

235.

Елмар не повярва на очите си, когато видя щедрия подарък. Щом го пое в ръце, усети прилив на сила. Аргон се беше постарал да сътвори нещо наистина ценно.

Увеличи силата си с 5 точки. След това отиди на 240.

236.

Елмар едва сега призова своя съюзник на помощ и запрати огнена струя срещу врага си. Животното заскимтя уплашено и рухна, виейки от болка. Страшният дракон се беше превърнал в безпомощно създание.

Намали духа си с 3 точки. След това отиди на 202.

237.

Елмар изтри две сълзи и когато отново отвори очите си, видя, че точно пред него едно пъстро кълбо се върти и очаква*неговата покана, за да се отвори.

- Подаръкът на Аргон! - възкликна удивен Елмар. -Съвсем бях забравил за него, а ето че старият ми приятел изпълни обещанието си. Да видим какво ми е приготвил!

Той протегна ръка към кълбото и му заповяда да се разпука.

Ако си попълнил всичките си оръжия и имаш място само за магически предмет, отиди на 231. Ако си попълнил всичките си магически предмети и имаш място само за оръжие, отиди на 235. Ако имаш празни места и при оръжията, и при магическите предмети, сам избери на кой епизод да отидеш.

238.

В този епизод са изброени девет магии. Можеш да изучиш колкото искаш от тях, но не прекалявай, защото усвояването на всяка магия ще ти отнема точки дух, а те ще са ти нужни и по-късно, когато трябва да прилагаш магиите. Затова внимателно избирай кои магии да изучиш.

Магиите „риба“ и „наводнение“ можеш да изучиш само ако имаш кодова дума „вода“.

Магиите „огнен ад“ и „огнена стихия“ можеш да изучиш само ако имаш кодова дума „огън“.

За всички останали магии няма допълнителни условия.

Срещу всяка магия е посочен епизодът, в който можеш да намериш подробно описание.

- орел - отиди на 206.
- риба - отиди на 210.
- мъгла - отиди на 212.
- облак - отиди на 214.
- дракон - отиди на 216.
- превръщане - отиди на 218.
- огнен ад - отиди на 220.
- огнена стихия - отиди на 222.
- наводнение - отиди на 224.

Ако вече си свършил с изучаването на магиите, отиди на 228.

239.

Елмар пропусна към Кагарион, където го очакваше първото голямо изпитание - трябваше да се справи с Маор и да организира защитата на града, така че да удържи щурма на драконите. Разбира се, ако останеше в столицата, той сам би могъл да се справи с ятото на Друн, но имаше по-важна задача - да проникне в Паларион, защото там се криеше ключът към победата.

Отиди на 241.

240.

За да продължиш по-нататък, трябва да имаш поне по двадесет точки сила и магия. Имаш право да превръщаши точките си сила в магия и обратно.

Пример: Имаш 24 точки магия и 17 точки сила. Превръщаши 3 точки магия в 3 точки сила. Новите оценки, с които продължаваш в следващия епизод, са 21 точки магия и 20 точки сила.

ВНИМАНИЕ! Ако не можеш да събереш по 20 точки сила и магия, играта свършва за теб.

Ако успееш, отиди на 232.

241.

Северната порта на Кагарион зееше, широко отворена, но когато Елмар се приближи до нея, стражите изведнъж се раздвижиха.

- Стой! - спря го началникът им. - Кой си и защо идваш в града?
- Откога човек трябва да дава сметка за делата си? - попита в отговор младежът.

Стражът нервно изрѣмжа, после се оживи:

- Я, та аз те познавам! Ти си момчето на Солвер Предателя!
- Мери си думите, нещастнико! - кипна младежът. - Аз съм Елмар, син на Солвер Лечителя, и който обижда баща ми, ще бъде наказан за развързания си език. А сега се отдръпни от пътя ми!

Мъжът извади меча си и се ухили злобно.

- Няма да стане - рече той. - Хайде, момчета, да му покажем на този самохвалко!

Но преди някой от другите да се обади, Елмар се развихри. От дланите му изригна светещ лъч и блъсна стража в гърдите. Онзи се строполи по гръб и зави от болка. Още двама смелчаии пострадаха от магията, преди останалите да се усмирят.

Елмар смуши коня си и препусна към двореца. По пътя зърна бегло лица, които му се сториха познати, лица на лименорци. Какво ли търсеха тук? Дали Аламир не ги беше пратил да търсят помощ? Едва ли, бяха твърде много. Може би бегълци. Сърцето му се сви при тази мисъл, защото едва ли лименорци биха побягнали, преди да е рухнала Последната твърдина и да са видели, че няма защита от оркската напасть.

Отиди на 244.

242.

- Смъртта си ли просиш, подлецо? - процеди той. - Колко дълго мислиш, че ще търпя подлите ти обвинения? Още една дума и нищо на света не ще те спаси от моя гняв!

- Убийте го! - закрещя Маор на стражите. - Убийте това страхливо псе!
- Какво става тук, братко? - обади се женски глас.

Тълпата направи път на принцеса Елеа, която досега беше слушала всичко, скрита зад хората.

- Бягай, сестричке! - усмихна се гузно Маор. - Не с хубаво красиво момиче като теб да става свидетел на кървави сцени.

- Но той излекува Аламир. Дори и да е виновен, няма защо да го убиваш. Сам знаеш, че след като обеси баща му, в двореца няма нито един добър лечител. В тези тежки времена Елмар може да ни е от полза.

- Сигурно си забравила как навремето същият този Елмар насъска коня ми по твоята кобила и ти замалко не плати с живота си за неговата злоба към горкото животно.

- Още една гнусна лъжа! - прогърмя гласът на Елмар, който накара всички да замлъкнат и да очакват с трепет следващите му думи. - Чашата на търпението ми преля, лъжецо! Време е да изпиташ моя гняв!

Каква съдба си приготвил за Маор?

- *бърза смърт - отиди на 253.*
- *изгнание - отиди на 259.*

243.

Гняв обзе Елмар и той почти се поддаде на изкушението да отмъсти за неправдата, извършена срещу баща му. Ала времето, прекарано с Аргон, го беше променило. Той

знаеше, че голямата магическа мощ го задължава да бъде въздържан. Отмъщението нямаше да избяга, докато Аламир може би умираше някъде наблизено точно в този момент.

Намали духа си с 1 точка. След това отиди на 258.

244.

Бесилките все още стояха на площада пред двореца, но сега примките им бяха празни, с изключение на една. Върху гърдите на обесения бяха сложили табела: „КРАДЕЦ”. Значи Маор въвеждаше строг ред. По времето на Теадор крадците ги наказваха със сто тояги на голо и прокуждане от кралството.

Неколцината стражи пред входа на двореца го изгледаха подозрително. Елмар имаше опит след случката при вратата. Нс му се губеше време и затова реши да излъже пазачите. Сътвори под краката им малко езеро и те нададоха уплашени викове. В това време той влезе в двореца.

Копитата на Димар зачаткаха по каменните подове на коридорите. Мнозина спираха учудени при вида на конника, но Елмар ги подминаваше, преди да успеят да направят нещо. Най-сетне стигна до тронната зала, откъдето се чуваше шум. Двата стражи пред вратата стиснаха копията си. Елмар изправи коня си на задни крака и блъсна вратата с копитата му. След това го накара да направи няколко стъпки напред и дръпна юздите, когато се озова в средата на залата.

- Какво става тук? - провикна се Маор и едва тогава зърна смутителя. - Ти, Елмар? Как смееш да се появяваш тук, когато името на рода ти е покрито с позор? Двоен беглец си ти и син на предател, който си получи заслуженото. Или си дошъл, за да чуеш присъдата ми. Твърде тежка е тя и предричам, че скоро ще последваш баща си.

Елмар понечи да отвърне, но в този момент зърна сред тълпата Измаир и по лицето му премина сянка.

Отиди на 280.

245.

Елмар нахлу в покоите на Аламир и видя, че леглото на принца е заобиколено от няколко души.

- Лечителите, които Маор препоръча - обясни Измаир.

- В този дворец имаше един велик лечител и Маор го уби! - гневно извика Елмар. - Махайте се, некадърници! Какви лечители сте, щом той гасне под вашите грижи.

Уплашени, те се отдръпнаха и му направиха място. Елмар прегледа раните на приятеля си и въздъхна с облекчение.

- Радвай се, Измаир - рече той. - защото кралят ти е здрав.

Наранените места по тялото на Аламир се покриха с блестяща бяла течност. Тя закипя, после започна да се изпарява и когато изчезна цялата, от раните не беше останало нищо.

- Елмар! - възкликна Аламир, отваряйки очи. - Къде съм, приятелю!

Двата с Измаир накратко му обясниха какво се е случило, а той, на свой ред, обясни на верния си воин какво е накарало катара да напусне Последната твърдина.

- Прости ми! - разкая се храбрият лименорец. - Но не с думи, а с дела ще изкупя вината си пред теб. Да вървим при Маор. Той трябва да си получи заслуженото!

Това в покоите на Аламир нахлуха Маор с цялата си свита и мнозина благородни кагари, които не знаеха за подлостта на новия си крал.

Виждайки излекувания крал на Лименор, Маор омекна.

- Ясно е, че си наследил уменията на своя баща - рече той на Елмар. - Затова ти прощавам. Остани в Кагарион и се бий заедно с нас срещу драконите!

Какво ще отговориш?

- „Добре, нали затова съм дошъл” - отиди на 252.

- „Кагарион трябва да се справи без мен” - отиди на 257.



246.

Аламир го чакаше пред входа на двореца. До него Димар нервно потропваше с копита, защото знаеше повече от човека.

- Оседлах го, за да не губиш време - каза Аламир. - Сложих и храна за няколко дни. Елмар се засмя и погали коня по муцуната.

- Не тъжи, приятелю! Неразделни бяхме с теб, ала не мога да те взема в това пътешествие. Погледни, Аламир! - обърна се той към лименореца. - Кълна се, че в очите му съзирам сълзи. Моят верен кон! Не знам как беше разбрал, че ще се разделим, но го знаеше, преди да ти го кажа.

- Но къде си тръгнал без кон?

- Магьосникът знае много начини за придвижване - отвърна Елмар, - а аз съм могъщ магьосник.

Елмар напусна Кагарион без много шум, точно както навремето си беше тръгнал от Последната твърдина. Надяваше се гордата крепост на катарите да не повтори съдбата на рухналата в развалини лимснорска надежда.

Ако имаш кодова дума „рана”, отиди на 261. В противен случай отиди на 255.

247.

Отиди на 243.

248.

Двамата младежи завариха Елеа по-угрижена от всякога.

- Орките са много по-бързи, отколкото очаквахме - съобщи им тя. - Първите орди ще са тук още утре вечер, а след тях идват няколко десетки хиляди врагове.

- Имаш право - обърна се Аламир към Елмар. - Кагарион не може да бъде спасен, освен ако не стане някакво чудо.

Елмар видя, че двете най-близки до сърцето му същества са отчаяни.

- Виждам, че пророчеството на Ерион ви е съкрушило - каза той. - Но нима не знаете за едно друго пророчество?

Звезда пътеводна ще грейне в нощта, надежда да вдъхне в безрадостни дни! Спасител ще дойде с гръмовни дела и драконова песен призори!

- Какво е това? - учуди се Аламир. - Никога не съм чувал този стих.

- Изречен бе в мига, когато е рухвала Последната твърдина. Запомни го добре и си го припомняй всеки път, когато се поддадеш на отчаянието!

Изведнъж Елмар млъкна, виждайки изумения поглед на Елеа.

- Ти! - промълви тя. - Ти ли си спасителят?

Аламир повдигна учудено вежди, после се замисли и зяпна.

- Тя е права! Променил си се, откакто се разделихме за последен път. Няма съмнение, че си могъщ магьосник. И сигурно имаш важна причина да ни оставиш сами срещу орки и дракони.

- Да - потвърди Елмар. - Аз съм онзи, за когото се говори в пророчеството. Но нека не говорим за това. Твърде малко с времето, а аз все още не съм потеглил на път. Все още ме задържа защитата на Кагарион. Някой трябва да ръководи отбраната.

- Аламир ще го направи - предложи младата кралица. - Той е опитен воин. Готова съм да му отстъпя властта, докато се върнеш, Елмар!

- Не е било и няма да бъде лименорец да се разпорежда в Кагар-дом - възрази Аламир. - Ще се пробуди гордостта на кагарите, а това винаги е носело само беди.

Чия страна ще вземеш?

- на Аламир - отиди на 254.

- на Елеа - отиди на 260.

249.

Каква магия ще използваш, за да стигнеш до Паларион?

- превръщане - отиди на 281.

- дракон - отиди на 275.

- риба и орел - отиди на 267.

- орел - отиди на 273.

- риба - отиди на 268.

Не ми се вярва да не си изучил нито една от тези магии, но ако е така, играта свършва.

250.

Отиди на 243.

251.

Докато сътворяваше една след друга илюзиите, Елмар се приближи до Измаир, сграбчи го седна ръка и го повдигна на седлото до себе си. Воинът се издигна над земята, лек като перце, защото силата на младежа беше страшна.

- Да вървим при Аламир! - рече Елмар. - Когато го излекувам, ще поговоря с теб. Задръж обвиненията дотогава и може би ще се наложи да ми се извиниш. Къде е раненият принц?

- Аламир е вече крал на Лименор - поправи го Измаир. - Настаниха го в крилото за гости.

- Тогава да вървим при него - каза Елмар и препусна към болничното легло на приятеля си.

Сред изумената тълпа в тронната зала имаше едно лице, което не се впечатли от илюзиите на Елмар. Принцеса Елеа позна приятеля от детството си и макар да не знаеше какво да мисли за него след толкова обвинения, гласът му ѝ се стори някак познат. Но тя не можа да си обясни какво толкова странно има в това.

Отиди на 245.

252.

Не е нормално да избереш този отговор! Не си ли спомняш каква беше целта ти, когато разговаряше с Аргон? Може би си бил много разсеян в тези епизоди.

Намали духа си с 1 точка за наказание и отиди на 257.

253.

Синкави искри пробягаха между пръстите на Елмар. Неколцина от верните последователи на Маор тръгнаха към него.

- Кой го ме предизвика сега, ще намери смъртта си наравно с най-виновния от всички - заплаши ги младежът.

Трима продължиха напред, останалите се заковаха на място. Изведнъж главите на смелчаците хвъркнаха, откъснати от страшна сила. Из залата се разнесоха писъци.

Маор се опита да се измъкне, обхванат от ужас. От пръстите на Елмар бликна ослепителна светлина и кралят-беглец се загърчи в примката на синкавите искри. Те прогаряха кожата му и скоро тя се стече, оголвайки кърваво месо.

После и го изчезна и от Маор остана само скелет, който все още стоеше изправен. Последва гръм и костите на злодея се пръснаха.

- Така умират подлещите! - промълви Елмар.

Намали духа си с 1 точка. След това отиди на 264.

254.

- Прав е Аламир - отсъди Елмар. - Ти, кралице, ще трябва да вдъхновиш бойците ни за отчаяна отбрана. Каквото и да става, ще трябва да издържите два дни. Ще видиш, че няма да с толкова трудно. А и моите магии ще помогнат на града.

- Не мога да споря с теб - наведе глава Елеа. - Ще направя всичко, което зависи от мен.

- А аз ще бъда винаги до теб, за да ти помагам - добави Аламир.

Отиди на 266.

255.

Малко ято дракони прелетя над главата на Елмар и той се сети за Кагарион. Все още не беше направил нищо, за да го защити от драконите.

Ако имаш кодова дума „облак”, отиди на 272. В противен случай отиди на 262.

256.

Отиди на 243.

257.

- Наистина! - каза Аламир. - Нс ми харесва високомерният тон на моя домакин, но съм съгласен с него. Остани и нека заедно покажем на сганта на Друн как умират храбреците!

- Нс съм дошъл тук, за да умра - отвърна Елмар. - Скоро ще трябва да напусна Кагарион, защото ме чакат по-важни дела.

- Как ли не! - изсмя се Маор. - Отново ще побегнеш, нали? Но този път няма да те пусна.

Елмар се извърна с разгневен поглед към краля на Кагар-дом.

Отиди на 242.

258.

Изведнъж залата се изпълни с пърхащи гълъби. По стените потекоха кървави ручейчета и някои от жените запищяха. Тук-таме пламнаха огньове, които не опърлиха никого.

Отиди на 251.

259.

Синкави искри пробягаха между пръстите на Елмар. Неколцина от верните последователи на Маор тръгнаха към него.

- Който ме предизвика сега, ще намери смъртта си наравно с най-виновния от всички - заплаши ги младежът.

Трима продължиха напред, останалите се заковаха на място. Изведнъж главите на смелчаците хвъркнаха, откъснати от страшна сила. Из залата се разнесоха писъци.

- Чуй присъдата ми, Маор! - прогърмя гласът на Елмар. - Свободен си да напуснеш Кагар-дом и да се отправиш накъдето ти видят очите. Но онзи, който те приеме за свой гост, завинаги ще бъде мой враг. Затова може би е разумно да отидеш при орките.

- Прокуден! - възкликна гневно Маор. - Е, добре. Но само почакай! Някой ден, може би много скоро, ще се върна и тогава магиите няма да те спасят.

Той тръгна бързо към вратата, но тогава на пътя му се изпречи младо момче, което стискаше в ръката си кама.

- Той може и да ти прости, но аз няма да те оставя ненаказан. убицецо - изкрещя то и заби камата до дръжка в гърдите на Маор. - Сега кръвта на баща ми е отмъстена!

- Така умира подлците! - промълви Елмар.

Отиди на 264.

260.

- Не е редно жена да поеме тежкия товар на отбраната на града - възпротиви се Елмар.

- Но Аламир е прав - намеси се Елеа. - Твърде дълго те е нямало в Кагар-дом, забравил си гордостта на мъжете ни. Макар да гледат на лименореца като на приятел, те трудно ще приемат да изпълняват заповедите му.

- Така да бъде - отстъпи Елмар. - Ти, кралице, ще трябва да вдъхновиш бойците ни за отчаяна отбрана. Каквото и ла става, трябва да издържите два дни. Ще видиш, че няма да е толкова трудно. А и моите магии ще помогнат на фала.

- Щс направя всичко, което зависи от мен - обеща Елеа.

- А аз ще бъда винаги до теб, за да ти помагам - добави Аламир.

Отиди на 266.

261.

Елмар навлезе в гората край крепостта, откри малка полянка и повика мислено Огре. Драконът скоро се появи и кацна при него.

- Ето ме, за да спазя обещанието си - каза той. - Каквото и да поискаш, ще го изпълня.

Огре е водачът на драконите, които Друн е изпратил в Кагар-дом.

Ако пожелаеш да не атакува усърдно града, отиди на 269. Ако го помолши да махне драконите, които охраняват пътя от Анк-палар до Паларион, отиди на 265.

262.

С липсата на подходяща магия играта свършва за теб. Дори да победиш Друн, драконите му вече ще са разрушили Кагар-дом, а ти няма как да защитиш града.



263.

Гняв обзе Елмар, но той бързо се овладя. Времето, прекарано с Аргон, го беше променило. Той знаеше, че голямата магическа мощ го задължава да бъде въздържан. Отмъщението нямаше да избяга, докато Аламир може би умираше някъде наблизко точно в този момент.

Изведнъж залата се изпълни с пърхащи гълъби. По стените потекоха кървави ручейчета и някои от жените запищяха. Тук-там пламнаха огънове, които не опърлиха никого.

Отиди на 251.

264.

Последваха два тежки и лизморителни дни. Привържениците на Маор се опитаха да завземат отново престола, предвождани от Теанор - един от близките приятели на вече мъртвия крал. Гневът на Елмар ги превърна в каменни статуи, които по-късно роднините на обесените от Маор хвърлиха от една висока скала и те се разбиха с трясък.

Принцеа Елеа беше потресена от случилото се с брат й. Разкритията за черната му душа я потопиха в скръб, защото въпреки всичко той й беше брат, а краят му я караше да трепери от ужас. Но гордата й кагарска кръв проговори и тя скоро се съвзе. В тежко за Кагар-дом време на трона седна жена.

Измаир разказа на своя крал и неговия приятел за тъжния край на Лименор. След като превзели Последната твърдина, нищо вече не можело да спре орките и те залели като черно море равнините на Лименор. В Лименон се събрали храбреци от разбитата армия, а също и мнозина, дошли от далечни краища на кралството воители. Ала силите били неравни и Лименон паднал. Изпратените към Пустошта съгледвачи донесоха вестта, че орките настъпват към Кагар-дом и до няколко дни ще са пред стените на Кагарион.

Драконите на Друн все по-често прелитаха край крепостните стени и явно се готвеха за атака. Стражите ги обсипваха със стрели, но здравата броня пазеше животните.

В края на втория ден Аламир и Елмар бяха повикани при новата кралица, за да решат какво да правят пред лицето на надвисналата опасност.

Отиди на 248.

265.

- Така и ще бъде - рече драконът, когато чу желанието на Елмар. - Дано това ти помогне.

После той разпери криле и излетя.

Запиши кодова дума „езеро”. Ако имаш кодова дума „облак”, отиди на 272. Н противен случай отиди на 262.

266.

Елмар помоли приятеля си да го остави насаме с Елеа.

- От дълго време те мъчи една тайна - каза той. - Време е тя да бъде разкрита.
- За какво говориш?
- За най-красивата роза и най-красивото момиче на света. За момичето, което вече е кралица.

В ръката му се появи ухайна роза.

- Спомняш ли си? Ето розата, която Маор открадна, докато ти спеше. Тогава я поднесе момче, което искаше да каже „извинявай”. Сега я приеми от мен в знак на обич!

Елеа пое цветето и го притисна до гърдите си.

- Върни се скоро! - промълви тя. - Много, много скоро...

Елмар я взе в прегръдките си, за да ѝ попречи да се разплаче.

Отиди на 246.

267.

Ако имаш кодова дума „езеро”, отиди на 284. В противен случай отиди на 274.

268.

Невъзможно е да се добереш бързо до Паларион, без да имаш една от следните магии: превръщане, дракон или орел. А бързото придвижване е задължително, ако искаш да спасиш Кагарион. Следователно играта свършва тук!

269.

- Така и ще бъде - рече драконът, когато чу желанието на Елмар. - Дано това ти помогне.

После той разпери криле и излетя.

Ако решиш да направиш магията „мъгла” (трябва да имаш записана кодовата дума „мъгла”) над Кагарион, отиди на 279. Ако решиш да направиш „облак” (важи същото условие), отиди на 272. Ако не можеш да направиш нито една от двете магии, отиди на 262.

270.

Друн вдигна глава и го погледна очаквателно. Толкова съвършено беше преобразяването, че дори кралят на драконите не можа да разкрие човека, приел само външната форма на един от неговия народ.

Елмар бързо се превърна отново в човек. Виждайки това, Друн изръмжа. Елмар разбра знака много добре. Ако бързо не направеше нещо, Друн щеше да го опече жив.

Коя магия ще използваш?

- наводнение - отиди на 289.

- огнена стихия - отиди на 286.

- огнен ад - отиди на 283.

Ако не можеш да направиш нито една от тези три магии, отиди на 285.

271.

Огънят избухна в залага, където лежеше трупът на Друн, но бързо обхвана и другите зали. Могъщата стихия се блъскаше в каменните стени и тресеше замъка. Пред очите на Елмар красиво изработените накити се разтапяха.

Стената, която делеше съкровищницата от морето, се пропука и от нея потече златна река. Тя стигна до морето и започна да се влива в него. Прибойт я посрещаше със сърдит вой и после отнасяше по малко към дълбините, където съкровището щеше да потъне, за да не бъде никога повече извадено за изкушение на хората.

Намали духа си с 4 точки. След това отиди на 278.

272.

Небето беше ясно. Нямаше дори самотно облаче, което да разнообрази ширналата се синева. И изведнъж, по волята на Елмар, се появиха облаци. Те започнаха да се събират над крепостните стени и накрая се сляха в огромен облак, който похлупи Кагарион.

- Така е добре - каза Елмар. - Сега вече драконите на Друн не могат да направят нищо, преди да се разнесе облакът, а аз ще го задържа над града, докато съм жив.

Намали духа си с 3 точки. След това отиди на 249.

273.

Невъзможно е да заблудиш драконите, които пазят пътя между Анк-палар и Паларион, с тази магия. Те ще разкъсат орела! Нямаш подходяща магия, за да стигнеш навреме в Паларион, следователно играта свършва!

274.

Добре си се сетил, че с „риба“ ще преплуваш езерото и ще се скриеш от кръжащите над него дракони, а после като орел ще долетиш до Паларион. Но е невъзможно да заблудиш драконите, които пазят пътя между Анк-палар и Паларион с тази магия. Те ще разкъсат орела! Нямаш подходяща магия, за да стигнеш навреме в Паларион, следователно играта свършва!

275.

Елмар се превърна в дракон, разпери криле и полетя към Паларион. В новата си форма лесно мина покрай стражите, които Друн бе поставил между Анк-палар и Паларион.

Елмар прелетя над крепостните стени на драконовия град, вмъкна се в двореца през един прозорец и отново възвърна човешкия си облик. После бързо намери съкровищницата. Влезе в първата зала и се озова срещу Друн.

Намали духа си с 3 точки. След това отиди на 276.

276.

Кралят на драконите вдигна глава и изръмжа. Елмар разбра знака много добре. Ако бързо не направеше нещо, Друн щеше да го опече жив.

Намали духа си с 3 точки. След това реши коя магия да използваш:

- наводнение - отиди на 289.
- огнена стихия - отиди на 286.
- огнен ад - отиди на 283.

Ако не можеш да направиш нито една от тези три магии, отиди на 285.

277.

Ти уби Друн, но нали не си забравил, че не това е най-важната ти задача. А ти нямаш достатъчно силна магия, за да унищожиш съкровището с нея, следователно играта свършва за теб!

278.

Елмар се олюля от умора. Друн беше мъртъв, а съкровището щеше да лежи за вечни времена по дъното на Източното море. Ала победата бе изцедила докрай силите му.

Той направи няколко крачки и се строполи в коридора, водещ към съкровищницата. Там го откриха драконите.

Отиди на 287.

279.

Над кулите на Кагарион и по зъберите на крепостните стени се появиха малки облачета от пара. Тя се сгъстяваше и сгъстяваше, докато накрая мъгла обви целия град.

- Така е добре - каза Елмар. - Сега вече драконите на Друн не могат да направят нищо, преди да се разнесе мъглата, а аз ще я задържам над града, докато съм жив.

Намали духа си с 2 точки. След това отиди на 249.

280.

- Позна ли ме, страхливецо? - провикна се лименорецът. - Ти, който побягна пред лицето на орките и за когото едва тук разбрал, че неведнъж си предавал приятелите си!

Обвинението беше тежко, но Елмар дори не помисли да му отговори.

- Аламир? - тревожно попита той. - Какво стана с него?

- Принцът е тежко ранен - отвърна Измаир. - Още в първия ден на обсадата крал Елвер пристигна на помощ, но скоро намери смъртта си. В същия ден Аламир беше ранен, а орките бяха толкова многобройни, че не остана съмнение в победата им. Тогава избрах неколцина воители, предадох им ранения принц и им заръчах да потърсят убежище в Кагардом. Няколко дни по-късно, когато орките превзеха Лименон, аз последвах принца с неколцина оцелели. А сега съм тук, за да срещна теб, страхливеца!

- Не се тревожи, храбри лименорецо! - обади се един от лакеите на Маор. - Този предател скоро ще увисне на въжето. Какво ще заповядаш, кралю?

- Хванете го и го хвърлете в тъмница! - нареди Маор. - Сега сме твърде заети, за да го съдим. Нека гние в подземията, докато решим какво да правим с него.

Неколцина пристъпиха напред с извадени мечове.

Ако решиш да направиш някаква магия, избери една от изброените:

- орел - отиди на 243.

- дракон - отиди на 247.

- огнена стихия - отиди на 250.

- превръщане - отиди на 256.

Ако решиш да отклониш вниманието им с илюзия и да препуснеш към онова крило от двореца, където обикновено настаняват гостите, с надеждата там да откриеш Аламир, отиди на 263.

281.

Елмар се превърна в дракон, разпери криле и полетя към Паларион. В новата си форма лесно мина покрай стражите, които Друн бе поставил между Анк-палар и Паларион.

Кагарът прелетя над крепостната стена, спусна се към двореца и кацна на площада пред двореца. Два дракона пазеха вратата, но нито за миг не се усъмниха в него и го пуснаха да мине.

Веднъж промъкнал се в двореца, Елмар бързо намери съкровищницата. Влезе в първата зала и се озова срещу Друн.

Намали духа си с 4 точки. Ако решиш да се нахвърлиш върху Друн, докато си във формата на дракон, отиди на 288. Ако предпочетеш веднага да приемеш човешката си форма и да направиш магия, отиди на 270.

282.

Елмар сътвори много вода и тя заля залите. После стихията се разбушува. заблъска стените и накара двореца да затрепери. Стената, която делеше съкровищницата от морето, рухна и водата повлече оковите на Друн навън. Прибойт ги посрещаше със сърдит вой и после ги отнасяше малко по малко към дълбините, където съкровището щеше да потъне, за да не бъде никога повече извадено за изкушение на хората.

Намали духа си с 4 точки. След това отиди на 278.

283.

Нямаше време за губене. Елмар призова огъня за съюзник и цялата зала избухна в пламъци. Друн изпищя и се опита да се измъкне, но пламъците обгориха крилете му. Той се замая отчаяно, ала нямаше спасение от огнения ад.

Постепенно огънят обхващаше и другите зали, блъскаше се в каменните стени и тресеше замъка. Пред очите на Елмар красиво изработените накити се разтапяха.

Стената, която делеше съкровищницата от морето, се пропука и от нея потече златна река. Тя стигна до морето и започна да се влива в него. Прибойт я посрещаше със сърдит вой и после отнасяше по малко към дълбините, където съкровището щеше да потъне, за да не бъде никога повече извадено за изкушение на хората.

Намали духа си с 4 точки. След това отиди на 278.

284.

Елмар стигна до езерото и се потопи в хладните му води. Наоколо не се виждаха дракон и, но предпочете да не рискува. В миг се превърна в риба и се стрелна към дълбокото.

На другия бряг отново се превърна в човек, изсуши се и едва тогава направи нова магия. Този път се преобрази в орел. Огре бе спазил обещанието си и по пътя от езерото до Паларион не го пресрещна нито един дракон.

Елмар прелетя над крепостните стени на драконовия град, вмъкна се в двореца през един прозорец и отново възвърна човешкия си облик. После бързо намери съкровищницата. Влезе в нея и се озова срещу Друн.

Намали духа си с 4 точки. След това отиди на 276.

285.

Ако оценката ти за стрелба е по-голяма от 6, отиди на 299. В противен случай отиди на 302.

286.

Не можеш да направиш нищо с тази магия. Тя ще убие дракона, но няма да унищожи съкровището, а именно това е важната ти задача. Ако случайно можеш да използваш „огнен ад”, отиди на 283. В противен случай играта свършва.

287.

Далеч на запад от мястото на титаничната битка Аламир и Елеа наблюдаваха прииждащите в полето орки. Вече се стъмваше, но огньовете показваха, че около крепостта лагеруват хиляди врагове. И продължаваха да пристигат все нови и нови подкрепления от север. Светлините на факлите, които осветяваха пътя им към столицата на кагариге, можеха да се видят от много мили разстояние.

- Никой не може да удържи такава сила! - въздъхна Аламир. - Съмнявам се, че дори Елмар щеше да се справи с могъщите си магии.

Елеа мълчеше, отправила поглед на изток.

- Ще отида при водните - каза лименорецът.

- Остани! - промълви тя. - Той е някъде там, Аламире! От него зависи дали ще победим, или ще ни погуби оркската ярост.

- Ти все още се надяваш! - поклати глава кралят на Лименор.

- Виж! - извика Елеа, вкопчвайки се в ръката на Аламир. - Виж, там става нещо!

И наистина, над върховете на Сир-палар се появи сияние и един мощен светец лъч изригна от земята.

- Звезда пътеводна ще блесне в нощта... - започна развълнувано Елеа.

- ...надежда да вдъхне в безрадостни дни... - продължи предсказанието Аламир.

Мнозина от защитниците на крепостта не спяха тази нощ. Те бяха отправили погледи към прииждащите орки и мрачно се готвеха за утрешния бой. Сега всички бяха вперили погледи в сиянието над планината.

- Чуйте! - извика Аламир. - Могъщи сили бдят над Кагарион и ни дават знак! Чуйте предсказанието, което започна да се сбъдва!

*Звезда пътеводна ще грейне в нощта,
надежда да вдъхне в безрадостни дни!
Спасител ще дойде с гръмовни дела
и драконова песен призори!*

От мрака се обади бард, който набързо беше съчинил мелодия по предсказанието. Скоро целият град се събуди от песента на воините. Аламир и Елеа сс прегърнаха просълзени.

Отиди на 290.

288.

Преди кралят на драконите да е разбрал измамата, Елмар направи бърз скок и впи зъби в гърлото му. Друн се опита да се съпротивлява, но катарът беше захапал здраво жертвата си и скоро съпротивата на врага престана. Тялото на Друн се отпусна безжизнено. Елмар отслаби хватката си и си върна човешкия облик. Беше изпълнил част от задачата си, сега трябваше да унищожи съкровището.

Коя магия ще използваш, за да унищожиш съкровището?

- наводнение - отиди на 282.

- огнен ад - отиди на 271.

Ако не можеш да направиш нито една от тези две магии, отиди на 277.

289.

Нямаше време за губене. Елмар призова водата за съюзник и сътвори огромно езеро, което се разля в залите, където се пазеха съкровищата. Друн се опита да изплува, да се добере до глътка въздух, но кагарът направи силни вълни, които се издигаха над дракона и се стоварваха върху му с всичка сила. Най-сетне той се умори да се бори. Тялото му се отпусна и бавно заслиза към дъното, заравяйки се в богатството, над което бе бдял твърде дълго.

Водата се разбушува, заблъска стените и накара двореца да затрепери. После стената, която делеше съкровищницата от морето, рухна и водата повлече оковите на Друн навън. Прибойт ги посрещаше със сърдит вой и после ги отнасяше малко по малко към дълбините, където съкровището щеше да по тъне, за да не бъде никога повече извадено за изкушение на хората.

Намали духа си с 4 точки. След това отиди на 278.

290.

След смъртта на Друн магията, обгръщаща крепостните стени на Паларион, започна да изчезва. Именно това предизвика сиянието, което вдъхна надежда в душите на защитниците на Кагарион.

Драконите тъжно се простиха с величието на своя град. Орф, най-големият син на Друн, пристъпи към човека и се взря в лицето му. Много сила имаше в него и така и трябваше да бъде, защото бе надвил не кого да е, а могъщия Друн.

След потъването на съкровището в Източното море сякаш огромна тежест се свали от плещите на драконите и те видяха колко безсмислени са били опитите им да завладеят Кагарион. Сега оковите им бяха паднали.

Тогавя Орф запя. Пееше за смисъла на живота и за мъката по пропиляното време, за угризенията от лошите дела и надеждата, че всяка злина може да бъде поправена, за удоволствието да твориш красота и ужаса да се оттеглиш от света.

Елмар дочу в просъница песента и се заслуша. Не знаеше нито дума от езика на драконите, но можеше да почувства песента. Имаше какво да научи от нея. Аргоните бяха изчезнали, драконите също скоро щяха да си отидат. Хората от Кагар-дом и Лименор не биваше да повтарят техните грешки. Той бе определен от съдбата да им посочи пътя.

Отиди на 293.

291.

Полетът трая цяла вечност за Елмар. Най-сетне Кагарион се появи и той видя почернялото от орки поле. Стотици от тях пъплека и по стените. Орф беше нетърпелив да връхлети в атака, но кагарът го удържа.

Изведнъж цялото поле избухна в пламъци и орките завиха уплашено. Мнозина от тях се превърнаха в живи факли и започнаха да се въргалат по земята, за да се изгасят. Сред онези, които щурмуваха крепостната стена, също настана объркване.

- В атака! - извика Елмар и Орф се понесе към бойното поле.

Намали духа си с 4 точки. След това отиди на 301.

292.

Уви, силите ти не стигнаха само на крачка от финалната права! Играта свършва за теб и не ти остава нищо друго, освен да повториш играта и да се постараете да се запасиш с достатъчно енергия за сблъсък с Тогру.

293.

Долу, в полето под крепостните стени, орките отправяха учудени погледи към крепостта. Бяха очаквали от защитниците всичко друго, но не и бодра песен пред лицето на смъртта. Самият Тогру излезе от шатрата си, за да види какво става. Но по това време сиянието вече беше изчезнало и той реши, че хората са полудели. Това нямаше значение за него, защото така или иначе утре всички щяла да бъдат мъртви.

Отиди на 296.

294.

Полетът трая цяла вечност за Елмар. Най-сетне Кагарион се появи и той видя почернялото от орки поле. Стотици от тях пъплеха и по стените на крепостта. Орф беше нетърпелив да врълети в атака, но катарът го удържа.

Изведнъж цялото поле бе залято от много вода и орките завиха уплашено. Мнозина от тях се удавиха, когато Елмар раздвижи огромни вълни по езерото. Сред онези, които щурмуваха крепостната стена, също настана объркване.

- В атака! - извика Елмар и Орф се понесе към бойното поле.

Намали духа си с 4 точки. След това отиди на 301.

295.

Елмар се усмихна и цялата стая на кралицата се покри с рози.

- Всички те не са достатъчни за красотата ти! - каза той.

Тя се сгуши в прегръдката му и тихо каза:

- Аз също имам подарък за теб.

- Така ли? Кога ще го видя?

- Затвори очи.

Елмар се съгласи. Чу я как се отдалечи, взе някакъв предмет от покоите си и бързо се върна. После вдигна ръце и нещо тежко легна върху главата му.

- Кралската корона? - попита той. - Но, любима...

- Не ми отказвай! Кралството трябва да бъде управлявано от мъж. Ще ти бъда добра и вярна съпруга - сви умолително устни тя. - Моля те!

Елмар отново чу драконовата песен. Изкушението беше голямо, но той успя да му устои. Започваше да разбира някои от постъпките на Аргон. Голямата власт значеше голяма отговорност. Светът очакваше своя спасител и той не можеше да остане в Кагардом.

- Някой ден - отвърна той, сваляйки короната - може би...

- Когато Лименор бъде освободен от орките? - понита с надежда Елеа.

- Когато светът бъде освободен от орките може би - замислено отвърна Елмар. - Бих искал да знам кога точно ще бъде.

- Разбирам - целуна го нежно тя. - Ти си спасителят на света! Нямам право да те искам само за себе си.

- Благодаря ти.

- Но ти ще се връщаш при мен от време на време?
- В мислите си ще бъда с теб всеки ден - прегърна я Елмар. - Нека сега да помълчим. Има още време, докато войската потегли към Лименор.

Отиди на 303.

296.

Песента свърши и Елмар отвори очи. Драконите се раздвижиха и онези, които бяха пристигнали по-късно, проточиха шии, за да видят човека, който ги беше освободил от оковите на съкровището.

- Ние всички сме ти благодарни! - каза Орф. - Твоите хора на запад са в беда, но все още можем да им помогнем. Ако ми позволиш да те нося на гърба си, ще стигнем навреме, за да премерим сили с орките.

Елмар се съгласи с кимване и възседна дракона. Когато излязоха от двореца, кагарът видя, че в небето кръжаха десетки дракони. Вече се загоряваше и люспестите им крила блестяха на слънцето.

Когато полетяха към Кагарион, Орф поде друга песен, този път в нея се говореше за смелостта и щастието да умреш в бой, когато от него зависи съдбата на света. Елмар си помисли, че нито една човешка песен не можеше да се мери с драконовите и това трябваше да се поправи.

Отиди на 300.

297.

Полетът трая цяла вечност за Елмар. Най-сетне Кагарион се появи и той видя почернялото от орки поле. Стотици от тях пълпеха и по стените. Орф беше нетърпелив да врълети в атака и кагарът само го насочи към най-гъстите редици на врага.

Първата атака на драконите накара орките да завият от ужас. Огнените струи превърнаха много от тях в живи факли и ги принудиха да се въргалат по земята в отчаяни опити да се изгасят. Онези, които шурмуваха стените, също спряха объркани.

Намали енергията си с 5 точки. След това отиди на 301.

298.

На три пъти се сблъскваха мечовете със страшна сила и никой не можа да надвие на другия. Когато Тогру замахна за четвърти път, Елмар ловко се гмурна под меча му и с всичка сила заби своя в корема на оркския вожд.

По бойното поле се разнесоха триумфалните викове на хората. Орките, видели смъртта на своя най-прочут и могъщ воин, започнаха да отстъпват панически. Скоро битката се превърна в гонитба и много орки оставиха костите си по целия път от Кагарион до Пустошта. Едва там драконите ги оставиха на мира и се върнаха при Елмар.

Застанал на крепостната стена, той им прости за нападенията, които бяха извършвали през годините, и за злините, които бяха причинили. Орф му благодари от името на всички, а после цялото ято отлетя на изток, отвъд морето, където според древните предания на крилатите същества се намирала последната им родина - тяхната надежда за нов живот.

Отиди на 295.

299.

Дори и да убиеш Друн, няма начин да унищожии съкровището, а това е най-важната ти задача. Ето защо играта свършва дотук.

300.

Кагариион падаше. Орките бяха атакували още в ранни зори и въпреки многото жертви, вече на много места пренасяха битката направо върху крепостната стена.

Торгу вече предчувстваше победата, а в своите покои кралица Елеа сложи шлема на главата си, взе меча и се приготви за бой. Кагариион беше обречен, но орките щяха да платят висока цена за победата си.

Тогава откъм планините се чу гих шум. Отначало беше недоловим от дрънкането на толкова оръжие, но бързо се засили. Някой пристигаше с песен.

Ако можеш да направиш наводнение, отиди на 294. Ако можеш да направиш огнен ад, отиди на 291. Ако и двете магии са непосилни за теб, отиди на 297.

301.

В разгара на битката Елмар се изправи срещу Тогру, оркския предводител. Мечовете им се сблъскаха в дива ярост и двамата потрепераха от страховития удар.

От височината на крепостната стена Елеа зърна сражаващия се с огромния орк Елмар и прехапа устни.

- Спасителят! - промълви тя. - Спасителят идва с гръмовни дела! Спасителят не може да умре!

Съдбата на света бе заложена на изхода от схватката между двамата воители.

Ако имаш повече от 13 точки енергия, отиди на 298. В противен случай отиди на 292.

302.

Не мога да разбера на какво си се надявал в тази игра. щом дори не си повишил достатъчно оценката си за стрелба. Но да излезеш само с лък срещу краля на драконите, и при това да не си добър стрелец - това е предварително загубена битка. Играта свършва за теб!

303.

Много лименорци бяха прекосили Пустошта, за да подирят спасение в Кагар-дом. Аламир ги събра под знамената си и те наброиха четири хиляди души. От Малките кралства се стекоха още толкова доброволци, които се присъединиха към войската му. След бърз преход през Пустошта те атакуваха попадналия в оркски ръце Лименон и след десетдневна обсада го превзеха.

В същото време петнадесетхилядна кагарска армия, предвождана от Елмар, превзе Последната твърд и на. Трета войска, съставена основно от катари, заварди Пустошта и така много орки се оказаха стегнати в железен пръстен. Повечето бяха избити, а трупове на онези, които се опитаха да прекосят Снежната планина, понякога биваха свличани в подножието от лавини. Така беше прочистен Лименон и Аламир си възвърна престола. Предстояха много години усилен труд, за да се излекува страната от дълбоката рана, която й бяха нанесли орките, но началото беше сложено.

Отиди на ЕПИЛОГ.

ЕПИЛОГ

Така съкровището на драконите потъна в Източното поле, за да не бъде извадено никога на бял свят. Аргон се оттегли от света с облекчение, беше изпълнил и последния си дълг - ятото на Друн, което беше избавило сънародниците му от чудовищната власт на златото, сега, на свой ред, беше свободно. Само орките все още гънеха в мрака на злото, а много от оръжията им изглеждаха чуждоземни и дело на непознати и изкусни майстори. Ала народът на Тогру беше претърпял тежко поражение и щяха да минат месеци, преди наследникът на убития вожд да успее да събере нова войска.

В Кагар-дом се готвеха да отпразнуват пищно коронясването на новата кралица. Елеа се мъчеше да изглежда радостна, за да не разваля щастието на поданиците си. Ала погледът ѝ все летеше на север, откъдето трябваше да дойде любимият.

Лименор бавно започна да се възражда под мъдрото ръководство на крал Аламир. Раните зарастаха, мъката чезнеше от хорските очи. Скоро по улиците на Лименон отново се появиха засмени певци и виртуозни танцьори, ловки фокусници и изкусни художници. Градът се съживяваше.

В малка стаичка с тясно прозорче на самия връх на най- високата кула на Последната твърдина Елмар седеше на тясна дървена пейка и въртеше в ръцете си меч на Тогру, мислейки за бъдещето. Някой майстореше оръжия и те попадаха у орките, в това нямаше съмнение. Може би загадъчният владетел искаше да се възползва от слугите на мрака, за да постигне целите си? Или цък орките бяха откраднали от него това оръжие? Истината се криеше някъде там в далечината, отвъд земите на орките.

Елмар остави меч на пейката и се приближи до прозореца. Разпери ръце и в миг се превърна в орел, който полетя като стрела към небето. Птицата направи кръг над крепостта и се взря в далечината, опитвайки се да открие тайната. Ала напразно, земите на орките се простираха далеч на запад и все още никой не беше достигал края им.

Орелът нададе остър писък и полетя към Кагар-дом. Елмар искаше да зърне Елеа, да я притисне към гърдите си. Трябваше да почерпи сили от нейната любов, преди да разкрие новата загадка.

Кагарът-орел насочи мислите си към Кагарион. На хиляди мили от Последната твърдина кралица Елеа трепна, доловила посланието на любимия си, и по красивото лице на девойката се изписа истинска усмивка. Тя пое от прислугата пълна с вино чаша и отпи с изящен жест, давайки знак тържествата да започнат.

КРАЙ

ОЩЕ НЯКОЛКО ДУМИ НА АВТОРА

В моята класация за странни случки в професионалната област написването на тази книга заема второ място. Първото се държи от „Изпитанието” заради факта, че беше написана от човек, който в продължение на седем-осем години смяташе предмета „български език и литература” за най-жестокото мъчение след биологията. Все още смятам писането на теми за тъпа работа и изпадам в ужас всеки път, когато брат ми - той вече завършва гимназия и това ме облекчава неимоверно много - ме помоли да му помогна в борбата с литературните критици. Не си падам по засукани префърцунени фрази и смятам, че ако някой не може да напише нещо интересно за читателите, по-добре е да не ги обременява с мнението си за книги и писатели. Мисля, че именно задължението да се съобразявам с мнението на мастити критици ме отблъсна от темите и без срам мога да кажа, че често четворката ми се струваше добра оценка, а когато можех, прибягвах до преписване, без да изпитвам угризения.

Виждаш ли колко злоба тая в сърцето си към критиците? Отплеснах се, а темата е съвсем друга. Нека се върна към „Съкровището на дракона”.

Обикновено първо ми хрумва идеята, после разработвам схемата и отделните логически избори, правя математически изчисления за дневника и едва тогава пристъпвам към писането на текста. Само че със „Съкровището на дракона” нещата се обърнаха с краката нагоре и причината за това се крие в налудничавата ми идея най-сетне да напиша фентъзи роман. Ето как стана всичко:

Имаше застои в книжния пазар около скока на долара и затова след написването на двете книги за викингите през есента на 1996-а година не си давах много зор да работя върху нова игра. Вместо това реших да се заловя с отдавнашната си амбиция да напиша фентъзи роман в три тома. Имах идея за сюжета в първите две части, имах и работни заглавия: „Кладенецът на съдбата” и „Шутът и кралицата”. И тъкмо когато работата започна да върви малко по малко, един израз се заби като нож в главата ми: „... и драконова песен призори”. Нямах понятие какво прави тази драконова песен в мислите ми, защото във фентъзито си не бях предвидил дракони.

Опитах се да я разкарам, но всичките ми усилия доведоха до появата на втори израз, което се лепна пред първия и двата образуваха изречение: „Спасител ще дойде с гръмовни дела и драконова песен призори.” Ставаше все по-странно, защото в плановете ми за фентъзито нямаше никакъв спасител.

Стана ясно, че ако искам да продължа работата си по „Кладенецът на съдбата”, първо трябва да разкрия тайната на спасителя. Затворих очи и започнах да се вирам, да се вирам... Появи се Елмар, все още младеж. Видях Кагар-дом, после Лименор, хвърлих поглед към земите на орките и към Палар-дом. Цял един нов свят се откри пред мен и възникна проблемът какво да правя с него. Нямах предвид нищо конкретно, затова просто седнах пред компютъра и започнах да записвам видяното.

И някъде по това време от издателство „Хермес” поискаха да видят моя книга и ме попитаха дали имам някоя готова. Е, аз имах една почти готова. Ами заглавието? Драконова песен призори, разбира се!

Откъснах се с мъка от фентъзито, за да се съсредоточа върху играта. С напредване на работата открих, че сюжетът е много по богат от изискванията за играта. Отпадна всичко, свързано с орките и Торгу. В играта те са само някакви жалки врагове, които играят епизодична роля, докато всъщност Торгу е много важен герой, дори съдбата му е

различна. Отпаднаха и главите за драконите от Палар-дом. Теанор, когото само споменавам в тази книга като приятел на Маор, също бе принуден да се примири с твърде епизодична роля в играта, докато във фентъзито домогванията му до Елеа са причина за много беди. Неусетно стана така, че в играта остана само една от сюжетните линии на фентъзито - пътят на Елмар.

В началото имах идея и книгата-игра, и фентъзито да носят едно заглавие: „Драконова песен призори“. Ала те станаха твърде различни и затова предпочетох да запазя драконовата песен за фентъзито. Така се появи „Съкровището на дракона“.

Нов проблем възникна в края на книгата. Не виждах как така всичко ще свърши в една част. В моя замисъл „Драконова песен призори“ е само първа книга от трилогия. Тайната на оръжейните майстори, трудният път на Елмар към пълното овладяване на магията, любовта му с Елеа - няма всичко това може да бъде оставено?

Винаги съм се чудил как художникът започва да рисува върху платно с определени размери. Ами ако изведнъж замисълът се окаже по-богат и му трябва повече простор? При книгата е лесно - сто-двеста страници отгоре и въпросът е решен, но при платното? Направо не ми го побира главата.

„Съкровището на дракона“ трябваше да бъде отделна и независима книга, а аз виждах трилогия. Това ме притесняваше и аз се чудех как да извъртя нещата, така че хем краят да не иска незабавно продължение, хем да не изменя на виждането си. И докато се чудех, свърших книгата и видях, че тя си свършва точно както ми се иска. Несъзнателно, интуитивно бях стигнал до край, който примиряваше двете на пръв поглед противоположни условия! Ето такива чудеса се случват, когато човек се захване с игрите!

А какво ще стане с „Драконова песен призори“? Ето това и аз се питам. Дано успее да се справя с написването на тази книга, наистина много го искам! Но кога ще стане това - не знам. И дали ще се намери издател, който да не разделя книгите на чужди и български, а на добри и слаби? Отговорите на тези въпроси все още са забулени в гъста мъгла за мен.

И така „Съкровището...“ вече е факт. За написването му трябва да благодаря на маестро Моцарт и неговата „Меса на коронацията“. Преди година тази вълшебна музика ми помогна да превъртя първата версия на компютърната игра „Warcraft“ за два дни, а сега звучеше непрекъснато в стаята ми през последните три дни от писането.

Трябва да отбележа колко успокоително действа месата на нервите ми. Внезапни спирания на тока блокираха работата ми, правеха почти невъзможно спазването на уговорения с „Хермес“ срок за предаване на ръкописа и често, останал без музика пред пустия екран, се заклевах да си взема шапката и да зарежа всичко, защото в тази скапана държава, дето един ток не може да ми осигури, а пък данъците си ги прибира...

Обаче токът идваше, а с него и музиката на Моцарт и всичко се нареждаше. Ако наистина има отвъден свят и Моцарт е там някъде горе, надявам се да вижда колко съм му благодарен за божествената музика, която с сътвори. Искрено се надявам искрица от тази божественост да съм успял да приютя в книгата си. защото това винаги е било мое най-съкровено желание.

На всички, които са прочели докрай този материал, бих искал да благодаря за търпението, а също и за проявеното любопитство, което винаги съм насърчавал. Надявам се, че скоро ще се срещнем в други мои книги и там задочният ни разговор ще продължи. А дотогава - НЕ СПИРАЙТЕ ДА ИГРАЕТЕ!

Майкъл МАЙНДКРАЙМ



Дневник

СПОСОБНОСТИ

стрелба	
сила	
енергия	
магия	
дух	

ОРЪЖИЯ И ДОСПЕХИ

лък	
меч	
щит	
ризица	
шлем	

МАГИЧЕСКИ ПРЕДМЕТИ

пръстен	
гривна	
медальон	
наметаало	
изла	

КОДОВИ ДУМИ



Майкъл Майнкрайм

КНИГА-ИГРА

Най-популярният сред читателите автор на книги-игри Майкъл Майнкрайм е създал една завладяваща история, населена с дракони, жестоки бойци орки, горди лименорци и невероятния Елмар, спасителя на Кагар-дом. Но пътят до победата е труден, изпълнен с много клопки. Съобразителността и смелостта, умението да боравиш с магии и оръжия ще бъдат решаващи за успеха ти, млади читателю.

Успех!

1000 лв.